

THE USE OF QUIZIZZ AS A GAMIFICATION TOOL COMBINED WITH FLIPPED
LEARNING TO IMPROVE STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SMPN 3
BANJAR

By:

I Putu Arya Dipayana, 2112021142

English Language Education

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: arya.dipayana@undiksha.ac.id

Abstract

Vocabulary knowledge is a fundamental component of English as a Foreign Language (EFL) learning. Unfortunately, many junior high school students struggle with it. This study investigated the use of Quizizz as a gamified learning medium integrated with the flipped classroom approach to enhance students' vocabulary mastery at SMPN 3 Banjar. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design, based on the Kemmis and McTaggart cycle, which consists of planning, implementation, observation, and reflection, carried out in two cycles. The participants were 25 seventh-grade students. Data were gathered through vocabulary tests, classroom observations, and interviews, focusing on several aspects of vocabulary mastery, namely word meaning, word usage, pronunciation, and word forms. The findings revealed a consistent improvement in students' vocabulary achievement across the cycles, with more than 85% of the students successfully reaching the established performance criteria. These results suggest that combining Quizizz with a flipped classroom strategy can effectively support vocabulary development and create a more interactive and student-centered EFL learning environment.

Keywords: *vocabulary mastery, flipped learning, Quizizz, gamification.*

PENGUNAAN QUIZZ SEBAGAI ALAT GAMIFIKASI DENGAN KOMBINASI
PEMBELAJARAN TERBALIK UNTUK MENINGKATKAN PENGUNAAN KOSA
KATA BAHASA INGGRI MURID SMPN 3 BANJAR

Oleh:

I Putu Arya Dipayana, 2112021142

Pendidikan Bahasa Inggris

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: arya.dipayana@undiksha.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan komponen fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris, namun, banyak siswa sekolah menengah pertama menghadapi kesulitan dalam mengembangkan kosakata akibat keterbatasan kemampuan membaca, rendahnya keterlibatan siswa, serta praktik pembelajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikombinasikan dengan pendekatan flipped classroom untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa di SMPN 3 Banjar. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VII. Data dikumpulkan melalui tes kosakata dan observasi kelas, dengan fokus pada beberapa aspek penguasaan kosakata, yaitu makna kata, penggunaan kata dan bentuk kata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam penguasaan kosakata siswa pada setiap siklus, dengan lebih dari 85% siswa berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggabungan Quizizz dengan strategi flipped classroom efektif dalam mendukung pengembangan kosakata serta menciptakan lingkungan pembelajaran EFL yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa

Kata kunci: penguasaan kosakata, pembelajaran terbalik, quizizz, gamifikasi