

ABSTRAK**PEMANFAATAN *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN DARING UNTUK
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SEJARAH INDONESIA
KELAS X MIPA 3 SMA NEGERI 1 NGAGLIK**

Elisabeth Federika

171314004

2021

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar Sejarah Indonesia bagi peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring berbantuan dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ngaglik yang berjumlah 33 siswa. Obyek penelitian ini adalah prestasi belajar dan aplikasi *Quizizz*. Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, tes daring dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar peserta didik, hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada saat keadaan awal (pra siklus) 60,7 meningkat di siklus I menjadi 82,3, dan meningkat di siklus II menjadi 85,9. Sementara itu, dilihat dari segi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 75 pada saat pra siklus terdapat 6 siswa (18,2%) mencapai KKM, mengalami peningkatan pada siklus I dengan jumlah 24 siswa (72,7%) mencapai KKM dan pada siklus II meningkat menjadi 27 siswa (81,8%) yang mencapai KKM.

Kata Kunci: *Quizizz*, Prestasi Belajar, dan Pembelajaran Daring.

ABSTRACT***THE USE OF THE QUIZIZZ DURING THE ONLINE LEARNING TO IMPROVE INDONESIAN HISTORY LEARNING ACHIEVEMENT FOR MATHEMATICS AND NATURAL SCIENCE 3 STUDENTS OF GRADE X SMA NEGERI 1 NGAGLIK***

Elisabeth Federika

171314004

2021

This research aims to improve the learning achievements of Indonesian History for students by utilizing Quizizz application in online learning assisted by Discovery Learning model.

The research method used is Class Action Research (CAR) with Kemmis and Mc Taggart models. Research is conducted in two cycles with stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research are 33 student of grade X MIPA 3 SMA Negeri 1 Ngaglik. The object of this research is the learning achievements and Quizizz App. Data collection using observation instruments, online tests, and documentation. Data analysis using qualitative quantitative and descriptive techniques.

The subjects of this study are 33 students of grade X of Mathematics And Natural Science 3 SMA Negeri 1 Ngaglik. The object of this research is the learning achievements and Quizizz App. Data collection used includes observation instruments, online tests, and documentation. Data analysis used are qualitative quantitative and descriptive techniques.

The results show that there is an increase in students' learning achievement as seen from the average value at the time of the initial state (pre-cycle) 60.7 that is increased in cycle I to 82.3, and in cycle II to 85.9. Meanwhile, in terms of Minimum Completeness Criteria (MCC) 75 during pre-cycle there are 6 students (18.2%) who achieved MCC, which is improved in cycle I with the number of 24 students (72.7%) who achieved MCC and in cycle II increasing to 27 students (81.8%).

Key Words: Quizizz, Learning Achievement, and Online Learning.