

ABSTRAK

Wulandari, Dea Aisyah. 2026. *Persepsi siswa terhadap penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas X SMAN 1 Tanjungpinang*. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisors: (I) Assoc. Prof. Elsa Ernawati Nainggolan, S.Pd., M.Pd. (II) Assist. Prof. Benni Satria, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Persepsi siswa, Zep Quiz, Pembelajaran bahasa Inggris, Mixed method, Gamifikasi.*

Penelitian ini mengeksplorasi persepsi siswa kelas sepuluh terhadap penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran bahasa Inggris di SMAN 1 Tanjungpinang. Penelitian menggunakan pendekatan mixed method dengan melibatkan 181 siswa melalui kuesioner skala Likert 4 poin dan 6 siswa melalui wawancara semi terstruktur. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif, sedangkan data kualitatif dengan analisis tematik. Hasil menunjukkan persepsi yang sangat positif: 98% siswa menilai Zep Quiz bermanfaat, 99% mudah digunakan, 99% menunjukkan keterlibatan tinggi, dan 98% mengakui tantangan minimal. Siswa menyatakan Zep Quiz membuat pembelajaran menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, dengan elemen game seperti papan peringkat, avatar, dan umpan balik instan yang meningkatkan motivasi dan partisipasi. Namun, temuan kualitatif juga mengidentifikasi kendala teknis gangguan jaringan, bug dan pedagogis kurangnya penjelasan materi, tekanan waktu sebagai hambatan minor. Meskipun demikian, persepsi keseluruhan tetap sangat positif, terutama dalam keterlibatan perilaku dan emosional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Zep Quiz merupakan alat gamifikasi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

ABSTRACT

Wulandari, Dea Aisyah. 2026. *Students' Perceptions on the Use of Zep Quiz in English Language Learning at the Tenth Grade of SMAN 1 Tanjungpinang*. Skripsi. Tanjungpinang: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji. Advisors: (I) Assoc. Prof. Elsa Ernawati Nainggolan, S.Pd., M.Pd. (II) Assist. Prof. Benni Satria, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Students' perception, Zep Quiz, English language learning, Mixed method, Gamification*

This study explores tenth-grade students' perceptions of using Zep Quiz in English language learning at SMAN 1 Tanjungpinang. A mixed-method approach was employed, involving 181 students who completed a 4-point Likert scale questionnaire and six purposively selected students who participated in semi-structured interviews. Quantitative data were analyzed using descriptive statistics, while qualitative data were examined through thematic analysis. The findings reveal highly positive perceptions across all indicators: 98% of students perceived Zep Quiz as useful, 99% found it easy to use, 99% reported high engagement, and 98% acknowledged minimal challenges. Students stated that Zep Quiz made learning more enjoyable, competitive, and interactive, with game elements such as leaderboards, avatars, and instant feedback enhancing motivation and participation. However, qualitative findings also identified technical issues (network instability, bugs) and pedagogical concerns (lack of material explanations, time pressure) as minor obstacles. Despite these challenges, the overall perception remains strongly positive, particularly in fostering behavioral and emotional engagement. The study concludes that Zep Quiz is an effective gamified tool for increasing student motivation and classroom participation in English language learning.