

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA PADA POKOK BAHASAN
SIMPLE PAST TENSE DI SMA NEGERI 6 GARUT**

Aceng Cucu Bunyamin
NIM : 18861001
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense* di SMA Negeri 6 Garut. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *true eksperimen*. Instrumen penelitian berupa tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest*, sedangkan instrumen non tes berupa kuesioner (angket). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 6 Garut tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar didapat melalui tes, sedangkan respon siswa dalam pembelajaran didapat melalui kuesioner (angket) yang kemudian dilakukan uji statistik melalui uji parametrik, dimana sebelumnya telah dilakukan perhitungan uji normalitas. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek interaktif terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 58% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 42%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek tampilan terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 56% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 44%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek waktu terhadap hasil belajar siswadiperoleh hasil 47% merespon secara baik dan menanggapi secara cukup 41%. Pengaruh penggunaan *Quizizz* aspek interaktif, tampilan dan waktu secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswadiperoleh peningkatan 46,7%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa pada pokok bahasan *Simple Past Tense*. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran daring yang digabungkan dengan pembelajaran tatap muka terutama sebagai assessment pada saat pembelajaran. Perlu dilakukan penelitian lanjut untuk melihat efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam skala yang lebih luas dan bahasan yang berbeda.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz

Abstract

This research aims to determine the effect of *Quizizz* application usage on students' English learning results on Simple Past Tense subject at Sma Negeri 6 Garut. The research method used true research experimentation. Research instruments in the form of tests and non tests. Test instruments are pretest and posttest questions, while non-test instruments are questionnaires (questionnaires). The population in this study was X grade students at Sma Negeri 6 Garut in the 2019/2020 school year. The results of the study were obtained through tests, while the response of students in learning was obtained through questionnaires (questionnaires) which were then conducted statistical tests through parametric tests, where previously had been done normality test calculations. Statistical test results showed that the effect of using *Quizizz* interactive aspects on students' learning outcomes resulted in 58% responding well and responding fairly 42%. The effect of *Quizizz*'s use of the display aspect on students' learning outcomes resulted in 56% responding well and responding reasonably to 44%. The effect of *Quizizz*'s use of time aspects on students' learning outcomes resulted in 47% responding well and responding reasonably to 41%. The effect of *Quizizz*'s use of interactive aspects, display and time together on students' learning outcomes resulted in a 46.7% increase. The conclusion of this study is that *Quizizz* app affects students' English learning results on Simple Past Tense subjects. This app can be used as an alternative to the online learning model combined with face-to-face learning especially as an assessment at the time of learning. Further research is needed to look at the effectiveness of using *Quizizz* applications on a wider scale and different languages.

Keywords: Quizizz App