

ABSTRAK

Tio Defina Dolorosa Nainggolan, 2021. The Use of Quizizz on the Achievement of English Learning Process for Tenth Grade EFL Students. Skripsi Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Dibimbing oleh Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A. and Kadek Sintya Dewi, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas sepuluh SMA Negeri 1 Negara. Penelitian ini menggunakan metode mixed method sebagai desain penelitian. Analisis data kuantitatif menggunakan desain pre-test post-test digunakan untuk menganalisis pengaruh *Quizizz* dan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap penggunaan *Quizizz*. Sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menjawab pertanyaan terkait kuataan dan kelemahan *Quizizz*. Untuk memilih sampel maka digunakanlah metode purposive sampling. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian yakni kelas X MIPA 6 yang terdiri dari 35 siswa pada tahun ajar 2020/2021. Selama penelitian berjalan, mereka akan diajar menggunakan *Quizizz* sebagai media di dalam kelas Bahasa Inggris. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pelaksanaan tes, penyebaran angket dan proses interview. Data yang diperoleh menunjukkan hasil t hitung sebesar 5,757 dengan signifikansi 0,000 dan nilai t pada t tabel yaitu 1,690. Dari hasil perhitungan tersebut maka didapatkan hasil yaitu t hitung yang lebih besar dibandingkan t tabel dan hasil signifikansi yang kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar bahasa inggris siswa sebelum dan sesudah penerapan *Quizizz*, serta *Quizizz* mempengaruhi kemampuan dan prestasi belajar Bahasa Inggris siswa. Sedangkan dari data persepsi siswa, didapatkan hasil baik pada hasil angket yang membuktikan bahwa siswa memiliki perspsi bahwa *Quizizz* efektif dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Meskipun dalam implementasinya, *Quizizz* memiliki kelemahan yang harus diperbaiki, *Quizizz* juga memiliki kekuatan yang diakui oleh siswa dalam penerapannya di kelas Bahasa Inggris.

Kata kunci: Gamifikasi, Persepsi, Prestasi siswa, Proses pembelajaran, *Quizizz*

UNDIKSHA

ABSTRACT

Tio Defina Dolorosa Nainggolan, 2021. The Use of Quizizz on the Achievement of English Learning Process for Tenth Grade EFL Students. A thesis of English Language Education Department of Ganesha University of Education, Singaraja, Supervised by Prof. Dr. Ni Nyoman Padmadewi, M.A. and Kadek Sintya Dewi, S.Pd., M.Pd.

This study aimed to investigate the use of Quizizz application on SMA Negeri 1 Negara's tenth-grade students on their English learning achievement. This study used mixed method as research design. The quantitative data analysis utilizing pre-test post test design was used to analyse the effect of *Quizizz* and descriptive quantitative analysis used to analyse students' perception. Meanwhile qualitative data were gathered to answer the question about the strength and the weakness of *Quizizz*. To select the representative sample, a purposive sampling method was used. This study used one class as the sample namely X MIPA 6 which consisted of 35 students of 10th grade (first-grade) students in SMA N 1 Negara in the academic year 2020/2021. They are taught using *Quizizz* in English class. After that, to collect the quantitative data, researchers used methods such as distributing questionnaires and giving test. Meanwhile, to obtain data with a qualitative approach, researchers used the interview method. The data obtained showed the result of t-count is 5.757 with a significant 0.000 and the value of t on t-table is 1.690. From the calculation above, t-count is bigger than the t-table ($5.757 > 1.690$) and the result of Sig. (2-tailed) < 0.05 . Therefore, it can be stated that there is any significant difference between student English learning achievement before and after the implementation of *Quizizz* and *Quizizz* affects students' English achievement. Meanwhile data of students' perception resulted good result as assessed using questionnaire, it proves that students found that *Quizizz* is effective for them in English learning class. Even though during the implementation, *Quizizz* has weaknesses that should be improved, *Quizizz* also have strengths that students realized from its implementation in English learning class.

Keywords: Gamification, Perception, *Quizizz*, Student Achievement, Teaching and Learning Process

