

ABSTRAK

LIA NURAINI.2024. **Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana (Studi Eksperimen pada Peserta Didik Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya).** Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi.

Minat belajar akademik peserta didik di MAN 1 Kota Tasikmalaya rendah karena beban tugas hafalan dari pesantren yang lebih banyak, menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak stabil dan cenderung fluktuatif. Mayoritas peserta didik lebih memilih untuk fokus pada pendidikan pesantren dibandingkan pendidikan akademik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah tahapan dan pengaruh pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tahapan dan pengaruh pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan variabel bebas berupa pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* dan variabel terikat berupa tingkat hasil belajar peserta didik kelas XI IPS. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan studi literatur. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *uji paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari uji *Paired Sample t-Test* adalah 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,005, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana.

Kata Kunci: Pembelajaran Gamifikasi, *Quizizz*, Hasil Belajar, Mitigasi Bencana, Pendidikan Pesantren

ABSTRACT

*LIA NURAINI. 2024. The Effect of Implementing Gamified Learning Using the Quizizz Application on Student Learning Outcomes in Geography Lessons on Disaster Mitigation Material (Experimental Study on Class XI Social Science Students at MAN 1 Tasikmalaya City). Department of Geography Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University.***

The academic learning interest of students at MAN 1 Tasikmalaya City is low due to the heavier burden of memorization tasks from the pesantren, causing students' learning outcomes to be unstable and tend to fluctuate. The majority of students prefer to focus on pesantren education over academic education. The research problem in this study is the stages and the impact of gamified learning using the Quizizz application on student learning outcomes in geography lessons on disaster mitigation material. This study aims to examine the stages and the impact of gamified learning using the Quizizz application on student learning outcomes in geography lessons on disaster mitigation material. The research method used is an experiment, with the independent variable being gamified learning using the Quizizz application and the dependent variable being the level of student learning outcomes in class XI Social Science. Data collection techniques include observation, interviews, tests, documentation, and literature study. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and paired sample t-tests. The results of the study showed that the significance value obtained from the Paired Sample t-Test was 0.000. Since this significance value is less than 0.005, it can be concluded that gamified learning using the Quizizz application has a significant effect on student learning outcomes in geography lessons on disaster mitigation material.

Keywords: Gamified Learning, Quizizz, Learning Outcomes, Disaster Mitigation, Pesantren Education.