

ABSTRAK

Dini Dwi Aulia. 2024. Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SDN Bajulan. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP. Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (1) Melik Budiarti, S.sos., M.A., (II) Naniek Kusumawati, M.Pd.

Pendidikan ialah salah satu hal yang penting bagi kehidupan manusia karena akan membawa perubahan positif dalam kehidupan yang dijalani. Pembelajaran IPA dikenal sebagai salah satu pembelajaran yang menarik. Karena pendidikan sains memungkinkan siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan eksperimental, salah satu mata pelajaran yang paling menarik adalah sains. Dalam pembelajaran sains dapat menggunakan media belajar berupa teknologi aplikasi quizizz. Metode penelitian kuantitatif dengan model eksperimen, terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol penggunaan aplikasi quizizz yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai pre-test eksperimen sebesar 53 dan nilai post-test sebesar 79, dan nilai pre-test kontrol rata-rata 50 dan post-test 69. Berdasarkan hasil uji sampel secara berurutan, nilai $\text{sig.004} < 0,05$ menunjukkan bahwa H_0 diterima. Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar rdi kelas IV SDN Bajulan.

Kata kunci : *Aplikasi Quizizz*, hasil belajar, siswa SD

ABSTRAC

Education is one of the important aspects of human life because it brings positive changes to the lives we lead. Science learning is known as one of the interesting subjects. This is because science education allows students to engage in various experimental activities, making science one of the most captivating subjects. In science learning, learning media can utilize technology applications such as Quizizz. The research method used is quantitative with an experimental model, divided into two classes: the experimental class and the control class. The use of the Quizizz application has proven effective in improving student learning outcomes. The pre-test score for the experimental group was 53, and the post-test score was 79, while the control group's pre-test average was 50 and the post-test was 69. Based on the sequential sample test results, the significance value of $.004 < 0.05$ indicates that the null hypothesis (H_0) is accepted. The use of the Quizizz application as a learning medium has an impact on learning outcomes in the fourth grade at SDN Bajulan.

Keywords: *Quizizz app*, learning outcomes, elementary students.