

## ABSTRAK

**Uki Nupasari. 2022. Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Berbantu Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Jaringan Hewan. Pembimbing. Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd dan Dr. drh. Nia Nurdiani, M.Si.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA III SMA Pasundan 2 Bandung pada materi jaringan hewan dikarenakan proses pembelajaran konvensional kurang menarik dan variatif serta kurang mengoptimalkannya teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan hewan dengan menggunakan penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran. Subjek pada penelitian kali ini yaitu 30 orang peserta didik kelas XI MIPA III SMA Pasundan 2 Bandung, penelitian dilakukan pada tanggal 16 dan 18 Agustus 2022. Desain penelitian kali ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest -Posttest Design* dengan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Adapun instrumen yang digunakan dalam mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi jaringan hewan yaitu berupa soal *pretest* dan soal *posttest* sebanyak 20 butir soal pilihan ganda dengan 5 opsi (A, B, C, dan E). *Pretest* dilakukan sebelum diterapkannya pembelajaran jaringan hewan dengan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz*, sedangkan *posttest* dilakukan setelah diberikannya pembelajaran jaringan hewan dengan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz*, serta pengisian angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran. Hasil penelitian ini dilihat dari peningkatan hasil *posttest* dan *pretest*. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik yaitu 56,16 lebih kecil dari pada hasil *posttest* yaitu 90. Adapun untuk perolehan nilai n-gain tertinggi sebesar 1,00 dan nilai n-gain yang mendapat kriteria sedang sebesar 0,67, serta diperkuat dengan hasil kuesioner respon peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* mendapat rata-rata respon positif sebesar 86,35% dan rata-rata respon negatif sebesar 12,15%. Disimpulkan bahwa kemampuan kognitif peserta didik dapat mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan penerapan metode pembelajaran *blended learning* berbantu aplikasi *quizizz* pada materi jaringan hewan.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar, *Blended Learning*, *Quizizz*, Jaringan Hewan.