

## ABSTRACT

Yuliana, Rindi. Student Register Number. 12203183310. "Student's Perception Toward The Use Of Quizizz Game In Improving Vocabulary Mastery To The Ninth Grade Students At Smpn 1 Kauman Tulungagung" Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) of Sayyid Ali Rahmatullah. Advisor Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M. Pd.

**Keywords: Students' Perception, Quizizz Game, Vocabulary.**

The spreading of the covid-19 virus has made the education system implement a blended learning system to avoid the spread of the covid-19 virus. Therefore, teachers must also be able to keep students active with new teaching strategies. One of them is by using an interactive quiz that can be accessed by students through their respective gadgets. The right media to use is Quizizz. Quizizz is a web-based interactive quiz media that can be accessed by students through their respective gadgets through a code given by the teacher. Quizizz can be used as a medium for learning and practicing, such as strengthening vocabulary in English subjects. The purpose of this study was to investigate students' perceptions of the role of Quizizz as a learning medium to increasing students vocabulary. Subjects in this study were grade 9 students at SMPN 1 Kauman Tulungagung.

The design of this study used the Quantitative Survey method. The researcher used questionnaire data through Google Form which amounted to 29 statements with a rating score of 1 strongly disagree, score 2 disagree, score 3 agree, and score 4 strongly agree and then distribute it to 72 respondents determined by purposive sampling. Researchers used descriptive statistics for data analysis techniques. The results of this study indicate that the average student gives a positive perception of the use of Quizizz Game as a learning medium. Among them, is as an interesting media, easy to use and accessible by students, as a medium that can increase motivation to learn, and able to increase student concentration. To increase students' vocabulary, they also give positive perceptions. Among them, they are able to compose words, then understand the meaning or meaning of a vocabulary, and they are also able to apply the use of vocabulary into a sentence. According to the participants' arguments, the researcher concluded that Quizizz media is an appropriate and appropriate media to be used as a learning medium, especially to increase students' English vocabulary.

## ABSTRAK

Yuliana, Rindi. Student Register Number. 12203183310. "Student's Perception Toward The Use Of Quizizz Game In Improving Vocabulary Mastery To The Ninth Grade Students At Smpn 1 Kauman Tulungagung" Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) of Sayyid Ali Rahmatullah. Pembimbing Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M. Pd.

### **Kata Kunci : Persepsi Siswa, Quizizz Game, Kosakata**

Merebaknya virus covid-19 membuat sistem pendidikan menerapkan sistem pembelajaran campuran atau blended learning guna menghindari penyebaran virus covid-19. Oleh karena itu guru juga harus mampu membuat siswa tetap aktif dengan strategi mengajar yang baru. Salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui gadget mereka masing-masing. Media yang tepat digunakan adalah Quizizz. Quizizz adalah salah satu media kuis interaktif berbasis web yang bisa diakses siswa melalui gadget mereka masing-masing melalui kode yang diberikan oleh guru. Quizizz bisa digunakan sebagai media belajar dan latihan seperti dalam hal penguatan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi persepsi siswa mengenai media Quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata siswa. Subject dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 di SMPN 1 Kauman Tulungagung.

Design penelitian ini menggunakan metode Survey Kuantitatif. Peneliti menggunakan data kuesioner melalui Google Form yang berjumlah 29 pernyataan dengan rating skor 1 sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 setuju, dan skor 4 sangat setuju kemudian menyebarkannya kepada 72 responden yang ditentukan dengan purposive sampling. Peneliti menggunakan statistik deskriptif untuk teknik analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa memberikan persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz Game sebagai media pembelajaran. Diantaranya, adalah sebagai media yang menarik, mudah digunakan dan diakses oleh siswa, sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi belajar, serta mampu meningkatkan konsentrasi siswa. Untuk peningkatan kosakata siswa, mereka juga memberikan persepsi positif. Diantaranya, mereka mampu menyusun kata, kemudian memahami makna atau arti dari sebuah kosakata, dan mereka juga mampu menerapkan penggunaan kosakata ke dalam sebuah kalimat. Menurut argumen peserta, peneliti menyimpulkan bahwa media Quizizz merupakan media yang sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.