

ABSTRACT

Wulandari, Upik. (2020). *The use of Quizizz to improve the students' vocabulary mastery in SMA N 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Vocabulary becomes the basic aspect to learn a language in order to reinforce the learning of other skills such as speaking, writing, reading, and listening. Wilkins (1972) stated that without grammar there is not much meaning can be carried out, without vocabulary there is no meaning can be carried out (pp. 111-112). In order to master the vocabulary in a language, the students need to drill themselves with doing some exercises by using some educational applications that can engage and motivate them in the learning process. In fact, using Quizizz as a learning media is one of the ways to enhance students' vocabulary mastery. Quizizz is a fun educational application for creating game-like quizzes that allow students to practice together in the classroom.

This research aims to analyze the use of Quizizz in order to improve students' vocabulary mastery. There are two research questions which are: 1) Does supplementary exercise using Quizizz improve the vocabulary mastery for SMA N 1 Yogyakarta students? And 2) what are the advantages and disadvantages of using Quizizz for the eleventh graders of SMA N 1 Yogyakarta?

In this research, the researcher used classroom action research (Kemmis and McTaggart, 1988). The subjects of this research were 30 students of the eleventh grade of MIA 4 class in SMA N 1 Yogyakarta. Next, the instruments used in this research were tests, questionnaires and interviews.

The results of this research showed that Quizizz could improve students' vocabulary mastery. It was proven from the improvement of the average of each test. Starting from the pre-cycle, the average of students score was 69.6 and after the pre-cycle, the average of student score was 72.4 in the first cycle and 92.5 in the second cycle. Moreover, the questionnaire result showed that almost all of the students stated that Quizizz could engage and motivate them to learn and help them to memorize vocabulary. The students also perceived that Quizizz provided them free and easy access. However, the interview results showed that there were two disadvantages of using Quizizz in the learning process. They were the access of Quizizz depended on the internet connection and the students could not skip certain questions to answer the easier questions while doing the quiz.

Keywords: Quizizz application, vocabulary mastery, improvement

ABSTRAK

Wulandari, Upik. (2020). *The use of Quizizz to improve the students' vocabulary mastery in SMA N 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Kosakata berperan sebagai aspek dasar dalam pembelajaran sebuah bahasa untuk mendukung kemampuan lain seperti berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan. Wilkins (1972) menyatakan bahwa tanpa tata bahasa hanya sedikit arti yang dapat disampaikan, tanpa kosa kata tidak ada arti yang dapat disampaikan (hal.111-112). Untuk menguasai kosakata dalam suatu bahasa, siswa harus melatih diri mereka dengan melakukan beberapa latihan menggunakan aplikasi yang bersifat edukatif yang dapat mengajak dan memotivasi mereka dalam proses pembelajaran. Lebih dari itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Quizizz adalah aplikasi kuis berbasis pendidikan yang berfungsi untuk membuat kuis berbentuk permainan yang memperbolehkan siswa untuk berlatih bersama di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan Quizizz untuk meningkatkan penguasaan kosakata murid. Terdapat dua rumusan masalah, yaitu: 1) Apakah latihan-latihan tambahan menggunakan Quizizz meningkatkan penguasaan kosakata untuk siswa SMA N 1 Yogyakarta? Dan 2) Apakah kelebihan dan kekurangan penggunaan Quizizz untuk siswa kelas sebelas di SMA N 1 Yogyakarta?

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengadaptasi teori dari Kemmis dan McTaggart (1988). Subyek penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas sebelas MIA 4 SMA N 1 Yogyakarta. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, kuesioner, dan wawancara.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata pada setiap tesnya. Mulai dari *pre-cycle*, nilai rata-rata siswa adalah 69.6 dan setelah melakukan *pre-cycle* menjadi 72.4 pada *cycle* pertama dan 92.5 pada *cycle* kedua. Lebih dari itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa hampir semua siswa menyatakan bahwa Quizizz dapat mengajak dan memotivasi mereka untuk belajar dan membantu mereka untuk mengingat kosakata. Para siswa juga merasakan bahwa Quizizz menyediakan akses yang gratis dan mudah. Namun, hasil wawancara menunjukkan terdapat dua kelemahan Quizizz dalam proses pembelajaran. Kelemahan tersebut adalah akses Quizizz yang bergantung pada koneksi internet dan para siswa tidak dapat melewati pertanyaan tertentu untuk menjawab pertanyaan yang lebih mudah.

Kata kunci: aplikasi Quizizz, penguasaan kosakata, peningkatan