

# Efektivitas menggunakan Quizizz untuk Skill Menulis di Sekolah Menengah Pertama

Nurmansyah Eryka Putri<sup>1)</sup>, Ermawati Zulikhatin Nuroh<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Korepondensi: [ermawati@umsida.ac.id](mailto:ermawati@umsida.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstract** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz terhadap kemampuan menulis di kelas VIII B MTs. Al-musthofa. Peneliti menggunakan Pre-Experimental design one group pretest and posttest sebagai teknik sampel. Populasi sebanyak 126 siswa. Sampelnya adalah kelas VIII B sebanyak 30 siswa. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes tertulis untuk mengidentifikasi keterampilan menulis siswa. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis siswa yang diajar dengan menggunakan kuis dan siswa yang tidak diajar dengan menggunakan kuis, dimana nilai sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Terdapat pengaruh penggunaan media quizizz terhadap kemampuan menulis siswa, dengan nilai homogenitas sebesar 0.972. Di era sekarang ini, teknologi kuis merupakan media yang tepat dan dapat meningkatkan kreativitas bagi guru. Hasil penelitian ini mengaitkan bahwa guru perlu memperbanyak variasi pembelajaran yang mendukung terciptanya semangat belajar yang menyenangkan dengan berbasis teknologi. Penggunaan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi milenial.

**Keywords** – mengajar, Quizizz, skill menulis

## I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan terus berkembang dan banyak faktor yang menyebabkannya. Salah satunya adalah teknologi, teknologi tidak dapat dihindari terutama dalam dunia pendidikan. Teknologi dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan latihan-latihan soal serta menguasai bahasa Inggris di era globalisasi. Menurut Mei [1] efek positif pada proses belajar mengajar dalam penerapan teknologi di lingkungan pendidikan menjadi sangat penting. Dengan memperoleh tingkat kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis yang dapat diterima, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan komunikatif mereka. Menurut G. Balla [2] untuk mengajarkan bahasa Inggris di sekolah tidak hanya untuk tujuan intelektual, tetapi juga untuk elemen-elemen pembelajaran yang sebenarnya seperti menggunakan bahasa untuk tujuan yang berbeda seperti tujuan bisnis, komunikasi, membaca literatur asing, dan sebagainya. K. Graham [3] mengatakan bahwa ada banyak aspek yang menunjukkan bahwa pengajaran dalam bahasa Inggris diperlukan untuk digunakan dan berkomunikasi di dunia.

Selain itu, guru bahasa Inggris dan siswa di sekolah dapat menerapkan strategi, pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris akan memiliki pemahaman bahwa penerapan proses mendidik dan mendapatkan pengetahuan sudah menggunakan teknologi. Pendidikan menjadi lebih maju dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Teknologi pembelajaran bahasa membantu guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar bahasa Inggris. Zhang [4] mengatakan bahwa teknologi memiliki berbagai kemungkinan penggunaan dalam pembelajaran dan keterampilan, termasuk interaksi antara siswa dan guru, distribusi materi pembelajaran, pemberian bimbingan kepada siswa, proyek kelompok dan persiapan guru, dan transfer pengetahuan. Dalam sejarah saat ini, para guru semakin mulai memahami potensi pengajaran dan pembelajaran yang semakin meluas. Beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Banyak aplikasi dan platform teknologi yang dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Aplikasi teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah empat yang paling banyak dicari yaitu Kahoot, duo lingo, Memrise dan Quizizz. Aplikasi platform terakhir akan menjadi fokus penelitian. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk mengajar tetapi juga dapat digunakan untuk menilai kemampuan belajar siswa dan sebagai alat bantu siswa. Alasan mengapa peneliti memilih Quizizz untuk penelitian ini karena, efektif dan memainkan peran penting dalam belajar dan mengajar bahasa Inggris, meningkatkan motivasi dan memiliki efek positif dalam belajar bahasa Inggris, dan Quizizz memiliki dampak positif dalam membangun kemandirian belajar siswa, lebih menyenangkan dan lebih menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian pertama ditemukan bahwa salah satu strategi untuk mengajarkan tata bahasa adalah dengan menggunakan situs web Quizizz, Purnawarman [5] menunjukkan bahwa

penilaian formatif yang inovatif telah menggunakan alat penilaian berbasis web untuk mendorong evaluasi diri siswa. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman tata bahasa mereka yang terlihat dari peningkatan nilai pada tiga tes yang mereka ikuti. Penelitian ini telah menunjukkan penggunaan Quizizz dan kemampuannya untuk penilaian dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip tata bahasa. Hasil yang dilaporkan di sini mendukung klaim bahwa penggunaan Quizizz untuk penilaian telah secara efektif meningkatkan pemahaman tata bahasa siswa. Penelitian kedua dilakukan berdasarkan Winingsih [6] kesulitan dalam belajar bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata. Melalui analisis data, ia menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan kosakata pada siswa di SMP IT Al-Fityah Pekanbaru tergantung pada bagaimana mereka diinstruksikan dengan kuis dan tanpa menggunakan kuis. Penelitian ketiga menurut Rizat [7] Program Quizizz menunjukkan bahwa program ini berhasil dalam pengajaran menulis di kelas, dan nilai siswa tinggi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan program Quizizz untuk mengajarkan keterampilan membaca memiliki efek yang nyata. Program ini membantu siswa dalam memecahkan masalah menulis.

Berdasarkan tiga penelitian sebelumnya membahas tentang penggunaan Quizizz dalam meningkatkan tata bahasa di sekolah menengah atas, penggunaan kosakata di sekolah menengah pertama di Pekan Baru dan keefektifan penggunaan Quizizz untuk mengajar membaca di sekolah menengah atas di Kediri. Sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang efektivitas media pembelajaran Quizizz dalam keterampilan menulis simple present tense di MTs. Al-Musthofa Mojokerto.

Sebagian besar sekolah dan perguruan tinggi telah memiliki akses teknologi yang tersedia untuk menyediakan akses internet berkapasitas tinggi dan merata untuk pengajaran dan pembelajaran. Siswa dan guru lebih mudah untuk mengakses teknologi dan cepat menerima informasi kegiatan yang lebih menyenangkan dan mendidik serta komunitas belajar yang lebih luas. Tazkiyah [8] mengatakan bahwa situs web Quizizz, yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian selain memiliki desain yang menarik dan peringkat yang didukung oleh sumber daya pendidikan kontemporer, dapat menarik minat siswa ketika mereka menilai kemampuan bahasa Inggris mereka. Menurut Puspitarini [9] Salah satu teknologi atau software yang mendukung proses belajar dan membantu siswa untuk mencapai target yang telah ditentukan adalah bahan ajar. Peneliti akan menggunakan Quizizz sebagai media kuis dalam pengajaran aplikasi untuk membantu siswa memahami struktur dan tata bahasa. Alasan mengapa peneliti lebih memilih Quizizz sebagai strategi gramatika adalah untuk mengubah pengajaran struktur gramatika menjadi strategi pembelajaran yang lebih bernilai, komunikatif, dan menyenangkan serta sebagian besar guru dalam strategi pembelajaran yang tidak pernah menggunakan media seperti Quizizz atau platform lainnya. Prayudi [10] menyatakan bahwa untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkomunikasi dan terlibat dalam kreativitas dan mengevaluasi pembelajaran. Dalam kurikulum Bahasa Indonesia, tata bahasa jarang sekali diterapkan secara khusus di sekolah menengah pertama. Pitoyo [11] menyatakan bahwa jawaban siswa akan memberikan umpan balik secara langsung. Sehingga siswa dapat mengetahui jawaban mereka benar atau salah. Tata bahasa sangat diperlukan untuk mempelajari bahasa Manik [12] mengatakan bahwa karena tata bahasa perlu mengekspresikan ide dalam penulisan kalimat. Pengajar harus dapat menciptakan situasi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran terutama dalam tata bahasa agar dapat memahami tata bahasa dengan mudah. Jika penguasaan yang baik dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih mudah untuk menyatakan apa yang didapat selama proses pembelajaran. Menggunakan metode, media, dan teknik yang tepat dan efektif untuk merangsang minat dan belajar siswa pada materi utama untuk belajar bahasa Inggris dan siswa dapat menarik siswa untuk memperhatikan materi pelajaran.

Menurut Fadhilawati [13] Quizizz adalah program pembelajaran berbasis game yang membuat persiapan pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan dengan menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam pelajaran. Menggunakan game online dalam pembelajaran dapat secara langsung menghubungkan antara kompetisi yang menyenangkan juga meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk menjadi nomor satu. Basuki [14] Quizizz adalah salah satu web e-learning sebagai situs web kompetitif pembelajaran berbasis permainan dan situs web ini telah digunakan secara luas oleh para guru di seluruh dunia dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, guru dapat menggunakan komponen ini untuk memperkenalkan dan mengevaluasi konten bahasa yang sedikit rumit. Kuis cukup ampuh dan menyeimbangkan pemahaman belajar siswa. Siswa menikmati pembelajaran di kelas dan menjwai Quizizz yang dimainkan. Purnawarman [5] yang mendeskripsikan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengecek pengetahuan dan kemajuan belajar mereka, menggarisbawahi hal ini. Berdasarkan informasi di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang penggunaan Quizizz untuk mempelajari tata bahasa di kelas delapan MTs. Al-Musthofa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Ada tiga jenis Quizizz seperti tes, diskusi, dan survei. Kuis adalah yang paling umum dalam proses pembelajaran. Siswa atau pemain diundang untuk menambahkan kode dan nama panggilan ke dalam situs web atau program Quizizz. Ini adalah jenis Kuis yang paling sering digunakan dalam pembelajaran, dan jumlah pertanyaan dalam kuis tidak terbatas.

Keterampilan menulis adalah kemampuan yang memungkinkan Anda untuk menulis secara efektif dan ringkas, sementara untuk Durga [15] menulis adalah bagian dari empat keterampilan dalam pembelajaran bahasa (mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis). Menulis adalah sistem tulisan yang merepresentasikan bunyi, suku kata, atau kata dari bahasa melalui berbagai mekanisme seperti penggunaan huruf besar, ejaan, dan tanda baca, serta bentuk dan fungsi kata. Beberapa siswa menganggap menulis itu sulit. Siswa Sekolah Menengah Pertama harus mengembangkan keterampilan menulis yang sesuai untuk berbagai jenis teks, termasuk menulis dalam tata bahasa simple present tense. S. Giuridiche [16] menyatakan bahwa kemampuan menulis adalah hasil dari apa yang telah dibaca yang berfokus pada pesan dan moral: semua struktur tata bahasa dan aturan penulisan yang diperlukan akan diperoleh siswa. Uswatun [17] Aspek tata bahasa yang paling menantang bagi siswa sebenarnya adalah menggunakannya karena ada begitu banyak aturan yang perlu diperhatikan, terutama ketika menggunakan tense untuk menggambarkan peristiwa yang terjadi pada periode tertentu. Faktanya, siswa Sekolah Menengah Pertama menghadapi setidaknya tiga tantangan ketika menulis. Dengan adanya website Quizizz, peneliti berharap siswa tidak kesulitan dalam menulis.

Untuk penelitian ini, simple present cocok dan diimplementasikan ke dalam bagian utama. Menurut Murphy [18] ia tidak hanya memikirkan masa kini. Tetapi juga sebuah konsep yang sering muncul atau secara konsisten, atau ketika sesuatu itu benar secara umum kita menggunakan tata bahasa ini. Tidak masalah jika aktivitas tersebut terjadi saat Anda berbicara. Secara khusus dalam penelitian ini, peneliti menggunakan simple present tense untuk latihan menulis bagi siswa. Alasan peneliti menggunakan materi tersebut, karena materi ini merupakan materi dasar untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 November 2022 menemukan bahwa di sekolah ini belum pernah ada mahasiswa dari universitas yang melakukan penelitian dan menggunakan aplikasi untuk pembelajaran, peneliti juga meminta izin untuk memperkenalkan dan mengajarkan Quizizz kepada siswa. Berdasarkan diskusi tersebut, untuk mengetahui hasil dari penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan Quizizz dalam pembelajaran menulis dan tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan Quizizz dalam membantu meningkatkan kemampuan menulis siswa di MTs. Al-Musthofa. Oleh karena itu, peneliti mengajukan penelitian dengan judul "Penggunaan Quizizz sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis di MTs. Al-Musthofa".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Berdasarkan tujuan tersebut, pertanyaan penelitian ini adalah: bagaimana pengaruh Quizizz untuk mengajarkan keterampilan menulis di sekolah menengah pertama?

## II. METODE

Penelitian dalam ini adalah penelitian penelitian kuantitatif yaitu suatu metode untuk merencanakan dan melaksanakan suatu penelitian tertentu Creswell [19]. Desain penelitian akan menggunakan desain pra-eksperimental dengan tipe one group pre-test dan post test. Penelitian pra-eksperimental yang digunakan dalam tesis ini untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh Quizizz untuk pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan Quizizz akan menjadi variabel bebas. Variabel yang dianggap memiliki dampak pada variabel dependen disebut variabel independen. Situs web Quizizz berfungsi sebagai variabel independen dalam penelitian tentang penerapannya untuk belajar bahasa Inggris. Pembelajaran siswa akan menjadi variabel terikat. Komponen yang paling menarik bagi peneliti adalah variabel terikat. Komponen dependen mengubah apa yang akan coba diukur oleh peneliti dengan menggunakan semua metodologi permainan mereka. Komponen dependen penelitian akan mengukur sejauh mana siswa memahami keterampilan menulis.

**Tabel 1.** Symbol dari penelitian

Group	Pre- test	Treatment	Post- test
Experimental	01	X	02

Penelitian ini dilakukan di MTs. Al-Musthofa tahun ajaran 2022/2023. MTs. Al-Musthofa berada di Jalan Raya Cangu No.303-A, Sonosari, Cangu, Kec. Jetis, Kabupaten Mojokerto. Alasan peneliti memilih MTs. Al-Musthofa adalah guru yang menerima kegiatan peneliti di sekolah tersebut. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs. Al-Musthofa yang terdiri dari 30-35 siswa untuk setiap kelas, sehingga total 126 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 8B yang berjumlah 30 siswa. Alasan peneliti memilih kelas 8B karena nilai yang diperoleh siswa kelas 8B lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang lain.

**Table 2.** Student scoring final test

No.	Class	Frequently	Score
1.	8B	30	78,34375

Penelitian ini menggunakan simple present secara tertulis untuk pre test dan post test untuk mengetahui kemampuan menulis siswa. Pre test akan diberikan kepada siswa sebelum siswa mendapatkan perlakuan dan untuk mengetahui pengetahuan tata bahasa siswa. Post test mengenai simple present secara tertulis meliputi verbal dan nomina. Peneliti telah melakukan pra-observasi dan wawancara dengan guru kelas bahasa Inggris tentang pembelajaran materi pembelajaran dan akan berfokus pada Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Proses metode pengumpulan data kuantitatif pada parameter tertentu dengan cara yang sistematis, yang memungkinkan setiap orang untuk menjawab pertanyaan dan mengklasifikasikan hasil pengumpulan data merupakan bagian integral dari penelitian di semua bidang, termasuk humaniora, ilmu sosial dan sains. Meskipun tekniknya berbeda tergantung pada profesinya, pentingnya memastikan pengumpulan data yang akurat dan benar tidak berubah. Semua prosedur pengumpulan data akan dirancang untuk mendapatkan data berkualitas tinggi yang akan memungkinkan analisis untuk menghasilkan pembentukan ide-ide yang realistis dan meyakinkan dalam menanggapi masalah yang telah diberikan. Terdapat tiga metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pretest, treatment, dan posttest.

Menurut Cresswell, uji-t digunakan untuk mendeteksi apakah dua buah mean berbeda secara substansial pada ambang batas probabilitas tertentu [19]. Pendekatan yang digunakan untuk memahami bagaimana cara menggunakan Quizizz dengan baik untuk mengajarkan bahasa Inggris kepada siswa berkaitan dengan nilai pertama pre-test dan nilai terakhir post-test dengan menerapkan Quizizz. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan rumus t-test untuk menganalisis data dalam versi SPSS 23 karena untuk mengetahui pemahaman bagaimana menggunakan Quizizz secara efektif untuk belajar bahasa Inggris kepada siswa kelas 8 di MTs. Al-Musthofa. Evaluasi data kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif penelitian ini berupa angka dan dapat diekspresikan dengan menggunakan pendekatan statistik. Analisis data dalam desain eksperimen adalah eksperimen satu kelompok, termasuk pretest dan post-test. Dalam penelitian ini, uji-t diterapkan untuk mengevaluasi hasil.

1. Menghitung mean ( $M$ ) variable X dan Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$a. M = \frac{\sum x}{N}$$

Catatan :

$M$  : Kelompok eksperimen rata-rata

$\sum x$  : Jumlah nilai

$N$  : Jumlah siswa

2. Indikator variabilitas yang paling populer adalah indikator yang menggunakan deviasi standar. Keduanya didasarkan pada skor deviasi, yang mewakili varians antara skor mentah dan rata-rata distribusi.

Rumus kelompok eksperimen standar deviasi:

$$d^2 = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

3. Menganalisis hasil dengan menggunakan perhitungan :

$$t = \frac{M}{\sqrt{\frac{d^2}{N-2} \left( \frac{1}{N} \right)}}$$

Catatan :

$T$ : t-value

$d^2$ : deviasi standar kelompok eksperimen

$M$ : nilai rata-rata eksperimental grup

N: Jumlah siswa

### III. HASIL dan PEMBAHASAN

#### Hasil

Uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti adalah : jika  $t\text{-test} > t\text{-tabel}$ , ditolak hipotesis alternatif ( $H_0$ ) dan diterima ( $H_a$ ). Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis pada siswa kelas VIII B di MTs. Al. Musthofa Mojokerto yang diajarkan dengan metode Quizizz sebelum dan sesudah pembelajaran. Jika  $t\text{-test} < t\text{-tabel}$ , diterima ( $H_0$ ) dan ditolak ( $H_a$ ). Ini berarti bahwa siswa kelas delapan MTs. Al-Musthofa Mojokerto memiliki perbedaan yang signifikan dalam keterampilan menulis sebelum dan sesudah mengikuti kelas Quizizz.

Da Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji statistic paired-sample t-test yang ditentukan dalam SPSS 26. Selain itu peneliti menghitung data sebelum dan sesudah tes untuk melihat bagaimana tes tersebut mempengaruhi keterampilan menulis isiswa. Hasilnya adalah sebagai berikut :

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Pair 1</b>	PreTest	73.63	30	5.493	1.003
	PostTest	87.47	30	5.198	.949

Table 1. Paired Sample Statistic

		N	Correlation	Sig.
<b>Pair 1</b>	PreTest & PostTest	30	.685	.000

Table 2. Paired Sample Correlation

Paired Sample Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.(2-tailed)
					Lower	Upper			
<b>Pair 1</b>	PreTest & PostTest	-13.833	6.803	1.242	-16.374	-11.293	-11.137	29	.000

Dari kelompok uji sebelum dan sesudah pada tabel di atas, nilai probabilitas (signifikansi) adalah two-tailed 0.000 < 0.05, maka terima  $H_a$ . Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh terapi Dzcloseth terhadap penerimaan lansia pada kelompok eksperimen sebelum (pre-test) dan sesudah perlakuan (post-test).

#### Pembahasan

Berdasarkan analisis data dengan SPSS 26, hasil pre-test dan post-test siswa kelas VIII di Mts. Al-Musthofa Mojokerto dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 73,63 dan nilai rata-rata post-test sebesar 87,47. Selanjutnya, untuk mengetahui ada tidaknya korelasi pada pre-test dan post-test. Jika tingkat signifikansi 0,05 maka terdapat hubungan antara pre-test dan post-test. Sedangkan tingkat signifikansi 0,05, hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada hubungan antara pre-test dan post-test. Lebih lanjut, nilai penting dalam korelasi sampel sebesar 0,00 > 0,05 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pre-test dan post-test memiliki hubungan. Bury [20] menyatakan bahwa penggunaan Quizizz sebagai bentuk latihan soal dengan memperjelas kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan signifikansi pada nilai substansial. Nilai signifikan secara statistik dalam penelitian ini adalah 0,000 dan nilai substansial adalah 0,05. Jika nilai signifikansi (0,000) > taraf signifikansi (0,05) maka hipotesis alternatif ( $H_0$ ) diterima dan ( $H_a$ ) ditolak, maka tidak ada perbedaan

yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada pembelajaran menulis simple present. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test dalam pembelajaran simple present. Oleh karena itu nilai signifikan (0,000) lebih rendah dari signifikansi 0,05, dan karena statistik yang digunakan adalah paired samples t-test dalam penelitian ini, maka hasil uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pre-test dan post-test. Statistik uji-t adalah 11,137. Dengan df 29, t-tabel adalah 1,697. Kesimpulannya adalah bahwa t-test lebih besar dari t-tabel ( $11,137 > 1,697$ ). Nilai signifikannya adalah 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup besar dalam keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan Quizizz. Pada Paired Sample Statistic, rata-rata sebelum pengajaran tanpa Quizizz adalah 73.63, rata-rata setelah pengajaran dengan Quizizz adalah 87.47.

Siswa yang diajar menggunakan Quizizz, di sisi lain, mengungguli mereka yang tidak. Dengan demikian, dapat ditentukan bahwa Quizizz memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap keterampilan menulis kelas delapan di Al-Musthofa Mojokerto pada tahun ajaran 2023/2024. Dengan menggunakan Quizizz, siswa lebih termotivasi dan merasa lebih mudah dalam mempelajari materi menulis. Keuntungan menggunakan Quizizz untuk mengajar menulis antara lain proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, siswa lebih terlibat dalam pembelajaran mereka, motivasi siswa tumbuh, siswa dilatih untuk dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran pendidikan, dan kemampuan motorik siswa meningkat. Bicen [21] berpendapat bahwa bentuk latihan soal dalam platform Quizizz interaktif dan menarik bagi siswa SMP.

Kasus yang sama terjadi di SMAN 3 Kediri, penelitian ini dilakukan pada 30 siswa di SMAN 3 Kediri. Penelitian ini menyatakan bahwa wawasan peserta didik tentang nilai rata-rata antara pre-test dan post-test eksperimen berbeda. Nilai rata-rata pre test adalah 51,50 dan nilai rata-rata post test adalah 77,50. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post test lebih tinggi dari nilai pre test. Setelah itu, penelitian ini memaparkan hipotesis pilihan ( $H_0$ ) ditolak dan ( $H_a$ ) diterima. Setelah itu, terdapat pengaruh yang berbeda dari penggunaan Quizizz dalam pembelajaran [10].

Selain itu, Quizizz dapat membantu mendukung pemahaman tata bahasa siswa. Siswa yang memiliki penguasaan yang cukup terhadap prinsip-prinsip tata bahasa akan mendapatkan manfaat yang paling besar dari evaluasi diri. Penelitian ini kemungkinan akan berkontribusi pada kreativitas penilaian diri menggunakan Quizizz atau platform lain dengan mempertimbangkan proses pemahaman daripada hanya mengganti tes kertas dan pensil dengan kuis yang di-game-kan [5].

Penelitian lain menyatakan bahwa penerapan kosakata Quizizz di Sekolah Menengah Pertama Pekan Baru. Menurut temuan penelitian tersebut, Quizizz adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan menulis simple present. Hasil posttest siswa dengan desain eksperimen lebih baik daripada pre-test dalam hal menulis, dapat dilihat dari nilai mereka. Selain itu, para peneliti dalam penelitian ini menggunakan Quizizz untuk menghitung bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan keterampilan lainnya. Kami melihat bahwa Quizizz memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan Quizizz untuk siswa [6].

Nilai posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Penerapan media pembelajaran menggunakan Quizizz pada saat proses pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk memahami materi terutama pada pembelajaran praktikum, hal ini dikarenakan pembelajaran membuat soal yang menarik dan interaktif, siswa dapat berkompetisi untuk mendapatkan nomor satu dan sudah dijelaskan langkah-langkahnya secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Dalam hal ini guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dalam berpikir secara mandiri sehingga siswa dapat memahami bagaimana penggunaan tata bahasa yang benar. Perpaduan antara animasi gambar, suara, dan tulisan dalam media Quizizz dapat menambah daya tarik dan dapat mempermudah pemahaman informasi bagi siswa. Pendapat di atas menjelaskan bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini berarti penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses belajar mengajar dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan antusias dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

#### IV. KESIMPULAN dan SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, Quizizz dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis, khususnya dalam membuat kalimat pada siswa kelas VIII B. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata antara pre-test dan post-test. Hal ini dapat menjadi alasan bahwa penggunaan Quizizz untuk mengajarkan siswa bagaimana menulis dan memahami simple present dapat meningkatkan kemampuan menulis mereka. Selain itu, analisis data menunjukkan bahwa nilai t-test menunjukkan perbedaan

yang signifikan. Oleh karena itu, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Jadi, penggunaan Instagram dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa dalam teks.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ada beberapa saran yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan Instagram, antara lain: Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang optimal dengan menggunakan Quizizz dan mengembangkan kemampuan mengajar guru terutama dalam keterampilan menulis. Guru dapat membuat siswanya senang menulis dan memahami hadiah sederhana sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan menulis mereka. Para siswa akan terbantu dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka dengan menggunakan Quizizz. Para pembaca dapat menggunakannya sebagai referensi bagi mereka yang ingin melakukan penelitian dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada para partisipan yang telah membantu sehingga artikel ini dapat selesai dan terselesaikan

### REFERENSI

- [1] S. Y. Ju dan S. Y. Mei, "Perceptions and Practices of Blended Learning in Foreign Language teaching at USIM," vol. 9563, hal. 170–176, 2018.
- [2] G. Balla, "The Director's Method in Contemporary Visual Effects Film: The Influence of Digital Effects on Film Directing," *J. Knowl. Manag.*, vol. 2, no. 2, hal. 1–18, 2016, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.waset.org/publications/11070%0Ahttp://btd.egc.ufsc.br/%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jdmm.2015.12.005%0Ahttps://portal.aenormas.aenor.com/revista/pdf/abr16/10abr16.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.07.296%0Ahttps://pdfs.semanticscho>
- [3] K. Graham, "TechMatters : Getti ng i nt o K ah oo t ! ( s ) : Exp lo ri ng a Ga m e - Based L ear ni ng S yst em t o En han ce S tu d en t L ear ni n g C reat ing a Ne w kahoot Playing Your First kahoot Building a Better Kahoot !," vol. 42, hal. 6–7, 2014.
- [4] D. Zhang, "The Application of Blog in English Writing," vol. 4, no. 1, hal. 64–72, 2009.
- [5] I. Sinta, D. Rahayu, dan P. Purnawarman, "The Use of Quizizz in Improving Students ' Grammar Understanding through Self-Assessment," vol. 254, no. Conaplin 2018, hal. 102–106, 2019.
- [6] Y. Winingsih, "The use of quizizz application on students' english vocabulary mastery at junior high school it al-fityah pekanbaru by," 2022.
- [7] "THE EFFECTIVENESS OF USING QUIZIZZ TO TEACH READING," 2022.
- [8] N. Tazkiya dan A. Munawaroh, "The Use of Quizizz Online Software in the Evaluation of Arabic Learning," vol. 4, no. 1, 2021.
- [9] Y. D. Puspitarini dan M. Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," vol. 4, no. 2, hal. 53–60, 2019.
- [10] R. A. Prayudi *et al.*, "THE USE OF TECHNOLOGY IN ENGLISH TEACHING & THE USE OF TECHNOLOGY IN ENGLISH TEACHING &," vol. 1, no. 2, hal. 102–111.
- [11] M. D. Pitoyo dan A. Asib, "GAMIFICATION BASED ASSESSMENT : A TEST ANXIETY REDUCTION THROUGH GAME ELEMENTS IN QUIZIZZ," 2019.
- [12] S. Manik, J. D. Sinurat, A. Faculty, dan N. Sumatra, "Improve Students ' Narrative Writing Achievement Through Film at SMA NEGERI I PALIPI," vol. 5, no. 2, hal. 172–188, 2015, doi: 10.5539/ijel.v5n2p172.
- [13] D. Fadhilawati dan U. I. Balitar, "Using Quizizz Application for Learning and Evaluating Grammar Material," no. March, 2021.
- [14] Y. Basuki dan Y. N. Hidayati, "Kahoot ! or Quizizz : the Students ' Perspectives," 2019, doi: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331.
- [15] S. S. Durga dan C. S. Rao, "Developing students' writing skills in English," *J. Res. Sch. Professionals English Lang. Teach.*, vol. 2, no. 6, hal. 1–69, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/325489625%0ADeveloping>
- [16] S. Giuridiche dan T. Universit, "Writing skills: theory and practice," vol. 7, hal. 51–74, 2013.
- [17] M. Pd dan M. Pd, "ERROR ANALYSIS ON USING SIMPLE PRESENT TENSE IN WRITING DESCRIPTIVE TEXT MADE BY THE TENTH GRADE STUDENTS OF SMA N 1 PACE IN ACADEMIC YEAR 2015 / 2016 Oleh : Uswatun Hasanah Dibimbingoleh : FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION SURATPERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017," hal. 0–9, 2017.
- [18] R. Murphy, *IN USE*.
- [19] M. Ishtiaq, "Book Review Creswell , J . W . ( 2014 ). Research Design : Qualitative , Quantitative and Mixed Methods Approaches ( 4th ed .). Thousand Oaks , CA : Sage," no. May, hal. 10–12, 2019, doi:

10.5539/elt.v12n5p40.

[20] B. Bury, "Testing Goes Mobile – Web 2 . 0 Formative Assessment Tools," hal. 2–5.

[21] H. Bicen dan S. Kocakoyun, "Perceptions of Students for Gamification Approach : Kahoot as a Case Study," hal. 72–93.