

ABSTRAK

Zalukhu, Notaria. 2025. Penerapan Teknologi Game Quiziz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP'S BNKP Luzamanu T.P 2024/2025. Skripsi. Pembimbing: Wahyutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu melalui penerapan Teknologi Game Quizizz di kelas VIII-B SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan baik dalam keaktifan siswa maupun hasil belajar. Pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa adalah 65,66% dengan ketuntasan sebesar 43,33%, sementara pada siklus II meningkat menjadi 82,40% dengan ketuntasan 90,00%. Aktivitas siswa juga meningkat dari 51,10% pada siklus I menjadi 91,90% pada siklus II. Penerapan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.

Kata Kunci: Teknologi Game Quiziz, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Zalukhu, Notaria. 2025. Penerapan Teknologi Game Quiziz Pada Pembelajaran IPS Terpadu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP'S BNKP Luzamanu T.P 2024/2025. Skripsi. Pembibing: Wahyutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E.

This study aims to improve student learning outcomes in Social Science (IPS) through the application of Quizizz Game Technology in class VIII-B at SMP Swasta BNKP Luzamanu during the 2024/2025 academic year. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 30 students. Instruments used include teacher and student observation sheets and learning outcome tests. The results showed a significant improvement in both student engagement and academic performance. In Cycle I, the average student learning score was 65.66% with a mastery level of 43.33%, while in Cycle II it increased to 82.40% with a mastery level of 90.00%. Student activity also increased from 51.10% in Cycle I to 91.90% in Cycle II. The application of Quizizz proved effective in creating an interactive and enjoyable learning environment, enhancing students' motivation and participation.

Keywords: Quiziz Game Technology, Learning Outcomes