

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP PENGUASAAN
EJAJAN MATERI TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X MIPA SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 4 TANJUNGPINANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Atiya Riski Sapitri¹, Indah Pujiastuti², Legi Elfitra³
atiyariski033@gmail.com

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Maritim Raja Ali Haji

Abstract

The research was motivated to see the differences in the results of spelling mastery of negotiating text material without the use of learning media Quizizz and by using learning media Quizizz for students of class X MIPA State Senior High School 4 Tanjungpinang in the academic year 2020/2021. This type of research is quantitative research. The method used in this research is experiment. The data collection technique used is a test technique in the form of multiple choice. The research location is on Jalan Pemuda No. 30, Tanjung Ayun Sakti, Bukit Bestari, Tanjungpinang City. The sample in this study amounted to 54 students from a total population of 235 students. The results of this study indicate that there are differences in the results of spelling mastery of negotiating text material without the use of learning media Quizizz and using learning media Quizizz for students of class X MIPA State Senior High School 4 Tanjungpinang in the 2020/2021 school year.

Keywords: Quizizz Learning Media, Indonesian Spelling Mastery This.

I. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dilaksanakan di sekolah. Oleh karena itu, Pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, hingga di Perguruan Tinggi. Hal ini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 diadakan di sekolah dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik itu secara lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa diharapkan dapat menguasai pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks diajarkan bukan hanya sekadar sebagai pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks

yang melaksanakan fungsi agar menjadi sumber aktual bagi diri penggunanya dalam konteks sosial-budaya akademis.

Di dalam buku teks siswa kurikulum 2013 yang mengacu Permendikbud RI Nomor 08 Tahun 2016, materi-materi disajikan dalam berbagai jenis teks. Salah satu jenis teks yang dipelajari siswa pada pembelajaran berbasis teks tersebut adalah teks negosiasi. Peneliti memilih teks negosiasi sebagai materi pembelajaran karena diharapkan siswa mampu menerapkan negosiasi tidak hanya sebagai sarana pembelajaran di sekolah saja, akan tetapi diharapkan siswa juga mampu menerapkannya di lingkungan rumah dan juga masyarakat. Dalam hal ini, pembelajaran teks negosiasi perlu dipelajari agar siswa mampu berpikir kritis, komunikatif, dan responsif dalam menghadapi orang lain dengan tujuan memperoleh kesepakatan bersama melalui jalan berunding.

Menurut Kosasih (2017) mengatakan bahwa jenis-jenis teks yang dipelajari di K13 harus dipahami berdasarkan struktur dan kaidahnya. Kaidah kebahasaan yang dipelajari pada teks negosiasi salah satunya berupa kalimat efektif. Menurut Purwandari (2015: 65), “Dengan kalimat efektif, komunikasi penulis dan pembaca atau pembicara dan pendengar tidak akan menghadapi keraguan, salah komunikasi, salah informasi, atau salah pengertian”. Pada kalimat efektif, terdapat ciri-ciri yang salah satunya berupa ejaan.

Adapun ejaan yang dipakai pada teks negosiasi sesuai dengan ketentuan yang berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Ejaan merupakan salah satu ciri-ciri kalimat efektif yang penting untuk dipelajari siswa pada materi teks negosiasi. Hal ini dikarenakan apabila pada penggunaan ejaan siswa dalam menyampaikan negosiasi salah, maka akan menimbulkan makna yang salah dan salah pengertian pula pada kesepakatannya. Finoza (2013: 19) mengibaratkan bentuk hubungan antara pemakai bahasa dan ejaan seperti mengemudi kendaraan, apabila para pengemudi mematuhi rambu-rambu yang ada maka terciptalah lalu lintas yang tertib dan teratur. Hal ini membuktikan betapa pentingnya siswa mempelajari ejaan pada materi teks negosiasi.

Seperti yang telah diketahui bahwa dalam setiap proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) mempunyai beberapa komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran terdiri dari beberapa item, diantaranya kurikulum, guru, siswa, metode pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran (Ramadhani, dkk., 2020: 1). Dilihat dari permasalahan ini, memberikan gambaran jelas bahwa setiap Kegiatan Belajar Mengajar sangat memerlukan komponen pembelajaran demi terwujudnya tujuan pendidikan. Sama halnya dengan siswa yang sangat membutuhkan peranan guru dalam meningkatkan penguasaan ejaan bahasa Indonesia. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dapat menunjang motivasi dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Upaya peningkatan dalam permasalahan ini, diantaranya adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif baik secara individu maupun berkelompok. Menggunakan berbagai media pembelajaran yang diterapkan bersifat membantu guru dalam pencapaian materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini peneliti menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu media *Quizizz*. Media *Quiziz* berbasis game ini

memiliki karakteristik seperti avatar, tema, meme, dan musik yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga inilah yang membedakan media pembelajaran *Quizizz* dengan media pembelajaran lainnya.

Penggunaan media *Quizizz* dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar (Ramadhani, dkk, 2020: 40). Selain dapat membuat berbagai bentuk jenis soal melalui media *Quizizz*, guru juga dapat memberikan materi pembelajaran melalui media tersebut dalam bentuk tampilan *slide*. Hal ini tentu memudahkan guru dalam menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.

Untuk itu peneliti memilih penggunaan media *Quizizz* sebagai alat bantu agar siswa dapat meningkatkan penguasaan ejaan mereka sesuai dengan kaidah kebahasaan. Hal ini dikarenakan ejaan pada teks negosiasi sangat berpengaruh terhadap kesepakatan yang akan dibuat. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Tanjungpinang yang mengajar di kelas X MIPA, diperoleh informasi bahwa penggunaan ejaan siswa masih kurang hal ini dilihat dari tugas-tugas siswa pada pembelajaran materi teks negosiasi untuk penggunaan huruf dan tanda bacanya yang masih keliru. Dengan demikian, kelas yang akan peneliti ambil berasal dari kelas X MIPA 1 sampai dengan X MIPA 6 yang dipilih secara acak.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terkait Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbandingan penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* kelas X MIPA SMA Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos (dalam Daryanto, 2016: 4–5). Arsyad (2014: 2) mengemukakan bahwa media adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar mengajar demi menggapai tujuan pendidikan pada umumnya dan khususnya tujuan pembelajaran di sekolah. Kemudian menurutnya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar guna membangkitkan perhatian dan minat belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Menurut Purba (dalam Ramadhani, dkk., 2020: 40) mengatakan *Quizizz* adalah pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif lebih menyenangkan. Manfaat menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa yang kuat dalam belajar, selain itu penggunaannya yang mudah dapat membantu guru dengan mudah dan cepat dalam proses penilaian (Ramadhani, 2020:40). Menurut Zhao (dalam Ramadhani, 2020:40), “Menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antar siswa dalam kerja kelompok”. Pada media *Quizizz* guru tidak hanya

dapat membuat *Game* kuis sebagai bahan pembelajaran, akan tetapi juga terdapat fitur dalam bentuk *Slides* yang dapat digunakan oleh guru sebagai pemberian bahan ajar bagi siswa.

Teks negosiasi menurut Suherli, dkk (2016: 151) adalah proses tawar menawar dengan jalan berunding guna memperoleh sesuatu dari pihak lain dengan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak. Menurut Kosasih (2017: 86), “Negosiasi merupakan suatu cara dalam menetapkan keputusan yang dapat disepakati oleh dua pihak atau lebih untuk mencukupi kepuasan pihak-pihak yang berkepentingan”. Selanjutnya, Agustinalia (2020: 3) mengatakan bahwa teks negosiasi adalah bentuk interaksi sosial dengan melibatkan antara pihak satu dengan pihak lainnya yang memiliki kepentingan berbeda guna mencapai kesepakatan.

Untuk menilai penguasaan ejaan siswa dalam penyusunan teks negosiasi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan sebagai pedoman kaidah kebahasaan. Tim redaksi BIP (2018) mengemukakan bahwa berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia meliputi empat bagian yaitu:

1) Pemakaian Huruf; huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan, huruf diftong, gabungan huruf konsonan, huruf kapital, huruf miring, dan huruf tebal, **2) Penulisan Kata;** kata dasar, kata berimbuhan, bentuk ulang, gabungan kata, pemenggalan kata, kata depan, partikel, singkatan dan akronim, angka dan bilangan, kata ganti, dan kata ganti sandang, **3) Pemakaian Tanda Baca;** tanda titik, tanda koma, tanda titik koma, tanda titik dua, tanda hubung, tanda pisah, tanda tanya, tanda seru, tanda elipsis, tanda petik, tanda petik tunggal, tanda kurung, tanda kurung siku, tanda garis miring, dan tanda penyingkat dan **4) Penulisan Unsur Serapan.**

II. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang yang berlokasi di jalan Pemuda No. 30, Tanjung Ayun Sakti, Bukit Bestari, Kota Tanjungpinang. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 235 siswa. Menurut Arikunto (2013: 173), “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018: 130).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018: 131). Menurut Arikunto (2013: 174), “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam hal ini, sampel yang digunakan peneliti adalah sebanyak 54 siswa dengan menggunakan rumus Slovin.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesign)*. Menurut Sugiyono (2018: 116), “Dikatakan *Pre-Experimental Designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-

sungguh. Mengapa?, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen”. Pada penelitian ini peneliti memilih desain dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2018: 114) pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikannya perlakuan. Dengan demikian perlakuan hasil yang didapatkan akan lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dalam bentuk pilihan ganda. Adapun tes dalam bentuk pilihan ganda yang digunakan oleh peneliti bertujuan untuk mengukur hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Adapun teknik analisis data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Setelah mendapatkan data hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest* dari siswa, selanjutnya peneliti akan mengolah data untuk mengukur hasil pengerjaan siswa. Untuk 1 soal yang dijawab benar akan diberi skor 1, sedangkan soal yang dijawab salah diberi skor 0.
2. Pemberian nilai dengan menghitung jumlah skor benar pada data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, kemudian skor benar dikali 100 dan dibagi skor maksimal.
3. Peneliti memasukkan nilai tes penguasaan ejaan materi teks negosiasi ke dalam tabel rekapitulasi.
4. Menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* penguasaan ejaan pada materi teks negosiasi siswa, kemudian menentukan nilai tersebut ke dalam skala penilaian tes penguasaan ejaan.
5. Peneliti memasukkan perolehan nilai hasil *pretest* dan *posttest* penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa.
6. Langkah selanjutnya adalah melakukan prasyarat analisis data. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan layak atau tidaknya untuk dianalisis menggunakan teknik statistik yang sudah ditentukan. Persyaratan analisis data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang merupakan data kuantitatif. Penelitian ini mendeskripsikan 3 rumusan masalah yang dibahas, yaitu melihat penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, melihat penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, dan melihat perbedaan hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dikumpulkan oleh peneliti dengan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda dengan berbantuan *Google Form* untuk *Pretest* dan media *Quizizz* untuk *Posttest*. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi soal sebanyak 49 butir soal dan setelah diuji menjadi 38 butir soal yang valid. Kemudian, peneliti membagi soal tersebut menjadi 19 butir soal untuk *Pretest* dan 19 butir soal untuk *Posttest*. Berikut pemaparan hasil penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Hasil Penelitian

1. Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi tanpa Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dari 54 siswa memiliki nilai rata-rata 56,14 dengan kategori “Kurang”. Nilai yang diperoleh siswa mulai dari 21, 26, 32, 37, 42, 47, 53, 58, 63, 68, 74, 79, 84, dan 89.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* telah dirincikan nilai 42 dan 53 adalah nilai yang didapatkan oleh siswa terbanyak yaitu 7 siswa dengan kategori “Kurang”. sedangkan nilai tertinggi yaitu 89 yang didapatkan oleh 1 siswa dengan kategori “Sangat Baik”, dan nilai terendah yaitu 21 didapatkan oleh 1 siswa dengan kategori “Sangat Kurang”.

2. Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dari 54 siswa memiliki nilai rata-rata 80,31 dengan kategori “Baik”. Nilai yang diperoleh siswa mulai dari 42, 47, 63, 68, 74, 79, 84, 89, 95, dan 100.

Berdasarkan hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* telah dirincikan nilai 95 adalah nilai yang didapatkan oleh siswa terbanyak yaitu 10 siswa dengan kategori “Sangat Baik”. sedangkan nilai tertinggi yaitu 100 yang didapatkan oleh 4 siswa dengan kategori “Sangat Baik”, dan nilai terendah yaitu 42 didapatkan oleh 1 siswa dengan kategori “Kurang”.

3. Perbedaan Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi tanpa Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dan dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Untuk mengetahui perbedaan hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA SMA Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021, sebelumnya peneliti melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan layak atau tidaknya untuk dianalisis menggunakan statistik yang sudah ditentukan. Adapun hasil uji prasyarat yang dilakukan peneliti dapat dilihat sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat pertama yang dilakukan untuk mengetahui data yang telah terkumpul berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji statistika. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena sampel dalam penelitian ini > 50 . Peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai sig lebih besar dari 0,05.

Hasil uji normalitas dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh signifikansi data pretest sebesar $0,068 > 0,05$, maka data pretest berdistribusi normal dan pada data posttest nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$, artinya pada data posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, untuk membuat data posttest yang tadinya tidak berdistribusi normal dilakukanlah transformasi data agar dapat membantu peneliti untuk membuat data asli memenuhi asumsi-asumsi dan berdistribusi normal. Namun, sebelum itu peneliti harus mengetahui terlebih dahulu bagaimana bentuk histogram pada data posttest tersebut agar dapat menyesuaikan dengan bentuk transformasi data.

Setelah dilakukan transformasi data, diperoleh signifikansi data pretest sebesar $0,068 > 0,05$, maka data pretest berdistribusi normal dan pada data posttest setelah dilakukan transformasi data (*Transform_Y*) nilai signifikansinya $0,081 > 0,05$, artinya pada data posttest berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan peneliti untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari kondisi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Data dikatakan homogen apabila nilai sig $> 0,05$. Sedangkan, jika sig $< 0,05$ maka data bersifat tidak homogen. Peneliti menggunakan SPSS versi 23 untuk uji homogenitas dengan menggunakan *test of homogeneity variance*. Berdasarkan pada uji *levene test*. Hasil uji homogenitas dengan menggunakan SPSS Versi 23 menunjukkan sig sebesar $0,115 > 0,05$, maka data pada penelitian ini bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil Pretest-Posttest penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji parametrik. Peneliti menggunakan uji-t sampel bebas dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.

Hasil yang diperoleh, signifikansi (*2-tailed*) 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai p-value $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima. Artinya ada perbedaan hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA SMA Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* tergolong dalam kategori “Baik” dengan perolehan nilai rata-rata 80,31. Sedangkan, jika dibandingkan dengan perolehan nilai rata-rata penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dikategorikan “Kurang” dengan perolehan nilai rata-rata 56,14.

1. Pembahasan Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi tanpa Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil persentase tertinggi pada tahapan pretest ini yaitu pada indikator nomor 8 berupa memilih penulisan kata ganti yang tepat sebesar 85,2% dengan kategori “Sangat Baik”. Presentase terendah pada tahapan pretest yaitu pada indikator nomor 2 berupa memilih penulisan huruf miring yang tepat sebesar 27,8% dengan kategori “Kurang”.

2. Pembahasan Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi tanpa Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Hasil persentase tertinggi pada tahapan posttest ini yaitu pada indikator nomor 6 berupa memilih penulisan kata berimbuhan yang tepat sebesar 98,15% dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan, hasil presentase terendah pada tahap posttest yaitu pada indikator nomor 5 berupa memilih penggunaan tanda baca koma (,) yang tepat sebesar 35,2% dengan kategori “Sangat Kurang”.

3. Perbedaan Hasil Penguasaan Ejaan Materi Teks Negosiasi tanpa Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dan dengan Menggunakan Media Pembelajaran *Quizizz* Siswa Kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021

Perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pada penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan menggunakan rumus uji-t sampel bebas dengan sinifikansi yang didapatkan sebesar 0,000.

IV. Simpulan

Berdasarkan analisis penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan ejaan materi teks negosiasi siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang tahun pelajaran 2020/2021 maka peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut:

1. Penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang menunjukkan bahwa diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,14 dengan kategori “Kurang”.
2. Penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,31 dengan kategori “Baik”.
3. Ada perbedaan hasil penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap penguasaan ejaan materi teks negosiasi dengan p-value $0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan hasil penguasaan ejaan materi teks negosiasi tanpa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang.

V. Daftar Pustaka

- Agustinalia, I. 2020. *Bahasa Indonesia Kelas X SMA/MA*. Solo: Indonesia Jaya.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- BIP, T. R. 2018. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia PUEBI dan Pembentukan Istilah*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Finoza, L. 2013. *Komposisi Bahasa Indonesia; untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Kosasih. 2017. *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Purwandari, R. dan Q. 2015. *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Istana Media.
- Ramadhani, Rahmi, Alexander, Wirapraja, Oris Krianto, Sulaiman, Meilani Safitri, Jamaludin,

Dyah Gandasari, Edi Irawan, Masrul, Rano Indradi Sudra, dan M. A. 2020. *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.