

THE EFFECT OF QUIZIZZ ON ENGLISH ACHIEVEMENT OF TENTH GRADE EFL STUDENTS

By:

Ni Putu Titanisya Aurena Lawnsky, NIM 1712021129

English Language Education Department

ABSTRACT

This study aimed to investigate the effect of Quizizz application on SMA Negeri 1 Singaraja's tenth-grade students' English achievement. This study was a quasi-experimental study utilizing a post-test-only control group design. This study's population was all tenth-grade students of SMA Negeri 1 Singaraja in the academic year 2020/2021, which consisted of 366 students. Cluster random sampling was used as a sampling technique for this study. There were two classes used as the sample of this study, namely X MIPA 4 and X MIPA 6. The two classes used as a sample consisted of 34 students, respectively. Class X MIPA 4 was used as an experimental group that was taught using Quizizz. In contrast, X MIPA 6 was used as a control group taught without Quizizz. The data collection method in this study used a multiple-choice test which consisted of 19 questions. The English test covered three topics: simple past and present perfect tense, recount text, and narrative text. The data obtained showed the value of the experimental group ($M = 84.51$, p -value = 0.012) and the control group ($M = 78.16$, p -value = 0.012). Based on the data obtained, it was known that the average value of the experimental group was greater than the control group. Furthermore, it was also known that the significance value obtained 0.012, which was less than 0.05. Comparing the mean value of the control and experimental groups, which is supported by the significance value, proves that Quizizz affects students' English achievement.

Keywords: Quizizz, gamification, EFL

THE EFFECT OF QUIZIZZ ON ENGLISH ACHIEVEMENT OF TENTH GRADE EFL STUDENTS

Oleh:

Ni Putu Titanisya Aurena Lawnsky, NIM 1712021129

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh penerapan aplikasi Quizizz terhadap prestasi Bahasa Inggris siswa kelas sepuluh SMA Negeri 1 Singaraja. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimental dengan desain post-test only control group. Populasi penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas sepuluh SMA Negeri 1 Singaraja tahun 2020/2021 yang terdiri dari 366 siswa. Cluster random sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sample penelitian ini. Terdapat dua kelas yang digunakan sebagai sample penelitian ini yaitu kelas X MIPA 4 dan X MIPA 6. Kedua kelas yang digunakan sebagai sample sama – sama terdiri dari 34 siswa. Kelas X MIPA 4 digunakan sebagai kelompok eksperimen yang diajar menggunakan aplikasi Quizizz, sementara itu kelas X MIPA 6 digunakan sebagai kelompok kontrol yang diajar menggunakan strategi konvensional atau tanpa Quizizz. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri dari 19 soal. Tes Bahasa Inggris yang digunakan mencakup tiga topik pembelajaran yaitu *simple past and present perfect tense*, *recount text*, dan *narrative text*. Data yang diperoleh menunjukkan nilai kelompok eksperimen ($M = 84.51$, p value = 0.012) dan kelompok kontrol ($M = 78.16$, p value = 0.012). Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok control. Selanjutnya, diketahui juga bahwa nilai signifikansi yang diperoleh menunjukkan p value $0.012 < 0.05$. Perbandingan nilai rata – rata kelompok kontrol dan eksperimen yang didukung dengan nilai signifikansi membuktikan bahwa Quizizz berpengaruh terhadap pencapaian bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: Quizizz, gamifikasi, EFL