

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan.

Proyek Akhir dengan judul “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SELAMA PANDEMI *COVID-19*” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Proyek Akhir ini, yaitu kepada:

1. Oh Yen, Nie, S.E, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Destya Waty Silalahi, S.Pd.Si, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi.
3. Destya Waty Silalahi, S.Pd.Si, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Yulir Ratnawati S.Pd, selaku mentor PPL 2.
5. Kedua orang tua kandung yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir.

6. Teman bimbingan tugas akhir, Feby Damanik, Natalya Silaban, Sherina Juliana
7. Frichilya I.L.P., Hermin S.B., Mia R.P., Sherina Juliana selaku sahabat penulis yang saling menguatkan selama perkuliahan hingga saat ini
8. Yirman Pabilang atas kesediaannya untuk mendukung, bertukar pikiran, serta berbagi waktu, cerita dan pengalaman yang bermakna
9. Teman kelas 18 IMBI, *Care group*, dan setiap orang yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 11 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR LAMPIRAN x

LATAR BELAKANG..... 3

KEAKTIFAN BELAJAR SISWA 8

GAME EDUKASI QUIZIZZ..... 11

KETERKAITAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN

DARING DENGAN PENERAPAN GAME EDUKASI QUIZIZZ 14

KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI DALAM

PEMBELAJARAN DARING 15

PENERAPAN GAME EDUKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN

BIOLOGI DI AKHIR PEMBELAJARAN..... 18

PEMBAHASAN 21

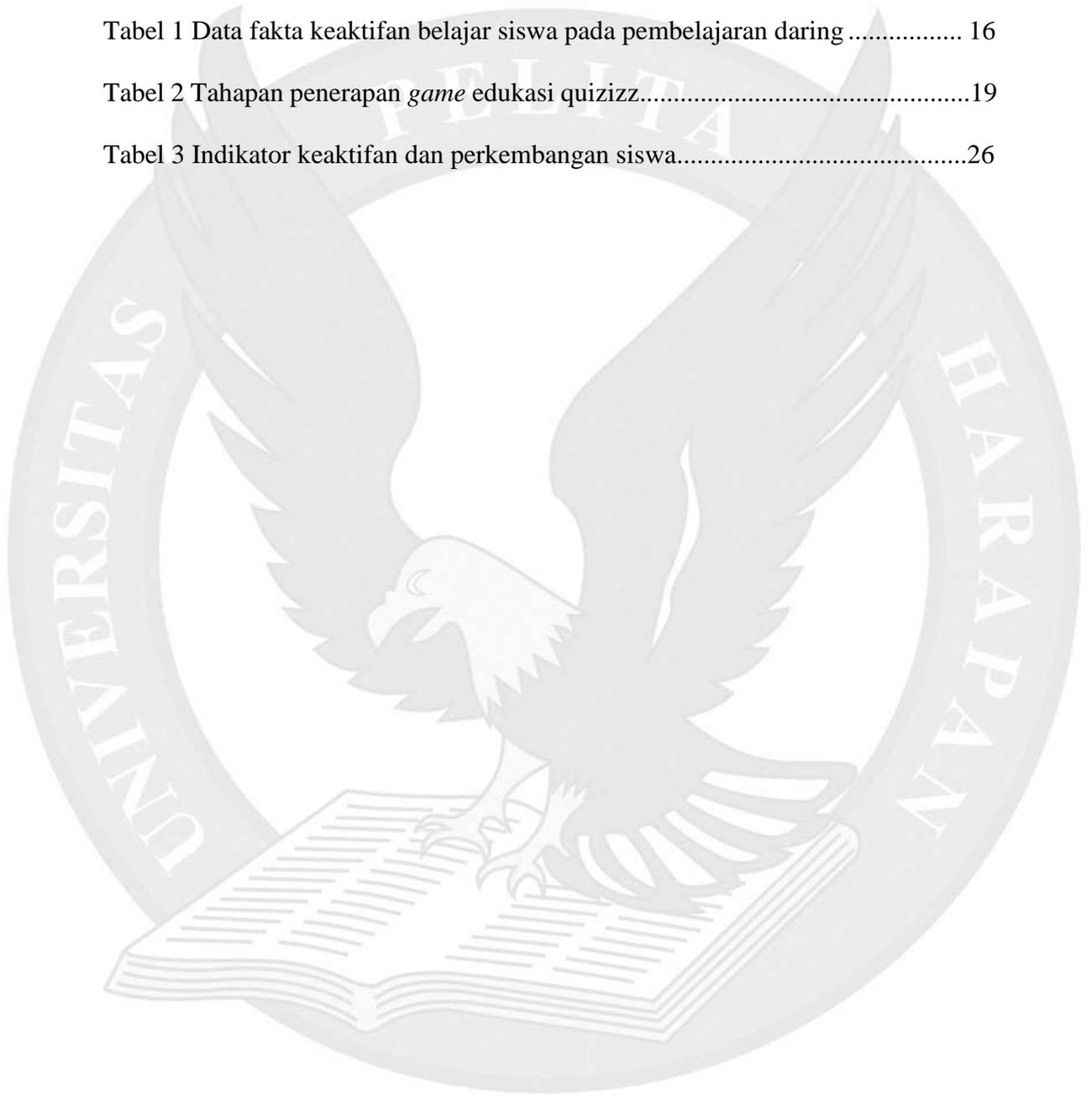
KESIMPULAN DAN SARAN..... 27

DAFTAR PUSTAKA 29

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 Data fakta keaktifan belajar siswa pada pembelajaran daring	16
Tabel 2 Tahapan penerapan <i>game</i> edukasi quizizz.....	19
Tabel 3 Indikator keaktifan dan perkembangan siswa.....	26



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 lembar observasi kelas.....	35
Lampiran 2 jurnal refleksi observasi.....	39
Lampiran 3 refleksi mengajar pertemuan 4.....	43
Lampiran 4 refleksi mengajar pertemuan 5.....	48
Lampiran 5 refleksi mengajar pertemuan 6.....	52
Lampiran 6 RPP mengajar pertemuan 4.....	55
Lampiran 7 RPP mengajar pertemuan 6.....	58

