

## **RINGKESAN**

**Uki Nupasari. 2022. Larapna Méthode Pembelajaran Blended Learning Dibantuan ku Aplikasi Quizizz Pikeun Ngaronjatkeun Hasil Diajar Siswa dina Matéri Jaringan Sasatoan. Panaséhat. Dr. H. Uus Toharudin, M.Pd jeung Dr. dr. Nia Nurdiani, M.Si.**

*Ieu panalungtikan didominasi ku kurangna hasil diajar siswa kelas XI MIPA III SMA Pasundan 2 Bandung kana materi jaringan sato lantaran prosés pangajaran konvensional kurang pikaresepeun jeung variatif sarta kurang optimalisasi téknologi dina prosés pangajaran. Ulikan ieu miboga tujuan pikeun mikanyaho kanaékan hasil diajar siswa dina matéri jaringan sato ku cara ngagunakeun modél pangajaran blended learning dibantu ku aplikasi quizizz dina pangajaran. Subjek dina ieu panalungtikan nya éta 30 siswa kelas XI MIPA III SMA Pasundan 2 Bandung, panalungtikan dilaksanakeun dina tanggal 16 jeung 18 Agustus 2022. Desain panalungtikan kali ieu ngagunakeun métode Pre-Experimental Design One Group Pretest -Posttest Design kalawan random téhnik sampling. Instrumén anu digunakeun pikeun ngukur ngaronjatna hasil diajar siswa dina matéri jaringan hewan nyaéta soal pretés jeung postés saloba 20 soal pilihan ganda kalawan 5 pilihan (A, B, C, jeung E). Pratés dilaksanakeun saacan dilarapkeun pangajaran jaringan hewan kalawan métode blended learning kalayan bantuan aplikasi quizizz, sedengkeun postés dilaksanakeun sabada diajar jaringan hewan kalawan métode blended learning dibantuan ku aplikasi quizizz dibéré, saperti ogé ngeusian angkét pikeun nangtukeun réspon siswa kana pangajaran. Hasil tina ieu panalungtikan katempo tina ngaronjatna hasil postés tina pretés. Rata-rata nilai pratés siswa nyaéta 56,16 leuwi leutik batan hasil postés 90. Sedengkeun pikeun meunangkeun nilai n-gain pangluhurna 1,00 jeung nilai n-gain anu meunang kritéria sedeng 0,67, sarta dikuatkeun ku Hasil angkét réspon siswa kana larapna métode pembelajaran blended learning dibantu ku aplikasi Quizizz meunang rata-rata réspon positif 86,35% jeung rata-rata réspon negatif 12,15%. Dicindekkeun yén kamampuh kognitif siswa bisa ngaronjat sanggeus dibéré perlakuan ngagunakeun métode pembelajaran blended learning dibantu ku aplikasi quizizz dina materi jaringan sato.*

**Kecap Kunci :** Hasil Diajar, Blended Learning, Quizizz, Jaringan Hewan.