

ABSTRACT

Febian, Aqilassilmy. Student Registered Number. 12203193166. 2023. *The Effect of Quizizz Application on Vocabulary Mastery of the Tenth Grade Students at SMAN 1 Pakel*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Susanto, S. S., M.Pd.,

Keywords: The Effect, Vocabulary, Quizizz

One of the most important components of learning English is vocabulary. Due to the importance of vocabulary, interesting learning in vocabulary is needed. Interesting learning in vocabulary can be created with the use of appropriate learning media, one of learning media is game. One educational game suitable as a medium for learning vocabulary is the Quizizz application. However, this has not been proven before. Therefore, researcher prepared two classes where was taught by the Quizizz application and with conventional methods without Quizizz. The aim is to know the effectiveness of using the Quizizz application on students' vocabulary mastery of tenth-grade at SMAN 1 Pakel.

The formulation of the research problems is: "Is there any significant difference score of vocabulary mastery between students taught by using the Quizizz application and those taught by using the conventional method without using Quizizz application of the tenth grade at SMAN 1 Pakel?" The purpose of this study is: to test the effect of the Quizizz application on vocabulary mastery of the tenth grade at SMAN 1 Pakel.

The research design of this research was done by using Quasi-experimental with a quantitative approach. The population of this research is the tenth grade of SMAN 1 Pakel. The samples used were two classes X-8 as the experimental class and class X-9 as the control class. The research instrument in this study was a test with pre-test and post-test. Data analysis used the Mann Whitney U-test.

The finding of this research showed that the results of the Mann Whitney U-test are interpreted to the value of Asymp. Sig. (2-tailed) is 0.003. It can be concluded that the p-value ($0.003 < \alpha$ (5% 0.05)). For the last conclusion the use of the Quizizz application in vocabulary learning for the tenth grade of SMAN 1 Pakel is effective.

ABSTRAK

Febian, Aqilassilmy. NIM. 12203193166. 2023. *Pengaruh Penerapan Quizizz terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas X di SMAN 1 Pakel*. Skripsi. Departemen Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing : Dr. Susanto, S.S., M.Pd.,

Kata kunci: Pengaruh, Kosakata, Quizizz

Salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kosa kata. Oleh karena itu, pembelajaran kosa kata yang menarik sangat diperlukan. Pembelajaran kosa kata yang menarik dapat diciptakan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran kosa kata yang menarik yaitu dengan game sebagai media. Game edukasi yang cocok sebagai media belajar kosakata adalah aplikasi Quizizz. Namun, keefektifan dari aplikasi Quizizz dalam pembelajaran kosa kata belum terbukti sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti menyiapkan dua kelas yang diajar dengan aplikasi Quizizz dan dengan metode konvensional tanpa Quizizz. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap penguasaan kosakata siswa kelas X di SMAN 1 Pakel.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah ada perbedaan skor penguasaan kosa kata yang signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional tanpa aplikasi Quizizz pada kelas X di SMAN 1 Pakel?” Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk menguji pengaruh aplikasi Quizizz terhadap penguasaan kosakata siswa kelas X di SMAN 1 Pakel.

Desain penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Quasi-experimental dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Pakel. Sampel yang digunakan adalah dua kelas X-8 sebagai kelas eksperimen dan kelas X-9 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa tes dengan pre-test dan post-test. Hasil dari data pre-test dan post-test dianalisis dengan menggunakan Mann Whitney U-test.

Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan Uji Mann Whitney U-test nilai Asymp. Sig. (2-tailed) adalah 0,003 sehingga p-value (0,003) $< \alpha$ (5% 0,05). Kesimpulan terakhir dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Quizizz untuk kelas sepuluh SMAN 1 Pakel terbukti efektif meningkatkan vocabulary.