

ABSTRACT

Naufal Fairuz Shafa (126203211056). *The Effect of Quizizz Game Application on Vocabulary Mastery the 8th Graders of MTs Negeri 5 Kediri*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Keywords: *Quizizz, Vocabulary Mastery, Learning Media, Game-based learning*

Vocabulary is an important element in language acquisition because it supports speaking, listening, reading and writing skills. However, uninteresting learning media makes it difficult for students to understand new terms and get bored quickly. Game-based platforms such as Quizizz offer an interactive experience that can increase student motivation and engagement. This study aims to determine whether the use of the Quizizz application can improve the vocabulary mastery of class VIII students at MTsN 5 Kediri.

This study used a quantitative approach with a pre-experimental design. The study population was all VIII grade students at MTsN 5 Kediri, with a sample of VIII-H class totaling 35 students. Data collection techniques were carried out through pre-test and post-test to measure vocabulary skills before and after Quizizz game-based learning. Data analysis was carried out using the Kolmogorov-Smirnov test with the help of the SPSS version 26 program.

The results of the analysis showed a significant increase in vocabulary acquisition after the use of Quizizz. The average pre-test score of 66.29 rose to 86.00 in the post-test. Paired Sample t-test shows a significance of 0.000 (<0.05), so the alternative hypothesis is accepted. This proves that learning with Quizizz improves vocabulary comprehension significantly.

Based on these results, it can be concluded that Quizizz is an effective and fun medium to improve students' vocabulary acquisition. With interactive game features, Quizizz encourages active participation and learning motivation, making it worthy of being an innovative strategy in English language learning.

ABSTRAK

Naufal Fairuz Shafa (126203211056). *The Effect of Quizizz Game Application on Vocabulary Mastery the 8th Graders of MTs Negeri 5 Kediri*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

Kata Kunci : *Quizizz, Penguasaan Kosakata, Media pembelajaran, Pembelajaran berbasis permainan*

Kosakata adalah unsur penting dalam penguasaan bahasa karena mendukung kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Namun, media belajar yang kurang menarik membuat siswa sulit memahami istilah baru dan cepat bosan. Platform berbasis game seperti Quizizz menawarkan pengalaman interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui apakah penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas VIII di MTsN 5 Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII di MTsN 5 Kediri, dengan sampel kelas VIII-H yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan kosakata sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis game Quizizz. Analisis data dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program SPSS versi 26.

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata setelah penggunaan Quizizz. Nilai rata-rata pre-test 66,29 naik menjadi 86,00 pada post-test. Uji Paired Sample t-test menunjukkan signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan Quizizz meningkatkan pemahaman kosakata secara signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz adalah media yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Dengan fitur permainan interaktif, Quizizz mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar, sehingga layak dijadikan strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa Inggris.