

ABSTRACT

Septian, Enggar Dwi. Student Registered Number. 12203193025. 2023. *The Effect of Quizizz Game Application on Grammar Mastery at the 10th Graders of MAN 02 Jombang*. Thesis. English Department. Faculty of Tarbiyah and Teaching Training. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Supervisor: Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

Keyword: Quizizz, game, grammar, mastery

In learning English, there were many media that could be used by teachers to facilitated the delivery of material. Quizizz application was one of media that could be used. In this study, the researcher has tried to teach using Quizizz media in order to give positive effect to the students' grammar mastery. The problem of this study was "Do the 10th grade students at MAN 02 Jombang who are taught by using Quizizz gain better scores in grammar than before they are taught by using Quizizz?". The objective of study in this research was to assess the effect of Quizizz application as a medium on the 10th graders' grammar mastery at MAN 02 Jombang.

The research method used in this research is Quantitative method, and the design used is Pre-experimental with one group of Pretest-Posttest. The research's populations were the 10th grade students of MAN 02 Jombang, which consisted of 10 classes of 3 Science classes, 4 Social classes, 2 Religion classes, and 1 Language classes. In this study, researcher used the Random Sampling method as the basis for selecting the sample used in this study. The sample used was class X IPS 3 which was 35 students in total. Validation used was content validity and construct validity, and SPSS 26 was used to analyze and calculated the data.

The results of data analysis showed the results of this study. Before it was treated, the average of students' value was 62.46 with the level of students' mastery were 28,58% students passed and 71,42% students failed. After the treatment given, there was significant improvement. The average value of students was 84.58 with the level of students' mastery were 80% students passed and 20% students failed. Then, the result of statistical data using the t-test calculation as follows: the significance value (2-tailed) was 0.000 at t-table 5%, therefore the sig. (2-tailed) = 0.000 < t-table 0.05. It could be seen that the result was bigger than the t-table, so, it could be concluded that Quizizz game application as media gave significant effect toward students' grammar mastery.

ABSTRAK

Septian, Enggar Dwi. NIM. 12203193025. 2023. *The Effect of Quizizz Game Application on Grammar Mastery at the 10th Graders of MAN 02 Jombang*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, S.S., M.Pd.

Kata kunci: Quizizz, permainan, tata bahasa, penguasaan

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, terdapat banyak media yang dapat digunakan guru atau pengajar untuk memudahkan penyampaian materi. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengajar menggunakan media Quizizz untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa siswa. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah siswa kelas 10 di MAN 02 Jombang yang diajar dengan menggunakan Quizizz mendapatkan nilai yang lebih baik dalam tata bahasa daripada sebelum mereka diajarkan dengan menggunakan Quizizz?”. Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk menilai pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap penguasaan grammar siswa kelas X di MAN 02 Jombang.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Kuantitatif, dan desain yang digunakan adalah Pre-experimental dengan *one group of Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 dari MAN 02 Jombang yang terdiri dari 3 kelas IPA, 4 kelas IPS, 2 kelas Agama, dan 1 kelas Bahasa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Random Sampling* sebagai dasar pemilihan sample yang digunakan pada penelitian. Sample yang digunakan yaitu kelas X IPS 3 dengan jumlah 35 siswa. Validasi yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk, dan SPSS 26 digunakan untuk menganalisis dan menghitung data.

Hasil analisis data menunjukkan hasil dari penelitian ini. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai siswa adalah 62,46 dengan tingkat ketuntasan siswa adalah 28,58% siswa lulus dan 71,42% siswa tidak lulus. Setelah perlakuan diberikan, terdapat peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa adalah 84,58 dengan tingkat ketuntasan siswa 80% siswa lulus dan 20% siswa tidak lulus. Kemudian diperoleh data statistik dengan perhitungan uji-t sebagai berikut: nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,000 pada t-tabel 5%, maka sig. (2-tailed) = 0,000 < t-tabel 0,05. Terlihat bahwa hasil tersebut lebih besar dari t-tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi game Quizizz sebagai media memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan grammar siswa.