



**EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA TADRIS BAHASA
INGGRIS PADA MATA KULIAH VOCABULARY
BUILDING DI KELAS 2021**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Diajukan Oleh:

NUR AMALIA ILHAM
NIM. 180110038

Pembimbing:

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.

St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS (TBI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Amalia Ilham
Nim : 180110038
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris (TBI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 25 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,

Nur Amalia Ilham

NIM: 180110038

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektivitas Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Pada Mata Kuliah *Vocabulary Building* di Kelas 2021 yang ditulis oleh Nur Amalia Ilham Nomor Induk Mahasiswa 180110038, Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 28 Juli 2022 M bertepatan dengan 29 Dzulhijjah 1443 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)



Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

Nur Amalia Ilham. Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Pada Mata Kuliah *Vocabulary Building* di kelas 2021. Skripsi. Sinjai: Program Studi Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Pada Mata Kuliah *Vocabulary Building* Di Kelas 2021.

Jenis Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berupa *One-Group pretest-posttest Design* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jumlah populasi 13 orang dengan menggunakan sampling jenuh. Data diambil dengan menggunakan observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Pada pengujian penelitian eksperimen skor rata-rata hasil belajar *Vocabulary Building* mahasiswa setelah diterapkan media pembelajaran Aplikasi Quizizz adalah 83,85 dan berada pada kategori tinggi; Terjadi peningkatan hasil belajar *Vocabulary Building* mahasiswa setelah diterapkan Aplikasi Quizizz dengan memperoleh rata-rata nilai *Sig* ,066 yang ada pada tingkat kategori tinggi. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 25, diperoleh *sig.*(2-tailed) <0.05 atau ,000 < 0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terjadi peningkatan hasil belajar *Vocabulary Building* mahasiswa setelah penggunaan Aplikasi Quizizz. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz efektif terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary* di Kelas 2021.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar dan *Vocabulary Building*

ABSTRACT

Nur Amalia Ilham. *The Effectiveness of the Quizizz Application on Learning Outcomes of English Education Students in Vocabulary Building Courses in the Class of 2021.* Thesis. Sinjai: English Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study aims to test the effectiveness of the Quizizz application on learning outcomes of English Education Students in Vocabulary Building Courses in the class of 2021.

This type of research is an experimental research in the form of a One-Group pretest-posttest design using a quantitative approach, with a population of 13 people using saturated sampling. Data was taken using observation, questionnaires, tests, and documentation.

The results showed that: in experimental research testing the average score of students' Vocabulary Building learning outcomes after being applied to the Quizizz Application learning media was 83.85 and was in the high category. There was an increase in student Vocabulary Building learning outcomes after the Quizizz Application was implemented by obtaining an average value of Sig .066 which is at the high category level. Based on the results of the analysis using SPSS 25, sig.(2-tailed) <0.05 or $.000 <0.05$ is obtained, so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an increase in student Vocabulary Building learning outcomes after using the Quizizz Application. From the results of this study it can be concluded that the use of the Quizizz Application is effective for the learning outcomes of English Education students in the Vocabulary course in the Class of 2021.

Keywords: Quizizz Application, Learning Outcomes and Vocabulary Building

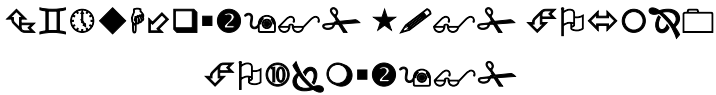
المستخلص

نور أماليا الهام. فعالية تطبيق قويزيز على مخرجات التعلم لطلاب تعليم الإنجليزية في مادة بناء المفردات في فصل ٢٠٢١. البحث. سنجائي: قسم تعليم اللغة الإنجليزية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة المحمدية الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٢.

هدف هذا البحث إلى اختبار فعالية تطبيق قويزيز على نتائج التعلم لطلاب تعليم اللغة الإنجليزية في مادة بناء المفردات في فصل ٢٠٢١. نوع البحث هو بحث تجريبي في شكل تصميم اختبار قبلي لمجموعة واحدة باستخدام نهج كمي، مع مجموعة مكونة من ١٣ شخصًا باستخدام عينات مشبعة. تم أخذ البيانات باستخدام الملاحظة والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. أوضحت النتائج أنه في البحث التجريبي الذي تم اختباره، كان متوسط درجات الطالب بناء مخرجات التعلم بعد تطبيقه على وسائط التعلم قويزيز 83.85 وكان في فئة عالية. كانت زيادة في نتائج تعلم بناء مفردات الطلاب بعد تنفيذ تطبيق قويزيز من خلال الحصول على متوسط قيمة Sig 0.066 وهو على مستوى الفئة العالية. بناءً على نتائج التحليل باستخدام SPSS 25، يتم الحصول على علامة (٢-tailed) $p < 0.05$ أو $p < 0.005$ ، بحيث يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a ، مما يعني أن فيه زيادة في تعلم الطالب مفردات بناء النتائج بعد استخدام تطبيق قويزيز. من نتائج هذا البحث يمكن أن نستنتج أن استخدام تطبيق قويزيز فعال لنتائج التعلم لطلاب تعليم اللغة الإنجليزية في مادة المفردات في فصل ٢٠٢١.

الكلمات الأساسية: تطبيق قويزيز، نتائج التعلم وبناء المفردات

KATA PENGANTAR



Dalam Kesempatan Ini, Penulis Ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulisan studi. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua, yang telah memberikan semangat, kasih sayang serta menyekolahkan hingga ke jenjang perguruan tinggi dan doa yang dipanjatkan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan seperti yang diharapkan. Walaupun banyak cobaan dan rintangan yang dihadapi dan penulis sempat dipandang rendah tetapi berkat dukungan dan support Orang Tua sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini;
2. Bapak Dr. Firdaus, M.Ag, selaku Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Bapak Dr. Ismail, M.Pd, Dr.Rahmatulah, M.Pd, Dr. Muhammad Anis, M. Hum, selaku Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Wakil Rektor III;

4. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan sekaligus Pembimbing I, yang telah memberikan arahan dan nasihat dalam penyelesaian studi;
5. St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II, yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini dan nasihat selama penyelesaian studi;
6. Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.. Selaku Ketua Program Studi Tadris Bahasa Inggris, yang telah sabar dalam menghadapi, mengarahkan dan menasehati selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai, yang telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
10. seluruh Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Angkatan 2019, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.

11. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu tersatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dan berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 25 Juni 2022

Nur Amalia Ilham
NIM. 180110038

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka.....	9
1. Aplikasi Quizizz	9
2. Hasil Belajar.....	23
3. <i>Vocabulary Building</i>	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
C. Hipotesis.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B. Definisi Variabel.....	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	37
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	53

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA.....	67
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	71
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One-Group pretest-posttest Design	36
Tabel 3.2 Pengukuran Skala Likert.....	41
Tabel 4.1 Data Uji Validitas	54
Tabel 4.2 Data Uji Reliabilitas	56
Tabel 4.3 Data Pre-test Post-test.....	57
Tabel 4.4 Data Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.5 Data Uji Homogenitas	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kisi-kisi instrumen penelitian	72
Lampiran 1.2 Soal pre-test beserta kunci jawabannya	74
Lampiran 1.3 Soal post-test beserta kunci jawabannya	77
Lampiran 1.4 Soal kuesioner (angket)	80
Lampiran 1.5 Distribusi nilai r_{tabel} signifk 5% dan 1%	83
Lampiran 1.6 Hasil uji validitas SPSS	85
Lampiran 1.7 Nilai hasil belajar pre-test	88
Lampiran 1.8 Nilai hasil belajar post-test	89
Lampiran 1.9 Nilai <i>paired sample t-test</i>	90
Lampiran 1.10 Dokumentasi kegiatan	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sangatlah pesat sehingga menyentuh dunia pendidikan. Sebagai contoh, jika dulu di kelas menggunakan kapur tulis berganti menjadi *white board* lalu berganti menjadi *projector* dan saat ini sedang masa transisi ke *smartboard*. Seiring dengan perkembangan teknologi yang mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman, mengakibatkan munculnya berbagai aplikasi yang pada umumnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Aplikasi pembelajaran merupakan program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara dosen dan mahasiswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung. (Savira et al., 2018)

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi pada

mahasiswa adalah *game* berupa kuis yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar yaitu: khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). (Ulhusna et al., 2021). *Game* berupa kuis sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Kuis interaktif merupakan gabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu *game*. Hal ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis merupakan strategi dosen yang diberikan terhadap mahasiswa dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa. (Ulhusna et al., 2021)

Sebagaimana yang diketahui bahwa dosen bukan hanya pusat pembelajaran melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator bagi mahasiswanya (Khusnul, 2012). Dosen dapat menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran menarik yang menunjang proses belajar mengajar serta merupakan media

pembelajaran yang berbasis digital (multimedia) dari buku Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0 untuk Mendukung Merdeka Belajar atau Kampus Merdeka. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar, Quizizz merupakan aplikasi berbasis *game* yang membuat aktivitas kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. (Savira et al., 2018) Salah satu mata kuliah wajib pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris adalah *Vocabulary Building*.

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata kuliah *Vocabulary Building* ditujukan untuk mendukung penguasaan dan pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu: *listening*, *speaking*, *reading*, dan *writing*. (Muttaqien, 2017). Bahasa Inggris adalah bahasa asing di Indonesia, berbeda dengan negara lain seperti Malaysia dan Singapura dalam hal ini negara Inggris adalah bahasa kedua. Sebagai media dari komunikasi Bahasa Inggris memiliki peran penting. itu juga digunakan untuk tantangan teknologi, ilmiah dan budaya yang mengharuskan kita untuk mempelajari bahasa Inggris secara mendalam. {Formatting Citation} Di samping keempat keterampilan tersebut, unsur kebahasaan seperti *structure* atau *grammar*, *pronunciation*, dan *vocabulary* diajarkan secara terpadu

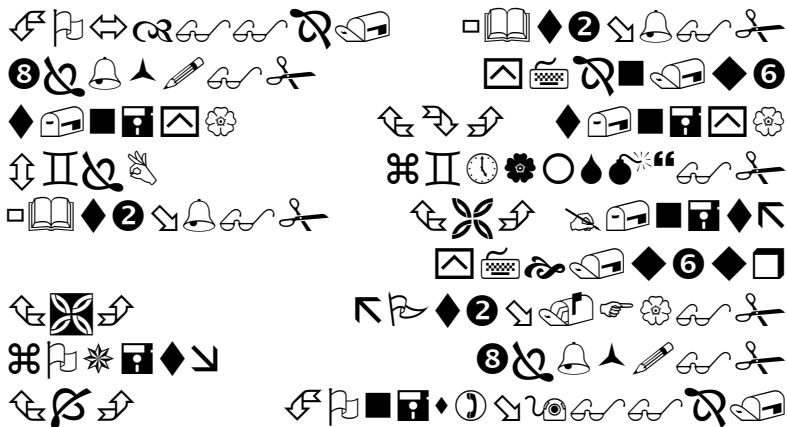
dalam penyampaian keempat keterampilan yang diajarkan. Hal tersebut bertujuan untuk mendukung kemampuan berbahasa Inggris secara komprehensif. (Muttaqien, 2017)

Pada saat observasi awal, kemampuan Bahasa Inggris belum menunjukkan hasil yang memuaskan meskipun mahasiswa telah belajar *Vocabulary Building* dalam kurun waktu yang cukup lama. Jika diberikan waktu untuk berbicara bahasa Inggris, maka kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki oleh mahasiswa. Hal ini tidak sesuai dengan jumlah waktu yang sudah digunakan untuk belajar tentang *Vocabulary Building*. Lebih konkritnya, fakta di observasi awal bisa dilihat bagaimana *output mahasiswa* yang sebagian besar masih belum bisa berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris secara lisan maupun tulisan dengan lancar.

Peneliti memilih Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang dapat direkomendasikan kepada mahasiswa karena aplikasi ini sangat efektif baik, berupa tampilan yang menarik dan permainan kuis yang didalamnya ada soal pertanyaan, bisa berbentuk pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan atau survei dan *essay*. Ketika soalnya telah selesai dikerjakan maka akan muncul penilaian dan perengkingan kemudian Aplikasi

Quizizz memiliki kelebihan yaitu bentuk soal nya selain dapat diambil dari dalam aplikasi tersebut juga dapat dibuat tersendiri oleh peneliti. Lalu dari penggunaan aplikasi yang menarik serta dapat mendukung pembelajaran *Vocabulary*, maka akan mendapatkan hasil belajar yang diinginkan.

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Belajar juga merupakan sesuatu yang dilakukan untuk menguasai hal tertentu. Proses belajar yang baik dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan, oleh karena itu dosen dapat mencari cara terbaik untuk membuat mahasiswa merasa nyaman dan bersahabat ketika melakukan kegiatan belajar mengajar. (Amran & Takdir, 2020) Seperti dijelaskan pada (QS. Al-Alaq 96:1-5) yang berbunyi:





Terjemahnya:

1. *Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan;*
2. *Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah;*
3. *Bacalah, dan tuhanmulah yang maha mulia;*
4. *Yang mengajar (manusia) dengan pena;*
5. *Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahu.*

Hasil belajar mahasiswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh mahasiswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh dosen. Definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh mahasiswa, yakni prestasi belajar mahasiswa di universitas yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya. (Cholimatus, 2020)

Hasil belajar yang dicapai mahasiswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri mahasiswa yang belajar meliputi kesehatan, intelegensi, minat/motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor dari luar mahasiswa yang belajar meliputi keluarga, kampus,

masyarakat dan lingkungan sekitar. Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan saling mempengaruhi, sehingga dari hal tersebut maka muncul mahasiswa yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal. (Prihatin, 2016)

Maka untuk itu dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **“EFEKTIVITAS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA TADRIS BAHASA INGGRIS PADA MATA KULIAH VOCABULARY BUILDING DI KELAS 2021”**.

B. Rumusan Masalah

Apakah Aplikasi Quizizz efektif terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di kelas 2021?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui efektivitas Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di Kelas 2021.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi Civitas Akademik dalam memberikan kontribusi untuk

memperkaya khazanah keilmuan dan salah satu masukan bagi upaya pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang terkait dengan hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di Kelas 2021.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi yang berharga dalam mendapatkan informasi mengenai Aplikasi Quizizz terhadap ilmu mahasiswa, baik lembaga yang diteliti maupun pemerintah dalam upaya meningkatkan hasil belajar pada mata kuliah *Vocabulary building*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam mengetahui hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris di kelas 2021. Untuk mencapai kemampuan dan pengetahuan mahasiswa yang seutuhnya.
- c. Hasil penelitian ini akan menjadi salah satu pengalaman yang akan memperluas cakrawala pemikiran dan wawasan ilmu pengetahuan serta mengasah kemampuan mahasiswa dalam peningkatan tolak ukur mahasiswa, terkhususnya mengenai

efektivitas Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz ini dibuat oleh seorang guru bernama Ankit dan Deepak. Keduanya membuat aplikasi ini pada tahun 2015 sambil mengajar remedial matematika di sebuah sekolah di kota Bengaluru, India. Hingga kini, Aplikasi Quizizz telah digunakan lebih dari 10 juta mahasiswa di 100 negara, 500 juta kuis dalam setiap bulannya dan beberapa sekolah di Amerika telah menggunakan aplikasi ini. Aplikasi Quizizz memiliki kantor pusat di Santa Monica, California dan di Bengaluru, Karnataka, India. (Intan, 2021)

Aplikasi Quizizz adalah laman edukatif *online* yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android yang secara resmi dipublikasikan pada tahun 2017. Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman tersebut mencapai 20 juta *user*, dan pengguna yang memainkan permainan ini

mencapai sekitar 100 juta mahasiswa. Dengan jaringan internet, dosen dan mahasiswa bisa mengakses laman Aplikasi Quizizz dari komputer dan *smartphone* di mana pun dan kapan pun secara gratis, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer yang mampu merangsang mahasiswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme. Aplikasi tersebut bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Laman Aplikasi Quizizz memiliki dua alamat website yaitu <https://Quizizz.com/> yang dikhususkan untuk pengajar sebagai tempat untuk merancang kuis online, diskusi, ataupun survei. Sedangkan alamat <https://Quizizz.it/> adalah laman yang digunakan mahasiswa untuk mengikuti *game-based learning*. Perangkat aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah pada *smartphone* masing-masing. (Satri, 2017)

Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi,

latihan, dan kuis dengan media yang menarik. Pembuatan latihan atau kuis yang dimaksud adalah dosen dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat mahasiswa lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi ini peserta dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi untuk meraih hasil belajar yang memuaskan. Dari hal tersebut, dapat mempermudah proses pembelajaran dan sebagai media pembelajaran yang mendukung pada mata kuliah *Vocabulary Building*. (Annisa & Erwin, 2021)

Dari pengertian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa Aplikasi Quizizz adalah media yang menarik digunakan dalam proses pembelajaran karena selain memiliki fitur yang bermacam-macam, jenis kuis yang disediakan juga berbeda-beda yang dapat membuat mahasiswa lebih tertarik dan semangat dalam proses pembelajarannya dan aplikasi ini juga dapat dimainkan bersama teman kelompok ataupun

sendiri serta dapat dilakukan dengan jarak jauh atau didalam kelas.

b. Cara Membuat Akun dan Kuis Pada Aplikasi Quizizz

Adapun cara membuat akun dan kuis pada aplikasi Quizizz sebagai berikut:

- 1) Masuk ke www.Quizizzz.com lalu klik “*Sign Up*”, kemudian pilih “*sign up with email*” atau “*sign up with google*”. Lalu Klik “Teacher” jika ingin login sebagai guru.
- 2) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “*create new quiz*” pada bagian kanan atas, lalu masukkan nama kuis, pilih bahasa lalu klik “*save*”. Selanjutnya akan muncul tampilan selanjutnya lalu klik “*Create new question*”
- 3) Masukkan pertanyaan pada kolom “*Write your question here*” lalu masukkan opsi jawaban (jika menggunakan pilihan ganda) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*”. Berikan centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik “*save*”. Jika sudah menulis semua kuis, klik “*Finish Quiz*”

c. Cara Memainkan Kuis dalam Aplikasi Quizizzz, yaitu:

- 1) *Solo Game*, yakni jika ingin mencoba sendiri tanpa kode.
- 2) *Homework Game*, yakni kita ingin mencoba membagikan keorang lain dengan memberikan waktu dan kode tertentu
- 3) *Live Game*, yakni akan mencoba sendiri dengan kode tertentu *live* pada saat itu. Cara ini yang biasanya dilakukan didalam kelas bersama dosen dan mahasiswa. Berikut ini adalah langkah bermain dengan pilihan *Live Game*:
 - a) Mahasiswa membuka *link* <https://join.Quizizzz.com>, lalu memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh dosen lalu klik “*Proceed*”, setelah itu memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “*start*”, kemudian mengerjakan kuis tersebut dengan waktu sebagaimana ditentukan dosen.
 - b) Setiap mahasiswa yang selesai menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal

dan juga mendapat *ranking* berapa dalam menjawab soal tersebut. Jika mahasiswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar/*correct*. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan Tinjau Pertanyaan (*Review Question*) untuk melihat kembali jawaban yang kita pilih.

Langkah ini bisa dilakukan secara jarak jauh (online) ataupun juga dapat dicoba di kelas ketika nanti pembelajaran sudah kembali normal. Tentunya jika dilakukan di kelas dapat dilakukan dengan ditayangkan menggunakan layar proyektor. Maka tuangan akan lebih terasa heboh dengan suara sang juara. Proses ini diperlukan untuk melihat siapa mahasiswa yang cepat dan tepat selain keberanian yang ditampilkan. (Intan, 2021)

d. Fitur-Fitur dalam Aplikasi Quizizz

Quizizz memiliki fitur-fitur menarik yang bisa digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar, diantaranya guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari 4 pilihan

jawaban, selain itu guru dapat menambahkan media gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan. Fitur *Report* dalam *Quizizz* juga memberi data statistik tentang kinerja mahasiswa serta dapat melacak berapa banyak mahasiswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data statistik ini dapat diunduh dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru dapat memberikan tugas evaluasi dengan batasan waktu maksimal 2 minggu. Fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu tersedianya fitur “Kelas” yang dapat digunakan membuat grup kelas untuk mengerjakan kuis interaktif melalui kode *join* kelas tersebut. Fitur menarik dari *Quizizz* adalah:

- 1) Kecepatan mahasiswa: pertanyaan muncul di layar masing-masing mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan setiap mahasiswa masing-masing dan para mahasiswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir.

- 2) Jutaan Quiz Publik: Guru-guru hebat di seluruh dunia telah membuat jutaan pertanyaan hebat tentang Quizizz setiap hari.
- 3) Kustomisasi Kuis: Guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis mereka dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan, dan faktor lainnya.
- 4) Mencetak kuis dalam bentuk pdf
- 5) Impor dari *Excel* (lembaran data)
- 6) Kalkulator Matematika di Quizizz
- 7) Saat ini Quizizz lebih aman.
- 8) Fitur lima jenis soal:
 - a) Pilihan Ganda (*Multiple Choise*) : ketika ada beberapa pilihan yang tersedia tetapi mahasiswa hanya perlu memilih satu jawaban yang benar.
 - b) Kotak Centang (*Checkbox*): ketika lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar.
 - c) Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*) : mahasiswa perlu memasukkan jawaban secara manual di tempat yang disediakan.

Batas karakter untuk jenis ini 46 adalah 160 karakter, sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter.

- d) Pemilihan atau Survei (*Poll*) : tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan mahasiswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi.
 - e) Terbuka-Berakhir atau Essay (*Open-Ended*) : jawaban yang lebih panjang yang tidak di nilai. Batas karakter untuk open-ended adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya >800 karakter.
- 9) Fitur Teleportasi : adalah fitur yang sangat unik yang ada di Quizizz. Melalui fitur ini guru dapat mengambil beberapa soal yang telah dibuat oleh guru lainnya. Perbedaannya dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis public berarti anda menduplikasi seluruh isi kuis sedangkan melalui fitur teleportasi, guru dapat mengambil banyak soal. Selain itu fitur teleportasi juga memungkinkan guru untuk

mengambil dari beberapa soal dari banyak kuis.

- 10) Fitur *Lessons on Quizizz* (presentasi interaktif):
namun saat ini fitur tersebut hanya tersedia untuk akun yang premium dan belum untuk guru. Keunggulan fitur ini adalah kita bisa memasukkan gambar, video, teks, audio, bahkan video dari *youtube* dengan hanya menggunakan *link*. Fitur presentasi juga dapat ditampilkan di layar mahasiswa atau presenter saja.
- 11) Fitur Membuat Kelas atau Terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya (*edmodo*, *shoology*, dan lain-lain). Penugasan langsung muncul di akun Quizizz dan GC mahasiswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya mahasiswa di kelas GC yang dapat mengerjakan *game*.
- 12) Fitur mengeksplorasi soal-soal sehingga dapat digunakan secara *offline*. Soal tersebut dapat disimpan, dicetak, bahkan di *convert* ke *word* untuk diberikan ke mahasiswa.

- 13) Fitur *insert* gambar dan audio: dengan memanfaatkan fitur audio dapat membuat soal lebih menarik dan interaktif..

Quizizz memfasilitasi kuis atau ujian menjadi permainan berbasis *selfpaced* dan *gamification*. Sepenuhnya gratis, 60+ juta pengguna dunia 11 juta Indonesia, tersedia jutaan soal yang semuanya gratis, fitur membuat soal yang mudah dan interaktif, fitur laporan yang lengkap, tersedia bahasa Indonesia, terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya. Mulai 26/10/20 Quizizz secara resmi masuk dalam daftar kuota belajar Kemendikbud RI. Guru dan mahasiswa dapat mengakses Quizizz secara gratis tanpa biaya kuota. (Almaytita, 2021)

e. Kelebihan Aplikasi Quizizz

- 1) Bagi Peneliti, memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika mahasiswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga

mendapatkan peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.

- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar, guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

f. Kekurangan Aplikasi Quizizz

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya mahasiswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.

- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila mahasiswa terlambat bergabung. (Naipospos, 2020)

g. Manfaat Aplikasi Quizizz

Pengembangan dari media pembelajaran Quizizz, perlu dilakukan secara berkesinambungan, agar Quizizz bisa menjadi satu aplikasi kompetitif sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian diterapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, yakni 1) Pola Tradisional, yakni hubungan dosen kepada mahasiswa secara langsung, 2) Pola dosen dengan media, 3) Pola

pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja. (Salsabila et al., 2020)

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajarana nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah dimanfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja mahasiswa, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi dosen dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi mahasiswa. (Salsabila et al., 2020)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar mahasiswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh mahasiswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh dosen. Terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli pembelajaran yang berbeda-beda. Definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). (Yendri, Ikhya & Ferdi, 2020)

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), prestasi belajar diartikan sebagai penguasaan ilmu atau keterampilan. Umumnya prestasi akademik diekspresikan oleh hasil tes dalam bentuk nilai yang

diberikan oleh guru. Ketika mahasiswa belajar, tentunya akan mendapatkan hasil. (Departemen Pendidikan Nasionak , 2002)

Dosen memiliki tanggung jawab penting untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswanya dengan menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan berusaha memotivasi mahasiswa dengan memberikan perhatian, bersikap baik, maupun menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar, untuk mencapai hasil yang diinginkan maka dosen perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengelola kelas dan memotivasi belajar mahasiswanya. Fungsi mahasiswa sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar mahasiswa, yaitu dapat menggairahkan mahasiswa, memberikan harapan yang realistis, memberikan insentif dan mengarahkan perilaku mahasiswa kearah yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Bahkan, belajar tidak hanya penguasaan terhadap konsep teori mata pelajaran saja, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, dan persepsi, kesenangan

dan minat bakat, kesesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, suatu keinginan, serta harapan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rusman, dimana menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi serta perilaku, termasuk juga perbaikan sikap atau akhlak. (Salsabila et al., 2020)

Hasil evaluasi dari hasil belajar mahasiswa pada akhirnya akan digunakan dan ditampilkan untuk tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk Diagnosis dan Pengembangan, yaitu menggunakan hasil penilaian hasil belajar untuk mendiagnosis kelemahan dan kelebihan mahasiswa serta alasannya.
- b. Untuk Seleksi, hasil penilaian pembelajaran akan digunakan sebagai dasar untuk menentukan mahasiswa mana yang paling cocok untuk jabatan dan jenis mahasiswa tertentu.
- c. Untuk Promosi Kelas, menentukan apakah seorang mahasiswa dapat naik kelas membutuhkan informasi yang dapat menentukan keputusan yang dibuat oleh guru.

- d. Untuk memungkinkan mahasiswa berkembang sesuai dengan kemampuan dan tingka potensi mereka sendiri, mahasiswa harus ditempatkan secara tepat dalam kelompok yang sesuai. (Almaytita, 2021)

Hasil belajar mencakup tiga indikator (Yendri Wirda, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, 1375) yaitu:

- a. Ranah Kognitif Adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). *comprehension* (pemahaman): memberikan pemahaman kepada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Tahu Akademik 2021 dalam pembelajaran *Vocabulary Building* menggunakan Aplikasi Quizizz untuk mendapatkan hasil yang baik, *application* (penerapan): penerapan penggunaan Aplikasi Quizizz agar mahasiswa bisa menggunakannya, *analysis* (analisis): menganalisis kemampuan mahasiswa, *evaluation* (penilaian): mengetahui dan memberikan soal/test diakhir penelitian agar dapat menilai kemampuan mahasiswa.
- b. Ranah afektif adalah ranah yang berkenaan dengan sikap mahasiswa dapat diramalkan perubahannya bila mahasiswa telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Tipe hasil belajar afektif akan Nampak

pada mahasiswa dalam berbagai tingkah laku seperti: disiplin, menghargai dosen dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

- c. Ranah psikomotorik. Hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), dan kemampuan bertindak individu.

Berdasarkan hasil penjelasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur yang dilakukan untuk mengetahui seberapa mampu mahasiswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar memiliki indikator yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

3. Vocabulary Building

Pengajaran kosakata kepada siswa diperlukan dikarenakan mereka dengan mudahnya menerima ilmu *linguistic* yang baru, mereka dengan mudah mengucapkan kata-kata baru untuk alasan yang sama, mereka tidak menyadari perbedaan bunyi dari suatu kosakata, dan jika mereka memiliki pengalaman yang baik pada umur mereka saat ini, mereka akan menemukan kesukaan mereka sendiri, jadi lebih baik bagi mereka untuk mempelajarinya sejak dini. Pentingnya pengajaran kosakata pada siswa atau remaja

saat ini adalah, pertama mengajak untuk berpikir secara terbuka dengan persiapan mereka untuk memahami secara berbeda dari setiap pembelajaran. Kedua, meningkatkan kemampuan kognitif dengan menawarkan pengetahuan yang terorganisir. Ketiga, meningkatkan kreatifitas sebagai akibat dari perbedaan yang konstan dari mempelajari suatu ilmu linguistic. (Wibowo et al., 2021)

Vocabulary menjadi aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa inggris. Dalam mempelajari vocabulary, mahasiswa akan tahu kata dalam bahasa inggris dan artinya jika mahasiswa juga tahu penempatan kata dalam sebuah kalimat. Kenyataannya masih banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam meletakkan kata dalam sebuah kalimat dengan benar, serta mahasiswa juga mengalami kesulitan dalam menghafal *Vocabulary* tersebut. Maka dalam hal ini pada umumnya pembelajaran vocabulary dibutuhkan dalam meningkatkan pemikiran kritis dan membangun minat belajar mahasiswa. (Putri & Sri, 2020)

Pembelajaran *Vocabulary* memberikan dampak yang positif dan bermanfaat bagi para mahasiswa. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme mahasiswa dalam

mengikuti dari awal hingga selesai. Penting dikuasai bagi setiap pembelajar Bahasa Inggris, karena fundamental untuk berbahasa Inggris berawal dari *Vocabulary*. Oleh karena itu, segala permasalahan pada mitra ini berawal dari penguasaan kosakata atau *vocabulary*.

Dari hasil penelitian membuktikan bahwa media berpengaruh pada pencapaian hasil belajar. Media merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan belajar mahasiswa yang memiliki fungsi sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik dalam Martinis Yamin yaitu mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan karena tanpa media maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar, media berfungsi sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan dan media berfungsi sebagai penggerak dimana tinggi rendahnya akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. (Wibowo et al., 2021)

Dari hasil studi yang telah dilakukan, menemukan bahwa banyaknya *vocabulary* yang diberikan kepada mahasiswa dapat berdampak buruk terhadap pembelajaran mahasiswa, oleh karena itu

pengurangan jumlah *vocabulary* dapat mempengaruhi tingkat belajar mahasiswa. Bukti empiris juga menunjukkan bahwa menggambarkan hubungan antara berbagai bahan bacaan dan bahasa lisan dalam konteks yang berbeda tampaknya berpengaruh terhadap kemampuan mahasiswa untuk mempelajari kata-kata baru. Media belajar juga mempengaruhi sikap mahasiswa dalam menerima pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh Panitz yang menyatakan bahwa, ukuran kelas yang besar dan pengaturan kelas yang tidak tepat: Pembelajaran kolaboratif paling baik dilakukan di lingkungan yang lebih kecil, di mana mahasiswa memiliki akses yang lebih besar kepada akademisi. Semua masalah ukuran kelas dan tata letak menjadi tidak relevan dalam "ruang kelas" kolaboratif online, tetapi kontrol yang lebih ketat adalah dibutuhkan dalam kelompok diskusi. (Wibowo et al., 2021)

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa, *Vocabulary Building* adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris karena pada umumnya pembelajaran *vocabulary* mencakup keempat *skill* penting dalam pembelajaran, yaitu: *Speaking, Reading,*

Listening dan Writting. Serta dalam belajar *speak up* pun harus mengetahui banyak *Vocabulary*.

B. Hasil Penelitian Relevan.

Penelitian yang relevan tentang penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adam Darmawan (2020). Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz dalam pembelajaran *Vocabulary Building*, mahasiswa tidak terlepas dari hambatan-hambatan yang akan muncul, namun dari hambatan-hambatan tersebut maka dapat dijadikan dasar dalam mencari solusi atas masalah yang terjadi baik dari aplikasinya itu sendiri maupun dari mahasiswa yang kesulitan dalam mengerti tentang aplikasi tersebut. (Adam, 2020)

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah keduanya meneliti tentang Aplikasi Quizizz pada mata kuliah *Vocabulary Building*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah Adam menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu Adam hanya membahas tentang

penggunaan aplikasi tersebut hanya masalah dan solusinya.

2. Ni Wayan Swarniti (2021). Berdasarkan hasil penelitiannya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris bagi mahasiswa bernilai positif dikarenakan banyak kata-kata sulit yang mereka belum mengerti dan banyak tata bahasa (*grammar*) yang sulit untuk dipahami menjadi menyenangkan dengan adanya Aplikasi Quizizz dan dalam penelitian ini juga terdapat mahasiswa yang berkomentar berharap akan ada banyaknya dosen yang akan menggunakan Aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran. (Swarniti, 2021)

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah keduanya meneliti tentang Efektifitas Aplikasi Quizizz pada mahasiswa dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah Swarniti menggunakan metode campuran (*mix method*) yaitu metode kuantitatif dan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu Swarniti membahas tentang penggunaan aplikasi tersebut tertuju pada pembelajaran Bahasa Inggris .

3. Rahma Annisa dan Erwin (2021). Berdasarkan hasil Penelitiannya dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar dapat siswa dalam masa Covid-19, Melalui temuan hitungan hipotesis melalui uji-t mean terhadap kelas eksperimen mendapatkan nilai 84,55 dan kelas kontrol mendapatkan nilai 75,84. Dari data diperoleh $t = 3,289$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ memperoleh $t_{table} = 2,000$ serta hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{table}$ $3,289 > 2,000$, maka H_1 diterima dimana mempunyai arti terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPA siswa IV pada SDN Sumur Batu 08 Jakarta Pusat. penggunaan aplikasi Quizizz memberi keaktifan karena ada pembelajaran dimana menampilkan teks serta gambar yang menarik dan pemberian latihan atau kuis berbasis permainan yang menyenangkan. Selain itu, aplikasi Quizizz dibantu oleh google meet, sehingga terdapat tanya jawab dan mempraktekan siswa dalam kehidupan sehari – hari secara bersama-sama. (Annisa & Erwin, 2021)
- Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah keduanya meneliti tentang penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah Annisa menggunakan

metode penelitian eksperimen yang menempatkan dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu Annisa melakukan eksperimen tersebut kepada pembelajaran Ipa siswa Sekolah Dasar.

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah pernyataan sementara terhadap hasil penelitian, yaitu, prediksi hasil penelitian yang akan dilakukan berdasarkan hasil kajian teori. Hipotesis diajukan dalam bentuk pernyataan yang berisi dua kemungkinan. (Firdaus et.al., 2021) . Hipotesis penelitian ini, yaitu:

H₀: Penggunaan Apikasi Quizizz tidak efektif terhadap Hasil Belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* Di Kelas2021.

H_a: Penggunaan Apikasi Quizizz efektif terhadap Hasil Belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* Di Kelas2021.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah eksperimen berupa pretest dan post test serta pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Pemahaman yang muncul dikalangan pengembang penelitian kuantitatif adalah peneliti dapat dengan sengaja mengadakan perubahan terhadap dunia sekitar dengan melakukan penelitian. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. (Sugiyono, 2017)

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang berfokus pada efektivitas Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di Kelas 2021.

Tabel 3.1
One-Group pretest-posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Note:

O_1 : Nilai Pretest (Sebelum perlakuan)

O_2 : Nilai posttest (Setelah Perlakuan)

Treatment: Perbandingan

B. Definisi Variabel

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut mahasiswa, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan orang lain. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek ataupun kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dimahasiswainya dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Firdaus et.al., 2021) Dalam penelitian ini terdapat 1 variabel penelitian, adapun variable tersebut adalah :

1. Variable independen : variable ini sering disebut dengan variable stimulus. Menurut kamus besar bahasa Indonesia bisa disebut dengan variable bebas. Variable

bebas merupakan variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable dependen (terikat). Variable independen variable atau variable bebas (X) atau variabel *epredictor*, merupakan variable yang dapat mempengaruhi hubungan positif dan negatif. Adapun variable bebas dalam penelitian ini adalah Aplikasi Quizizz.

2. Variable dependen atau variable terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pendapat lain menyatakan variabel terikat atau disebut juga variabel kriteria (Y), menjadi perhatian utama (sebagai *factor* yang berlaku dalam pengamatan) sekaligus menjadi sasaran penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Di Kelas 2021 IAI Muhammadiyah Sinjai. Peneliti menetapkan subyek tersebut dalam penelitian karena mahasiswa Tadris Bahasa Inggris di Kelas 2021 mempelajari mata kuliah *Vocabulary Building* yang berkaitan dengan mata pembelajaran pada saat SMA. Waktu penelitian berlangsung terhitung sejak dimulainya

Praobservasi pada Bulan Oktober 2021 sampai bulan Juni 2022.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah jumlah keseluruhan, satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Terkhusus seluruh mahasiswa Tadris Bahasa Inggris IAIM Sinjai di Kelas 2021.

2. Sampel Penelitian

Sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diteliti. Sampel bersifat representative atau yang dapat menggambarkan populasi keterwakilan populasi sangat menentukan kebenaran kesimpulan dari hasil penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Tadris Bahasa Inggris. Adapun pengambilan sampel pada penelitian ini adalah 13 responden. Teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh yaitu penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel jenuh biasanya juga

diartikan sebagai sampel yang sudah maksimum, ditambah berapapun tidak akan merubah keterwakilan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, teknik pengumpulan datanya berupa observasi, angket dan tes, antara lain:

1. Observasi

Observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi awal adalah peneliti meneliti tentang seberapa paham mahasiswa tentang *Vocabulary* lalu peneliti memberikan soal biasa yang berhubungan dengan mata kuliah *Vocabulary Building* dan memperkenalkan Aplikasi Quizizz berupa materi dan menjelaskan fitur dan peneliti akan mengajarkan cara menggunakan Aplikasi Quizizz Kemudian pada pertemuan berikutnya peneliti memberikan soal menggunakan Aplikasi Quizizz mengambil materi dari mata kuliah yang berhubungan dengan *Vocabulary Building* dengan sub tema yang berbeda dan jenis kuis berbeda yang terdapat pada fitur Aplikasi Quizizz.

2. Kuesioner (Angket)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Untuk mendapatkan data tentang seberapa paham mahasiswa Tadris Bahasa Inggris di Kelas 2021 dalam pembelajaran *Vocabulary Building*.

3. Tes

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengumpulkan data dalam membandingkan dalam meneliti Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar pada mata kuliah *Vocabulary Building*.

a. Pretest

Dilakukan untuk mengetahui, sebelum mengenal Aplikasi Quizizz dengan memberikan soal biasa tentang *Vocabulary Building* menggunakan tema berbeda serta membagikan lembar soal dan dibagikan di kelas.

b. Posttest

Dilakukan untuk mengetahui Aplikasi Quizizz dan memberikan soal berhubungan yang pembelajaran *Vocabulary Building* menggunakan sub teman yang berbeda-beda.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran angket serta pretest dan post test. Lembaran angket diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh responden untuk mempermudah dalam mengumpulkan data dalam penelitian. Peneliti melakukan pretest untuk menguji tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum mengetahui Aplikasi Quizizz didalam mata kuliah *Vocabulary Building* dan Posttest dilakukan untuk mengetahui atau mengevaluasi mahasiswa setelah menggunakan Aplikasi Quizizz didalam mata kuliah *Vocabulary Building*, serta peneliti mampu mengetahui perbandingan hasil belajar dari penelitian tersebut.

Pada Kuesioner akan diberikan pertanyaan yang diukur dengan menggunakan Skala Likert.

Tabel 3.2
Pengukuran Skala Likert

Skala	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3

Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Kemudian dilakukan Uji Validasi dan Uji Reabilitas hal tersebut menjadi syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yaitu valid dan reliabel.

1. Uji Validasi

Adalah derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Kriteria Uji Validasi adalah sebagai berikut:

- a. Apabila $0,05 > T_{\text{tabel}}$ maka item Kuesioner tersebut Valid.
- b. Apabila $0,05 < T_{\text{tabel}}$ maka item Kuesioner tersebut dikatakan tidak valid. (Sugiyono, 2017)

2. Uji Reliabel

Adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban mahasiswa terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. (Sugiyono, 2019)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berupa cara mengelolah data dengan menggunakan berbagai teknik baik *coding*, manual maupun memakai aplikasi tertentu yang sesuai untuk menganalisis data hasil belajar. (Firdaus et.al., 2021)

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data hasil belajar *Vocabulary Building* pada aplikasi Quizizz mahasiswa sebelum dan sesudah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji *Shapiro Wilk* digunakan untuk menentukan normalitas, Pengujian dilakukan dengan Aplikasi SPSS 25. Tes ini menggunakan Tingkat signifikan 0,05 dengan kondisi:

- a. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan didistribusikan secara normal.
- b. Jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan distribusinya tidak normal

2. Uji Homogenitas

Menentukan apakah varian populasi identik. Untuk mengetahui homogenitas pretest dan posttest, gunakan Aplikasi SPSS 25 dengan lavene. Ika tes laven menunjukkan signifikan $> 0,05$ itu berarti nilai Pretest dan Posttest homogen. Jika signifikan $< 0,05$, itu berarti

nilai pretest dan posttest tidak homogen. (Sugiyono, 2019).

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

Penelitian ini bertempat di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai yang beralamat di jalan Sultan Hasanuddin No 20 Kecamatan Sinjai pada tanggal 25 Juni 2022, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai berdiri sejak tahun 1967 di bawah kepemimpinan Bapak Muhammad Syurkati Amal Said, mulai memasuki bidang pendidikan tinggi dengan membuka FIP (Fakultas Ilmu Pendidikan) cabang Unismuh Makassar. Namun, mereka hanya melaksanakan perkuliahan di gedung lama milik Muhammadiyah sendiri yang dibangun pada tahun 1935. Hingga saat ini, gedung tersebut dapat digunakan dan direnovasi pada tahun 2012, sebagaimana ulama ini melanjutkan pendidikan hingga tamat sarjana.

Karena peraturan perundang-undangan mengharuskan mahasiswa untuk mengikuti ujian di Makassar dan tidak dibenarkan lagi adanya perguruan tinggi dengan status cabang/kelas terpencil, maka FIP Unismuh Makassar cabang Sinjai dilebur menjadi induknya sebagaimana akibat dari hal tersebut. aturan.

Sehingga para guru dan alumni SMA yang berminat melanjutkan pendidikan atau ingin menambah ilmu mengalami kesulitan, Muhammadiyah Sinjai memahami kondisi ini, maka pihak manajemen mencoba membuka perkuliahan dan yang telah berhasil dibuka adalah Fakultas Tarbiyah Unismuh Makassar Sinjai cabang pada tahun 1974, dua tahun kemudian pada Tahun 1976 hanya memperoleh Izin Operasional dengan status terdaftar dari Menteri Agama Republik Indonesia dengan SK Nomor: Kep/D.5110/1976 tanggal 15 April 1976, jurusan Pendidikan Islam untuk Program Baccalaureate. (IAIM Sinjai, 2022)

Pada tahun 1995, karena tuntutan dan peraturan pemerintah, dalam hal ini Departemen Agama Republik Indonesia, bahwa semua perguruan tinggi yang berada di bawah naungan Departemen Agama Republik Indonesia harus tunduk pada peraturan, LEMBAGA TARBIYAH (STIT) Muhammadiyah Sinjai berubah nama menjadi SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI). Muhammadiyah sinjai dengan menambah jurusan, sehingga STAI Muhammadiyah Sinjai pada waktu itu memiliki 2 (dua) program studi sarjana (S1), yaitu: 1)

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan 2) Bimbingan Konseling Islam (BPI).

STAIM berubah status menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 6722 Tahun 2015 tanggal 24 November 2015, yang berkedudukan di Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan, didirikan untuk waktu yang tidak ditentukan. membatasi. Sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 226 Tahun 1995 tanggal 16 Juni 1995 tentang Perubahan Nama dan Izin Operasional Pembukaan Jurusan serta Pemberian Status Terdaftar Dua Jurusan yang Dimiliki . Periode kepemimpinan dimulai dari tahun 1974 sampai sekarang adalah Salam Basyah SH 1974-1976, Drs. HM Amir mengatakan pada tahun 1976-1982, Drs. H. Zainuddin Fatbang tahun 1982-1983, Drs. H. Amir Said tahun 1983-1986, Drs. A. Muh Nur Parolai 1986-2004, Drs. A. Muchtar Mappatoba, M.Pd 2005-2010, Muh. Judrah, S.Ag, M.Pd.I tahun 2010-2014, dan Dr.Firdaus, M.Ag tahun 2014-2018. Pada tahun 2015 Madrasah Ibtidaiyah muhammadiyah Sinjai menjadi Muhammadiyah IKIP Sinjai dan rektor pertama adalah

Dr. Firdaus, M.Ag, periode 2016-sekarang. (IAIM Sinjai, 2022)

Adapun visi, misi dan tujuan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai adalah sebagai berikut :

a. Visi:

Islami, Progresif dan Kompetitif.

b. Misi:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan tinggi Caturdarma yang berlandaskan nilai-nilai Islam.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berdaya saing.
- 3) Menghasilkan lulusan yang inovatif dan kreatif.
- 4) Mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai lembaga regional, nasional dan internasional.

c. Tujuan :

- 1) Peningkatan kualitas civitas akademika Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- 2) Peningkatan kompetensi lulusan melalui program akademik yang strategis dan komprehensif.
- 3) Meningkatkan manajemen pendidikan tinggi yang menghasilkan lulusan yang berkepribadian Islami, berkualitas, berakhlak mulia, dan memiliki

kemampuan akademik, profesional, terampil dan inovatif serta mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

- 4) Meningkatkan program penelitian dan pengabdian untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 5) Meningkatkan kehidupan akademik yang berlandaskan nilai-nilai budaya bangsa dan jati diri perhimpunan Muhammadiyah dalam upaya mewujudkan masyarakat yang maju.
- 6) Meningkatkan proses pembelajaran yang inovatif dan kondusif serta mendorong terwujudnya interaksi akademik yang bertanggung jawab, santun, dan bermoral.
- 7) Mendorong mahasiswa untuk selalu proaktif dalam kegiatan akademik melalui proses pembelajaran yang interaktif, inovatif, dinamis dan mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dalam upaya meningkatkan kompetensinya. (IAIM Sinjai, 2022).

Hingga saat ini Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai resmi memiliki tiga fakultas, yaitu fakultas tarbiyah dan keguruan, fakultas ushuluddin dan Ilmu Komunikasi Islam, fakultas ekonomi dan hukum

Islam, program pascasarjana. Dan di fakultas Tarbiyah dan Keguruan terdapat beberapa Program Studi salah satunya Tadris Bahasa Inggris yang menjadi objek penelitian.

2. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Pada tahun 2016 dengan diterbitkannya Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor: 6722 Tahun 2016 tanggal 24 November 2016, tentang Izin Perubahan Bentuk Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, maka atas dasar itu Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menerbitkan Surat Keputusan Nomor: 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pembentukan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) yang terdiri dari dari tiga program studi, yaitu program Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGMI), dan Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Maka sejalan dengan itu, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Membuka Program Studi Bahasa Inggris berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam Nomor: 1081 Tahun 2017 tanggal 21 Februari 2017. Sehingga Tadris Bahasa Inggris (TBI) dan Tadris Matematika (TM) ikut

bergabung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. (FTIK IAIM, 2022).

a. Visi:

Menjadi LPTK Islami, unggul, berdaya saing dan profesional pada tahun 2021.

b. Misi:

- 1) Mengembangkan pendidikan berbasis Islam, ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya lokal.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan yang unggul untuk menghasilkan tenaga pendidik di madrasah, pesantren dan masyarakat di luar sekolah.
- 3) Melakukan kajian dan pengembangan teori, konsep dan praktik di bidang pendidikan Islam, integratif, tekstual dan kontekstual
- 4) Menyelenggarakan pendidikan profesi guru
- 5) Menyiapkan lulusan berkualitas yang memiliki kedalaman spiritual, keagungan moral, keluasan ilmu dan kedewasaan profesional
- 6) Mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni budaya Islam melalui kajian dan penelitian
- 7) Memberikan pelayanan dan informasi kepada masyarakat dan stakeholders dalam aspek konsep, teori dan aplikasi iptek pendidikan Islam

- 8) Memberdayakan pendidikan di sekolah, keluarga dan masyarakat. (FTIK IAIM, 2022).

3. Program Studi Tadris Bahasa Inggris

Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai membuka Program Studi Tadris Bahasa Inggris berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Islam: 1081 Tahun 2017 tanggal 21 Februari 2017. Adapun visi, misi dan tujuan Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris adalah:

a. Visi

Mewujudkan Program Studi yang Islami, Inovatif dan berdaya saing dalam menghasilkan Sarjana Terlaksananya Bimbingan al-Islam Kemuhammadiyah (AIK) kepada civitas akademika program studi tadris bahasa Inggris Pendidikan Bahasa.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis Islam, inovatif, dan berdaya saing.
- 2) Menyelenggarakan penelitian pendidikan bahasa Inggris yang inovatif.
- 3) Menyelenggarakan Pengabdian kepada Masyarakat yang berbasis Islam, inovatif, dan berdaya saing.

- 4) Menyelenggarakan pembinaan Al Islam Kemuhammadiyah (AIK) kepada civitas akademika prodi Pendidikan Bahasa Inggris

c. Tujuan

- 1) Terselenggaranya pendidikan dan pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis Islam, inovatif, dan berdaya saing.
- 2) Implementasi penelitian pendidikan bahasa Inggris yang inovatif.
- 3) Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang berbasis Islam, inovatif, dan berdaya saing.
- 4) Terlaksananya pembinaan al-Islam Kemuhammadiyah (AIK) kepada civitas akademika program studi Pendidikan Bahasa Inggris. (TBI IAIM, 2022)

B. Hasil Dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas dan Uji Reabilitas

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Tadris Bahasa Inggris IAIM Sinjai dimulai dari tanggal 13 Oktober 2021 sampai dengan 25 Juni 2022, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen observasi, angket dan tes hasil belajar *Vocabulary*

Building pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Institut Agama Islam Muhamadiyah Sinjai Di kelas 2021.

1) Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah tes hasil belajar mahasiswa valid atau tidak. Pengujian validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *scale* menggunakan SPSS versi 25. Berikut adalah hasil pengujian validitas yang diperoleh :

Tabel 4.1

**Data Uji Validitas Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris
Di kelas 2021**

Item soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Soal 1	0,824	0.553	Valid
Soal 2	0,704	0.553	Valid
Soal 3	0,616	0.553	Valid
Soal 4	0,698	0.553	Valid
Soal 5	0,706	0.553	Valid
Soal 6	0,573	0.553	Valid
Soal 7	0,733	0.553	Valid
Soal 8	0,557	0.553	Valid

Soal 9	0,792	0.553	Valid
Soal 10	0,555	0.553	Valid

Berdasarkan Tabel 4.1 hasil pengujian validitas yang terdiri dari 10 item soal. Dari hasil perhitungan validitas dapat dilihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ terdapat 10 item soal yang dinyatakan valid. Berdasarkan tabel r *Product moment* pada lampiran signifikan 5% diketahui r_{tabel} sebesar 0.557 sehingga item setiap skala angket yang terdiri dari 10 item pertanyaan dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan terhadap item soal yang dinyatakan valid. Pengujian ini dilakukan untuk mengukur konsisten atau tidak item soal dalam penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Adapun alat analisisnya menggunakan teknik *scale* dengan menggunakan SPSS Versi 25. Sebelum dilakukan pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu *alpha* sebesar 0,60 variable yang dianggap reliabel jika nilai variable tersebut lebih besar dari 0,60 jika lebih kecil maka variable yang telah

diteliti tidak bisa dikatakan reliable. Berikut adalah hasil pengujian reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data Uji Reabilitas Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris
Di kelas 2021

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,848	10

Hasil uji realibilitas pada tabel di atas dapat dilihat bahwa *Cronbach's Alpha* senilai 0,848 lebih besar dari pada 0,60. maka dapat disimpulkan bahwa semua item soal yang valid dapat dinyatakan reliabel.

b. *Paired Sampel T-Test*

Berikut adalah tabel data hasil belajar *Vocabulary Building* mahasiswa pre-test dan post-test dengan skor nilai sebagai berikut :

Tabel 4.3
Data Pre-test dan Post-test Mahasiswa Tadris Bahasa
Inggris Di kelas 2021

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	49,23	13	11,152	3,093
	POST TEST	83,85	13	7,679	2,130

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRE TEST & POST TEST	13	,524	,066

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* didapatkan nilai *Sig.* sebesar 0,066 yang menunjukkan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan aplikasi Quizizz adalah homogen.

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata yang diperoleh pada hasil belajar *post-test Vocabulary Building* mahasiswa Tadris bahasa Inggris di kelas 2022 yang diberikan soal menggunakan aplikasi Quiziz adalah 83,85.

c. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan pada data hasil belajar *Vocabulary Building* pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Di kelas 2021. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 25. Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*, dengan ketentuan jika data tersebut berdistribusi normal maka $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ dan jika data tersebut tidak berdistribusi normal maka $\text{Sig} < \alpha = 0,05$. Berikut adalah hasil uji normalitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Uji Normalitas Mahasiswa Tadris Bahasa
Inggris
Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
Di kelas 2021

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
X	,186	13	,200*	,909	13	,180
Y	,192	13	,200*	,882	13	,075
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas yang dianalisis dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,075 Dari hasil uji normalitas data kedua sampel diperoleh nilai *Sig* lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homegenitas dilakukan pada data hasil belajar *Vocabulary Building* pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris di kelas 2021. Pengujian

homogenitas ini dianalisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelompok memiliki variansi yang sama atau tidak. Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai probabilitas (nilai *Sig.*) > 0.05 dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama.
- b) Jika probabilitas (nilai *Sig.*) < 0.05 dan $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data pada kedua kelompok tidak memiliki variansi yang sama.

Berikut adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.5
Data Uji Homogenitas Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris
Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
Di kelas 2021

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	,055	1	24	,817
	Based on Median	,012	1	24	,913
	Based on Median and with adjusted df	,012	1	18,668	,913
	Based on trimmed mean	,043	1	24	,837

Dari hasil pengujian homogenitas di atas diperoleh *Based on Mean* dengan nilai *Sig* sebesar 0,817. nilai probabilitas (nilai *Sig.*) > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok memiliki variansi yang sama.

2. Pembahasan

Dari hasil penelitian pada Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* Di kelas 2021 secara umum menunjukkan ada peningkatan hasil belajar pada mata Quliah *Vocabulary Building*. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil tes yang yang diperoleh adalah ,066.

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25 *Paired Sample T-Test*, dari hasil pengolahan SPSS versi 25 diperoleh nilai *sig (2 tailed)* untuk nilai post-test adalah 0,00 Dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Karena *sig (2 tailed)* $< \alpha = 0,05$ ($0,00 < 0,05$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada mata kuliah *Vocabulary Building* mahasiswa Tadris Bahasa Inggris yang diberikan media pembelajaran Aplikasi Quizizz lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran. Dalam artian bahwa proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Aplikasi Quizizz efektif dan baik digunakan terhadap hasil belajar *Vocabulary Building* pada mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Di kelas 2021.

Rendahnya rata-rata nilai hasil belajar *Vocabulary Building* mahasiswa yang diberikan media pembelajaran disebabkan strategi dan media pembelajaran yang kurang menarik atau bervariasi, sehingga efeknya tidak melibatkan secara keseluruhan dan menjadi jenuh dengan strategi dan media pembelajaran yang diterima. Selain itu pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan pelajaran dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang dimiliki mahasiswa sehingga sebagian besar mahasiswa kurang memahami materi yang diberikan.

Berbeda dengan mahasiswa yang diberi media pembelajaran Aplikasi Quizizz. Mereka memperoleh rata-rata kemampuan *Vocabulary Building* yang tinggi. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang digunakan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa sehingga mudah dan cepat memahami materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran pada mahasiswa, lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Maka dari itu penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris di kelas 2021 efektif digunakan, dapat dilihat dari hasil

penelitian menggunakan uji *paired sample t-test* dan uji lainnya dengan signifikan taraf 34,62%.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di kelas 2021, maka peneliti dapat menyimpulkan:

Hasil belajar mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di kelas 2021 sebesar 83,85 yang terdiri dari 13 mahasiswa. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan SPSS 25 Pada tabel Uji Validitas diketahui nilai r_{tabel} dengan taraf signifikan senilai 5% dinilai Valid. Pada Uji Reabilitas diketahui *Cronbach's Alpha* senilai 0,848 lebih besar dari pada 0,60. maka semua item soal yang valid dapat dinyatakan reliable, lalu hasil uji normalitas di atas yang dianalisis dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk*, diperoleh nilai *Sig* sebesar 0,075 Dari hasil uji normalitas data kedua sampel diperoleh nilai *Sig* lebih besar dari 0,05, maka data hasil belajar berdistribusi normal, Jadi besar keefektifan penggunaan media Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar

mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada mata kuliah *Vocabulary Building* di kelas 2021.

B. Saran

Adapun saran saya sebagai seorang peneliti

1. perlu memperkenalkan dan diberi peluang untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk itu, para dosen agar selalu meningkatkan keterampilan dan kemampuan agar dapat melaksanakan hal tersebut dengan sebaik-baiknya. Karena walaupun media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa tapi dosenlah yang menjadi penentu sebagai pelaksana dari kegiatan tersebut, berhasil tidaknya penerapan strategi dan media pembelajaran tersebut tergantung dari dosennya sebagai pengemudi pendidikan di kampus.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian yang identik dengan tema penelitian ini, diharapkan untuk menambahkan variabel baru untuk mengetahui pengaruhnya atau analisisnya terhadap penggunaan Aplikasi Quizizz dan memberikan gambaran kontribusi yang lebih baik dari variabel-variabel yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz dala Mata kuliah Vocabullary Building: Masalah dan Solusi. *The GIST Jurnal Sastra Dan Bahasa*, 3(2), 1–23.
- Almaytita, A. (2021). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sujarah Kebudayaan Islah Menggunakan Aplikasi Quizizz* (Vol. 2021).
- Takdir, T., & Ar, A. (2020). Penugasan Pembuatan Media Audio Visual Percakapan Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Mahasiswa Pendidikan Bahasa Arab Iai Muhammadiyah Sinjai. *Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 2(2), 15-24.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Cholimatus, C. (2020). Pengaruh Sikap Motivasi dan Metode Mengajar Terhadap Hasil Belaar Mahasiswa Pada MKDU Bahasa Inggris Di Politeknik Negeri Jember. In *MKDU* (Vol. 55, Issue 17).

Firdaus et.al., *Pedoman Penulisan Skripsi IAI Muhammadiyah Sinjai*, Cet. V, Sinjai: CV. Latinulu, 2021.

FTIK IAIM, *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan* <http://FTIK.iainsinjai.ac.id/> accessed on 23:30pm 25/06/2022.

FTIK IAIM, *Visi, misi dan tujuan fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan* <http://FTIK.iainsinjai.ac.id/> accessed on 23:30 pm 25/06/2022

IAIM SINJAI, *Sejarah Singkat Terbentuknya IAIM Sinjai* <https://iainsinjai.ac.id/> accessed on 23:50 pm 25/06/2022

IAIM SINJAI, *Visi, misi dan tujuan IAIM Sinjai* <https://iainsinjai.ac.id/> accessed on 23:50 pm 25/06/2022

IAIM SINJAI, *nama-nama yang pernah menjabat sebagai rektor di IAIM Sinjai* <https://iainsinjai.ac.id/> accessed on 23:50 pm 25/06/2022

Intan, I. (2021). *Hubungan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Kharisma Bangsa Selama Masa Pandemi Covid-19.*

- Asyira, J. (2021). *The Effectiveness Of Lembaga Bahasa On English Speaking Skills In The 2020 Class Of English Study Program* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).
- Mawaddah, H. (2021). *Evektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI Ipa MAN 2 Sinja*. IAIM Sinjai.
- Muttaqien, F. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X*. *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1), 25–41.
- Naipspas, N. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 21, Issue 1).
- Prihatin, M. S. (2016). *Pengaruh Fasilitas Belajar, Gaya Belajar Danminat Belajar Terhadap Hasil Belajarmata Pelajaran Ekonomi Siswa*. *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Putri, S. (2020). Peningkatan Vocabulary Building Melalui Media Visual Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Swasta Islam An-Nahlu Kisaran. *Prosiding Seminar Nasional Ultidisiplin Ilmu*, 4(July), 1–23.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.
- Satri, M. (2017). Pengaru Fasilitas Belajar, Gaya Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. In *2017* (Vol. 5, Issue 1).
- Savira, Fitria, Suharsono, & Yudi. (2018). Pembelajaran Mengelompokkan Bahan tekstil di SMK Karya Rini Yogyakarta kurang terarah Kurangnya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01, 1689–1699.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. I, Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XXVV; Bandung: Alfabeta.
- Swarniti, N. W. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 133–144.
- Ulusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.
- Iswanto, A., Mulyati, S., Yastanti, U., & Vidada, I. A. (2021). Vocabulary Building sebagai Modal Dasar Keahlian Berbahasa Inggris pada Peserta Didik Asrama Yatim Keluarga Muslim The Castilla. *Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa*, 1(1), 14-18.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. (2020). Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa.

LAMPIRAN

Lampiran 1.1

KISI-KISI INSTRUMENT

No	Variabel	Deskripsi	Bentuk pengumpulan data	Indikator	No. Item
1.	Aplikasi Quizizz (X)	Aplikasi Quizizz adalah laman edukatif <i>online</i> yang tersedia di aplikasi PlayStore berbasis android yang secara resmi dipublikasikan pada tahun 2017. Sampai saat ini pengguna atau pengajar yang terdaftar pada laman tersebut mencapai 20 juta <i>user</i> , dan pengguna yang memainkan permainan ini	Angket	Mampu mengakses aplikasi Quizizz	9
				Mampu mengerjakan soal pada permainan	10
				Mampu mengatur waktu dalam permainan	5,6,7, 8

		mencapai sekitar 100 juta mahasiswa.			
2	Hasil belajar (Y)	Hasil belajar mahasiswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh mahasiswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh dosen. Definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.	Angket	Mampu menjelaskan kembali materi	1,2,
				Mampu menyimpulkan materi	3,4

Lampiran 1.2

Soal Pre-Test

Exercise Vocabulary 1: Complete the following sentences by filling in the blanks with vocabulary item (A), (B), or (C) according to the context of the sentences. The first one is done as an example.

1. Penicillin can have an ____ effect on a person who is allergic to it.
(A) adverse
(B) anxious
(C) awkward
2. Burning rubber produces an ____ smoke.
(A) austere

- (B) arid
 - (C) acrid
3. Rationing is a system for ____ scarce resources.
- (A) allotting
 - (B) adapting
 - (C) appraising
4. Anthrax is generally an ____ of sheep and cattle, but may also be transmitted to humans.
- (A) ailment
 - (B) aroma
 - (C) aversion
5. The head of an academic department at a university should be not only a distinguished scholar but also an ____ administrator.
- (A) agile
 - (B) able
 - (C) abrupt
6. Mountain climbing is an ____ sport.
- (A) austere
 - (B) arduous
 - (C) anxious
7. Turtles ____ their eggs after they lay them and never see their young.

- (A) abandon
 - (B) appraise
 - (C) adorn
8. Scholarships allow some students from less ____ families to attend college.
- (A) artificial
 - (B) affluent
 - (C) amiable
9. Jewelers are sometimes asked to ____ jewelry for insurance purposes.
- (A) attain
 - (B) abandon
 - (C) appraise
10. Acrobats must be extremely ____
- (A) awkward
 - (B) affluent
 - (C) agile

Kunci Jawaban Vocabulary

- 1. A
- 2. C
- 3. A
- 4. A
- 5. B

- 6. B
- 7. A
- 8. B
- 9. C
- 10. C

LAMPIRAN 1.3
SOAL POST-TEST

1. Lina the match in Olympic Games. She is so sad.
 - A. won
 - B. Lost
 - C. Jumped
 - D. Celebrated
2. I went to dentist yesterday because my were in pain.
 - A. Hands
 - B. Fingers
 - C. Teeth
 - D. Ears
3. Dina : Can you help me?
Didi : Yes, of course. What can I do for you?
Dina : Please, this bag to my room.

Didi : Yes, Sir.

- A. Bring
- B. Help
- C. Give
- D. Has

4. Diana's barbie is broken. Diana is very now.

- A. Confuse
- B. Sad
- C. Happy
- D. Charm

5. This exercise was too for me. I got score 100.

- A. Difficult
- B. Easy
- C. Expensive
- D. High

6. The teacher's duty is to the students in the school.

- A. Teach
- B. Play
- C. Make
- D. Work

7. Luna is celebrating her birthday.

Now Luna feels

- A. Angry

B. Dusty

C. Easy

D. Happy

8. Mia : Adi, your shoes are so fit in your You look georgeous.

Adi : Thank you.

A. Finger

B. Lip

C. Hand

D. Feet

9. The clown is so He makes all kids laugh and happy.

A. Funny

B. Quiet

C. Noisy

D. Disgusting

10. I am so hungry. So, I a meal .

A. Prepare

B. Walk

C. Kick

D. Wear

Kunci Jawaban Vocabulary

1. B
2. C
3. A
4. A
5. B

6. A
7. D
8. D
9. A
10. A

LAMPIRAN 1.4

SOAL ANGKET

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah identitas diri anda pada kolom yang sudah disediakan.
2. Baca setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Jawab setiap pernyataan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang sudah disediakan.

Alternatif Jawaban:

- SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

4. Jawab dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu jawaban.
5. Jawab sesuai dengan keadaan yang anda alami.

Identitas Responden

Nama :

NIM :

Jurusan :

No	Pertanyaaan	Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Pembelajaran <i>Vocabulary Building</i> sangat penting bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris.					
2	Penggunaan Aplikasi Quizizz membantu saya dalam memahami pembelajaran <i>Vocabulary Building</i> .					
3	Penggunaan Aplikasi Quizizz sangat membantu saya dalam mengingat kembali materi yang diberikan.					
4	Penggunaan Aplikasi Quizizz sangat efektif dalam pembelajaran					

	<i>Vocabulary Building</i> saya.					
5	Saya disiplin dalam pembelajaran <i>Vocabulary Building</i> di kelas.					
6	Saya menghargai teman dan dosen saya ketika mempelajari tentang <i>Vocabulary Building</i> .					
7	Saya bertanggung jawab dalam pemberian tugas tentang <i>Vocabulary Building</i>					
8	Saya senang membantu teman saya ketika kesulitan dalam penggunaan Aplikasi Quizizzz pada pembelajaran <i>Vocabulary Building</i> .					
9	Saya memahami penggunaan Aplikasi Quizizz.					
10	Saya mengoprasikan dengan baik penggunaan Aplikasi Quizizz untuk pembelajaran.					

Lampiran 1.5
DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL} SIGNIFIKASI 5% DAN 1%

No	The Level Of Significance		N	The Level Of Significance	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380

11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115

33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 1.6

Hasil Uji Validitas

Correlations												
		A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	A09	A10	Total
A01	Pearson Correlation	1	,339	,822**	,407	,515	,184	,843**	,192	,746**	,505	,824**
	Sig. (2-tailed)		,258	,001	,168	,072	,546	,000	,529	,003	,078	,001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A02	Pearson Correlation	,339	1	,278	,650*	,311	,382	,402	,330	,487	,330	,704**
	Sig. (2-tailed)	,258		,357	,016	,300	,198	,174	,271	,091	,271	,005
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A03	Pearson Correlation	,822**	,278	1	,403	,234	,058	,693**	-,184	,740**	,158	,616*
	Sig. (2-tailed)	,001	,357		,172	,443	,001	,009	,546	,004	,606	,004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A04	Pearson Correlation	,407	,650*	,403	1	,223	,772**	,184	,151	,545	,151	,698**
	Sig. (2-tailed)	,168	,016	,172		,464	,002	,548	,622	,054	,622	,004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A05	Pearson Correlation	,515	,311	,234	,223	1	-,118	,556*	,677*	,557*	,477	,706**
	Sig. (2-tailed)	,072	,300	,443	,464		,701	,048	,011	,048	,099	,004

	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A06	Pearson Correlation	,184	,382	,058	,772**	,118	1	,025	,068	,101	,068	,573*
	Sig. (2-tailed)	,546	,198	,851	,002	,701		,935	,824	,742	,824	,003
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A07	Pearson Correlation	,843**	,402	,693**	,184	,556*	-,025	1	,228	,556*	,525	,733**
	Sig. (2-tailed)	,000	,174	,009	,548	,048	,935		,453	,048	,066	,004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A08	Pearson Correlation	,192	,330	-,184	,151	,677*	,068	,228	1	,277	,458	,557*
	Sig. (2-tailed)	,529	,271	,546	,622	,011	,824	,453		,360	,115	,002
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A09	Pearson Correlation	,746**	,487	,740**	,545	,557*	,101	,556*	,277	1	,077	,792**
	Sig. (2-tailed)	,003	,091	,004	,054	,048	,742	,048	,360		,803	,001
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
A10	Pearson Correlation	,505	,330	,158	,151	,477	,068	,525	,458	,077	1	,555*
	Sig. (2-tailed)	,078	,271	,606	,622	,099	,824	,066	,115	,803		,004
	N	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
Total	Pearson Correlation	,824**	,704**	,616*	,698**	,706**	,573*	,733**	,557*	,792**	,555*	1

Lampiran 1.7
Data Hasil Belajar Pretest Mahasiswa
Tadris Bahasa Inggris
Di kelas 2021

No	Nama	J.K	Nilai
			PreTest
1	AM	P	60
2	JU	P	60
3	WH	P	50
4	NM	P	40
5	MR	P	70
6	ARR	L	40
7	BDS	L	50
8	UL	P	40
9	PNA	P	30
10	IS	L	60
11	NU	P	50
12	AF	L	50
13	MT	L	40

Lampiran 1.8
Data Hasil Belajar Post Test Mahasiswa
Tadris Bahasa Inggris
Di kelas 2021

No	Nama	J.K	Nilai
			Post Test
1	AM	P	90
2	JU	P	90
3	WH	P	70
4	NM	P	90
5	MR	P	90
6	ARR	L	90
7	BDS	L	90
8	UL	P	80
9	PNA	P	70
10	IS	L	90
11	NU	P	80
12	AF	L	80
13	MT	L	80

Lampiran 1.9
Nilai Paired Sample T-Test
Tadris Bahasa Inggris
Di kelas 2021

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	- 34,615	9,674	2,683	-40,461	- 28,769	-12,901	12	,000

**Data Hasil Belajar Uji Validitas Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris
Institut Agama Islam Negeri Bone
Tahun Akademik 2021**

No	Nama	JK	Nilai										Jumlah
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	RENALDI	L	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
2	PUTRI NADIA APRIYANTI	P	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	37
3	MUH. IHSAN MAULANA	L	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	34
4	HASRIANI	P	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	35
5	MUSFIRA	P	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36
6	AULIA AMALIA	P	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	35
7	ANDI NUR FAWAQIHA	P	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37
8	SUARI PUTRI AMALIA	P	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	33
9	RESKI HANDAYANI	P	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	35
10	RAHMAT HIDAYAT	L	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
11	DHEA RIZKY ANANDA	P	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	27
12	NOVELLALJANA HAMDIN	P	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	28
13	RUSMIATI	P	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27

Data Uji Normalitas Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris
Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

Tahun Akademik 2021

No	Nama	J.K	Nilai												
			1	2	3	4	5	Jumlah		6	7	8	9	10	Jumlah
1	AYINUN MUJAHID	P	4	4	4	3	4	19		3	4	4	4	4	19
2	JUSRIANI	P	4	4	4	4	3	19		4	3	3	3	3	16
3	WANDA HARTINA	P	4	4	4	4	4	20		4	4	4	3	4	19
4	NURUL MUTAINNAH	P	4	4	4	4	4	20		4	4	4	4	4	20
5	MILNA RAHAYUNIANITI	P	4	4	4	4	4	20		4	4	4	4	4	20
6	A. RESTU RAMADHAN	L	4	4	3	4	3	18		4	3	3	4	3	17
7	BUNAKEN DWI SAPUTRA	L	4	3	3	4	3	17		4	3	4	4	3	18
8	ULFAYANTI	P	4	3	3	3	4	17		4	4	3	4	4	19
9	PUTRI NURAURA AFIANI	P	3	3	3	3	3	15		3	3	3	3	3	15
10	MUH. ISHAR	L	2	2	2	2	2	10		3	2	3	2	3	13
11	NURFADILLAH	P	4	3	4	4	3	18		3	4	3	3	3	16
12	AHMAD FAUZI	L	3	3	4	3	2	15		3	3	2	3	2	13
13	MUT'AMAL TRIFADEL	L	3	2	3	2	3	13		3	3	3	2	3	14

Lampiran 1.12

Dokumentasi



(Observasi)

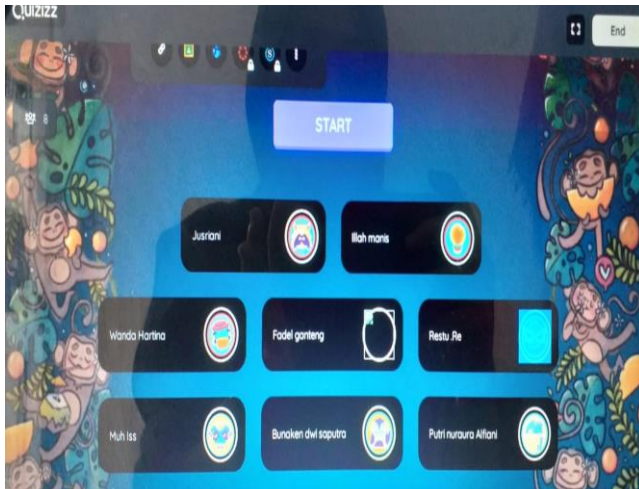


[illegible]



(Treatment)





(Pemberian Kuis Post-Test)



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax (0852)9899166, Kode Pos 92612

Email : ftkim@gmail.com

Website : www.iainsinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XI/2020



**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 938.D1/III.3.AU/F/KEP/2021**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Memimbang** :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat** :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
 - b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
 - c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
 - d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan** :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa
- Pertama** :
- Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I	St. Rahmaniah Bahrin, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : **NUR AMALIA ILHAM**
 NIM : 180110038
 Prodi : Prodi Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Judul Skripsi : Pengaruh apk Quiziz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris pada Mata Kuliah Vocabulary Building Tahun Akademik 2021/2022

- Kedua** :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Islami, Progresif dan Kompetitif



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp/Fax 085299899166, Kode Pos 92612

Email : fhkaim@gmail.com

Website : www.iainsinjai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 09 November 2021 M

: 04 Rabiul Akhir 1443 H

Dekan,

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I

NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085299899166, KODE POS 92612

Email: fil@iainsinjai.ac.id

Website: <http://www.iainsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 41098/SK/BAN-PT/Akred/PT/XIU/2020



Nomor : 247.D1/III.3.AU/F/2022
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai, 19 Syawal 1443 H
20 Mei 2022 M

Kepada Yang Terhormat
Ketua Prodi TBI IAIM Sinjai
Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nur Amalia Ilham
NIM : 180110038
Program Studi : Tadris bahasa Inggris (TBI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Aplikasi *Quiziz* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Pada Mata Kuliah Vocabulary Building Tahun Akademik 2021"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *Prodi Tadris Bahasa Inggris*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan Disampaikan Kepada Yth:
1. Rektor IAIM Sinjai



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INGGRIS**

Kampus : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai, Tlp Fax 085253963717, Kode Pos 92612
email : tbi.ftkiam@gmail.com Website : <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 067.P10.1/III.3.AU/A/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Ketua Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai:

Nama : Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd
NIDN : 2125058607
Jabatan : Ketua Prodi Tadris Bahasa Inggris

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Nur Amalia Ilham
NIM : 180110038
Program Studi : Tadris Bahasa Inggris
Semester : VIII (Delapan)

Menyatakan bahwa benar yang namanya di atas telah melakukan penelitian di Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai dalam rangka penyusunan Skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 28 Dzulqa'idah 1443 H
28 Juni 2022 M


 Harmilawati, S.S., S.Pd., M.Pd.
 NIDN: 2125058607

PEDOMAN DOKUMENTASI

Untuk melengkapi data-data yang peneliti perlukan dalam penelitian ini, maka peneliti juga menggunakan dokumentasi yang membuat hal-hal sebagai berikut:

1. Sejarah singkat IAIMS, FTIK & TBI
2. Visi dan misi, tujuan IAIMS, FTIK & TBI

BIODATA PENULIS

Nama : Nur Amalia Ilham

Nim : 180110038

Tempat/TGL Lahir : Sinjai, 21 Juli 1999

Alamat : Jl. Petta Ponggawae, Sinjai
Utara

Pengalaman Organisasi : UKM Seni dan Olahraga

Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 1 Sinjai Tahun
Tamat 2011
2. SMP Negeri 3 Sinjai Tahun
Tamat 2014
3. SMK Negeri 1 Sinjai Tahun
Tamat 2017

Handphone : 085255453165

Email : nur.amalia210799@gmail.com

Nama Orang Tua : 1. Ilham Sain
2. Muzdalifah Farda

Riwayat Pekerjaan : 1. Wiraswasta
2. IRT



Similarity Report ID: old:30061:30897553

PAPER NAME

180110038

AUTHOR

Nur Amalia Ilham

WORD COUNT

4678 Words

CHARACTER COUNT

30754 Characters

PAGE COUNT

29 Pages

FILE SIZE

407.9KB

SUBMISSION DATE

Feb 8, 2023 2:42 PM GMT+8

REPORT DATE

Feb 8, 2023 2:43 PM GMT+8

● 27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 23% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 22% Submitted Works database

