

ABSTRAK

Lailatul Muyessaroh. 2022. Penerapan *Game Quizizz* dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu. Skripsi, Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (IAIN), Dosen Pembimbing: Ahmad Imam Khairi, M.Pd.

Kata Kunci: Penerapan *Game Quizizz*, Hasil Belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan *game quizizz* pada pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 1 Pademawu. *Quizizz* merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, dari segi fitur yang melimpah dan menarik akan semakin memudahkan guru atau pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. *Quizizz* tidak hanya menyediakan soal tetapi juga terdapat materi pelajaran. *Quizizz* yang interaktif seperti bermain *game* membuat siswa semangat mengikuti pelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar. Seperti sebuah permainan tetapi tidak menyadari kalau hakikatnya adalah belajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek kelas VII E sebanyak 30 siswa di SMP Negeri 1 Pademawu. Berdasarkan hal tersebut, maka ada dua fokus penelitian yang menjadi kajian pokok, yaitu: *pertama* bagaimana penerapan *Game Quizizz* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu dan *kedua* apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan *Game Quizizz* dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII-E di SMP Negeri 1 Pademawu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama* menggunakan 3 siklus, untuk siklus I dua kali pertemuan sedangkan siklus II dan siklus III satu kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Berdasarkan hasil dari siklus I dengan presentase ketuntasan 43% dengan jumlah 30 siswa, dan siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 17 siswa dengan rata-rata 71. Siklus II mencapai presentase ketuntasan 56 %, siswa yang tuntas belajar 17 orang dan yang tidak tuntas belajar 13 orang dengan nilai rata-rata 78. pada siklus III mencapai presentase ketuntasan 80 %, siswa yang tuntas belajar 24 orang dan yang tidak tuntas belajar 6 orang dengan nilai rata-rata 84.

kedua dapat diperjelaskan bahwasannya kendala dalam pembelajaran IPS dengan metode *game quizizz* ini ada dua kemungkinan kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan dalam pembelajaran IPS metode *game quizizz*. banyak siswa yang mengatakan dalam pembelajaran IPS yang menggunakan *game quizizz* lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa lebih menantang untuk mengerjakan soal melalui game, sehingga siswa terhibur dan tidak bosan dalam pembelajaran IPS. Kelemahan disini siswa terganggu adanya kendala internet yang tidak stabil, dan siswa dikejar oleh waktu untuk mengerjakan soal kuis tersebut.