

**PENGARUH APLIKASI *QUIZIZZ* PADA MATERI TEKS BIOGRAFI
SISWA FASE E SEMESTER II DI SMA N 1 LEMBANG JAYA
TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

***Diajukan untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana (SI)
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia***



**SUCI AYUNDA
NIM: 201000488201011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2024**

ABSTRAK

Suci Ayunda. 2024. “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* pada Materi Teks Biografi Siswa Fase E Semester II di SMA Negeri I Lembang Jaya Tahun Ajaran 2023/2024. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Seni. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Mahaputra Muhammad Yamin”.

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu siswa kesulitan dalam menentukan struktur dan kebahasaan teks biografi, siswa kesulitan ketika mengumpulkan data dan informasi, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga pembelajaran bersifat monoton, banyak guru yang mengandalkan penggunaan buku paket dalam pembelajaran dengan cara mencatat, dan belum semua guru paham tentang teknologi seperti aplikasi *Quizizz*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* pada materi teks biografi siswa Fase E semester II di SMA Negeri 1 Lembang Jaya Tahun Ajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu menggunakan teknik eksperimen. Pengumpulan data dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu membaca hasil kerja siswa, mengoreksi, memberikan skor, menentukan nilai, mencari nilai rata-rata, melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan menyimpulkan hasil penelian. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka, diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 64,95 dengan kualifikasi cukup dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,04 dengan kualifikasi baik. Data dianalisis dengan menggunakan uji normalitas menggunakan uji Lilliefors, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka, disimpulkan terdapat pengaruh signifikan pada materi teks biografi siswa Fase E semester II di SMA Negeri I Lembang Jaya Tahun Ajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Aplikasi *Quizizz* dan Teks Biografi

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiyah, Nasyyiatul. 2019. *Memotret Realita*. Trenggelek: Rose Book.
- Arifannisa, dkk. 2023. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ermadani, Radiatul. 2018. *Skripsi*. “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* Terhadap Keterampilan Menentukan Unsur-Unsur Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kota Solok”. Solok: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
- Fatin, Idhoofiyyatul, dkk. 2018. *Master Kisi-Kisi UN*. Jakarta: Cmedia.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Yogyakarta: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayatullah, Syarif. 2023. *Metodologi Penelitian Pariwisata*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Indra, Made dan Ika Cahyaningrum. 2019. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Joli, Mita. 2023. *Skripsi*. “Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Menelaah Teks Ulasan Siswa Kelas VIII MTsN Kota Solok Semester II Tahun Pelajaran 2022/2023”. Solok: Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana (Divisi Pernadamedia Group).
- Mukhtazar. 2020. *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media.
- Mulyadi, Yadi. 2019. *1700 Plus Bank Soal Bahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Mustadi, Ali, dkk. 2022. *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: Uny Press.
- Paksi, Hendrik Pandu, dan Lita Ariyanti. 2020. *Sekolah dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Payadnya, Putu Ade Andre, dkk. 2022. *Panduaan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rabiah, Rika Afriana, dkk. 2020. *Teks Biografi Meneladani Kisah Hidup Seseorang Lewat Pengalaman*. Jawa Barat: Guepedia.
- Rahmawati, Tuti Fatma. 2021. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertiban Siswa di Masa Pandemi*. Yogyakarta: Uad Press.

- Ramdhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ratnasarianti, Eka. 2021. *Skripsi*. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakareang 2 Kota Makassar”. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rianto, Tomi. 2019. *Cara Cepat Menguasai Bahasa Indonesia*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Riyanto, Slamet. 2020. *Metodologi Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rukmana, Asyhari Dwi. 2020. *Buku Ajar Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Tingkat Dasar*. Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta.
- Rustini, Tini. 2018. *Ali New Target Nilai 100 Ulangan Harian SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta Selatan: Cmedia.
- Siyoto, Sandu. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian: Literasi Media Publishing*.
- Solimun, dkk. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Perseptif Sistem*. Malang: Ub Press.
- Suhartatik, Tony. 2020. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*. Kota Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota Ikapi.
- Wibowo, Hari. 2019. *Teks Biografi dan Editorial*. Jakarta: Puri Cipta Media.
- Widiasdoro, Erwin. 2019. *Menyusun Penelitian Kuantitatif untuk Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Aresta.
- Yaumi, Muhammad. 2021. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yuniawatika, dkk. 2021. *Penyusunan Instrumen Tes dan Pembuatan Online Quiz Bagi Guru*. Kabupaten Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Yunita, Noralia Purwa. 2022. *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Andi (Anggota Ikapi).