

ABSTRAK

Ligolita Putri Fatoni (01669210064)

PERSEPSI KOGNITIF, AFEKTIF DAN PERILAKU SISWA TERHADAP QUIZIZZ TERHADAP KEMAMPUAN TATA BAHASA MEREKA DALAM KELAS PELATIHAN BAHASA INGGRIS BISNIS DI PT. XL AXIATA TBK. JAKARTA

(xv + 100 halaman + 2 tabel + 30 gambar + 2 lampiran)

Penelitian ini menyelidiki persepsi siswa terhadap platform *Quizizz* dan dampaknya terhadap kemampuan tata bahasa mereka dalam kelas pelatihan Bahasa Inggris Bisnis di PT. XL Axiata Tbk. di Jakarta. Untuk mendorong pembelajaran bahasa yang efektif, terutama dalam kelas pelatihan Bahasa Inggris Bisnis, pendekatan pengajaran yang dinamis dan menarik sangat penting. Metode tradisional seperti ceramah dan latihan sering kali kurang memiliki antusiasme yang diperlukan untuk secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen berbasis permainan seperti hadiah, persaingan, dan umpan balik instan, gamifikasi menawarkan solusi potensial untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran, mengumpulkan data melalui kuesioner, wawancara, dan analisis dokumentasi. Sampel terdiri dari 47 siswa dari kelas pelatihan Bahasa Inggris Bisnis di PT XL Axiata Tbk. Jakarta. Temuan mengungkapkan bahwa *Quizizz*, sebagai platform gamifikasi, mempromosikan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa serta menyoroti potensi gamifikasi dalam pengajaran bahasa, khususnya dalam konteks kelas pelatihan Bahasa Inggris Bisnis.

Kata Kunci: *Quizizz*, persepsi siswa, kemampuan tata bahasa, Bahasa Inggris Bisnis, gamifikasi
Referensi: 48 (1985-2023)

ABSTRACT

Ligolita Putri Fatoni (01669210064)

STUDENTS' COGNITIVE, AFFECTIVE AND BEHAVIOURAL PERCEPTIONS OF THE *QUIZIZZ* TOWARDS THEIR GRAMMAR SKILLS IN A BUSINESS ENGLISH TRAINING CLASS AT PT. XL AXIATA TBK. JAKARTA

(xv + 100 pages + 2 tables + 30 figures + 2 appendices)

This study investigated the students' perceptions of the *Quizizz* platform in a Business English training class at PT. XL Axiata Tbk. in Jakarta. To foster effective language learning, especially in a Business English training class, a dynamic and engaging teaching approach is crucial. Traditional methods like lectures and exercises often lack the enthusiasm required to actively engage students in the learning process. In using game-based elements like rewards, rivalries, and instant feedback, gamification offers a potential solution to boost engagement and enhance learning results. The study employed a mixed-methods design, collecting data through questionnaires, interviews, and documentation analysis. The sample consisted of 47 students from a Business English training class at PT XL Axiata Tbk. Jakarta. The findings have revealed that *Quizizz*, as a gamification platform, promotes student engagement and motivation in language learning and highlights the potential of gamification in language instruction, particularly in the context of a Business English training class.

Keywords: *Quizizz*, students' perceptions, grammar skills, Business English, gamification

References: 48 (1985-2023)