DAFTAR PUSTAKA

Admin. 2011. *Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran*. Tersedia pada http://www.infodiknas.com/prinsip-prinsip-penggunaan-media-pembajaran.html. Diakses tanggal 10 November 2020 pukul 06.30.

Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Gafindo Persada.

Azhari, A. M. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Skripsi. Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Budiaman, D. dan Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada."

Budiman, H. 2016. "Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 7.2: 171-182.

Chaiyo, Yanawut. 2017. “The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the Student Perception in the Classroom Response System”. *Journal Chiang Rai College*. Thailand.

Dewi, W. A. F. 2020. “ Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar”. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 55-61.

Fahmi, M. H. 2020. “Komunikasi Synchronous Dan Asynchronous Dalam E-Learning Pada Masa Panemic Covid-19”. *Jurnal Nomosleca*, *6*(2).

Gagne, R. M. 2014. *Membangi Pembelajaran Menjadi Delapan*. Tersedia pada http://repository.unpas.ac.id/30902/7/bab%20ii.pdf. Diakses tanggal 10 November 2020 pukul 08.00.

Kusuma, Y. A. 2020. “Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring (online) fisika pada materi usaha

dan energi kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus tahun pelajaran 2019/2020". *Sanata Dharma University*.

Khuzaifah, K. 2021. "Evaluasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan Penyebaran COVID-19 dalam Pembelajaran Praktik di Laboratorium Program Studi Kebidanan Poso". *Jurnal Pengelolaan Laboratorium Pendidikan*, *3*(1), 1-7.

Komariah, A. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Liana, V. W. dan Bayu, A. P. 2019. *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berfikir Kritis Siswa.* PGRI Madiun.

Moleong, L. J. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mulyani, S. 2020. "Peningkatan Hasil Belajar Biologi Materi Sistem Pernapasan Melalui Model Problem Based Learning Bagi Peserta Didik Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 1 Tawangsari Semester 2 Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Pendidikan*, *29*(2), 143-150.

Mulyati, S. dan Hanif, E. 2020. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP". GAUSS: *Jurnal Pendidikan Matematika* 3.1 : 64-73.

Nugraheni, N. 2017. "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7.2.

Panjaitan, A. H. dan Edy, S. 2017 "Creative Thinking (Berpikir Kreatif) Dalam Pembelajaran Matematika". *ABA Journal* 102.4

Pane, A. dan Muhammad D. D. "Belajar dan pembelajaran". *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3.2 (2017): 333-

352.Firman, A. M. Irfan Taufan Asfar, Suhardiman 2019. *Implementasi*

Rivai, A. dan Sudjana, N. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru

Rohman, A. 2020. “Dasar Pembentukan Peraturan Daerah Dan Peran Kepala Daerah Terhadap Upaya Pencegahan Penyebab Covid-19”. *Adil: Jurnal Hukum*, *11*(2).

Sanjaya, W. 2019. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung

Sugandi. 2020. *Optimalisasi bimbingan online dalam upaya mencegah penyebaran virus Covid-19 pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi*. Skripsi. UIN SGD Bandung.

Sutrisno, E. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta

Susanto, H.. dan Akmal, H. 2019. *Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya*. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. Banjarmasin

Kasanah, U. 2020. *Google & Quizizz pembelajaran dan penilaian berbasis gawai*. Lamongan

Kinanti, M. D. dan Subagio. 2019. "Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.3.

Wati, E. R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. 2019. “Pemahaman Konsep Gelombang Mekanik Melalui Aplikasi Online Quizizz”. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, *7*(2), 143-152.

Zaki, K. A. 2021. *Kuliah Kerja Nyata Alternatif Daring*. Skripsi. Universitas Ahmad Dahlan Kota Yogyakarta.

Lampiran 1. Format Revisi Skripsi

apiran 1. Format Revisi Skripsi

FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
http://fpep.unipasby.ac.id/

FORMAT REVISI SKRIPSI

Nama Mahasiswa	:	Putri Daniyati
NIM	:	178000093
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian Skripsi	:	10 Februari 2021
Judul Skripsi	:	Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya
Penguji I	:	Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd.
Penguji II	:	Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd.
Penguji III	:	Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd

No	Materi Revisi	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1	Kutipan			
2	Penulisan			
3	Daftar Pustaka			
4	Bab IV Pembahasan			
5	Komponen Dalam Analisis			

batas waktu revisi skripsi: 2 (dua) minggu terhitung dari waktu ujian skripsi.

Dosen Penguji I,

Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN. 0707106102

Dosen Penguji II,

Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706128402

Dosen Penguji III,

Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0709037707

Lampiran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi

piran 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi

FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I: Jl. Ngagel Dadi III-B/37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60234
Kampus II: Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234.
http://fpep.unipasby.ac.id/

ama Mahasiswa : Putri Daniyati
IM : 178000093
rogram Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
udul Skripsi : Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Pembimbing I	Pembimbing II
1	27-10-2020	ACC Judul		
2	27-11-2020	Bab 1-3		
3	30-11-2020	ACC Bab 1-3		
4	02-12-2020	Revisi Instrumen Penelitian		
5	21-12-2020	Validasi Instrumen Penelitian		
6	17-01-2021	Konsultasi Bab 4-5		
7	25-01-2021	Revisi Bab 4		
9	26-01-2021	Konsultasi Bab 1-5		
8	28-01-2021	Revisi Bab 4		
10	01-02-2021	Revisi Bab 4-5		
11	03-02-2021	Revisi Kutipan		
12	04-02-2021	Tinjau ulang skripsi Bab 1-5		
13	05-02-2021	ACC Bab 1-5 dan pemberkasan Skripsi		

elesai bimbingan skripsi pada tanggal 5 Februari 2021

embimbing I,

Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd
NIDN. 0707106102

Pembimbing II,

Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0706128402

Mengetahui,
Dekan FPP

Dr. Santika Rentika Hadi, M.Kes
NIP. 196702091992031002

Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian

FAKULTAS PEDAGOGI DAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
Kampus I : Jl. Ngagel Dadi III-B 37 Telp. (031) 5053127, 5041097 Fax. (031) 5662804 Surabaya 60245
Kampus II : Jl. Dukuh Menanggal XII Telp. (031) 8281181, 8281182, 8281183 Surabaya 60234

Nomor : 152/Ak.1/FPP/XI/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.Bapak/Ibu Kepala/Ketua
SDN Margorejo I/403 Surabaya
Jl. Margorejo No.1 kelurahan Margorejo Kecamatan Wonocolo Kota Surabaya
di Surabaya

Dengan hormat,

Sesuai dengan kurikulum Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, untuk penyelesaian akhir masa studi, mahasiswa diwajibkan menulis skripsi. Berkaitan dengan ini, mohon dengan hormat Bapak/Ibu Kepala/Ketua SDN Margorejo I/403 Surabaya berkenan memberikan izin penelitian kepada mahasiswa:

Nama	:	Putri Daniyati
NIM	:	178000093
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	:	Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian	:	Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Kelas 5 di SDN Margorejo I Surabaya

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Surabaya, 11 Desember 2020
Dekan,

Dr. Sentika Rentika Hadi., M.Kes.
NIP. 196702091992031002

Tembusan :

1. Wakil Dekan I
2. Kaprodi

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH KOTA SURABAYA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGOREJO I No. 403
Jl. Margorejo No. 1 Telp. 031-8430745 e-mail : sdn.mgr_403@yahoo.co.id
Surabaya – 60238

Nomor : 423.4/235/436.7.1.1.27/2020
Lampiran : -
Perihal : **Jawaban Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Pedagogi dan Psikologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Di
Surabaya

Sesuai dengan permohonan ijin penelitian dalam rangka penyelesaian akhir masa studi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Pedagogi dan Psikologi Nomor 152/Ak.1/FPP/XII/2020 tanggal 11 Desember 2020, maka yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Margorejo I/ 403 Surabaya memberikan izin penelitian kepada mahasiswa :

Nama	:	PUTRI DANIYATI
NIM	:	178000093
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas	:	Pedagogi dan Psikologi
Judul Penelitian	:	Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media dalam Pembelajaran Daring Kelas 5 di SDN Margorejo 1 Surabaya

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, Desember 2020
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SURABAYA
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGOREJO I/403
DINAS PENDIDIKAN

Sri Kun Endhitari, S.Pd., M.M.
NIP 19720823 199703 2004

Lampiran 5. Kisi Kisi Instrumen Penelitian

KISI-KISI INTRUMEN OBSERVASI

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

ASPEK YANG DIAMATI	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
Proses	Proses penerapan Quizizz	Mengondisikan peserta didik saat melakukan kuis dengan aplikasi Quizizz	**1,2,3,4**
		Memberikan arahan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Quizizz	
		Mengetahui kemudahan dan keefektifan pembelajaran dalam menggunakan game Quizizz	
		Quizizz berbasis smartphone dapat membantu terlaksannya proses pembelajaran	
	Kendala penerapan Quizizz	Kendala yang dialami saat penerapan aplikasi quizizz berbasis	**5**

		smartphone	
Respon	Respon siswa	Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan game Quizizz berbasis smartphone	**6**

KISI-KISI WAWANCARA GURU

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sumber Data	Komponen	Indikator	Pertanyaan	No Soal
Guru	Pembelajaran daring	Pendapat pembelajaran daring	Bagaimana proses pembelajaran di kelas selama daring di masa pandemi ini?	1,2
		Pendapat media aplikasi	Apakah ada media aplikasi yang mempermudah dalam pembelajaran daring?	
	Penerapan media aplikasi Quizizz	Pendapat tentang aplikasi quizizz	Apakah di kelas V ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz?	3,4,5
			Sejauh mana ibu/bapak menggunakan aplikasi Quizizz?	
			Apa saja faktor pendukung penggunaan aplikasi Quizizz?	
		Proses penerapan quizizz	Bagaimana awal mulanya bapak/ibu menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran?	6,7,8

			Bagaimana pelaksanaan penerepan aplikasi quizizz dalam pembelajaran di SDN Margorejo I Suarabaya?	
			Apa saja kendala yang dialami ibu/ bapak dalam penggunaan media aplikasi quizizz?	
	Respon	Respon siswa	Bagaimana respon siswa mengenai aplikasi Quizizz?	9,10
			Apakah dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa lebih merasa tertantang mengerjakan soal?	

KISI-KISI WAWANCARA SISWA

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sumber Data	Komponen	Indikator	Pertanyaan	No Soal
Siswa	Pembelajaran daring	Pendapat pembelajaran daring	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	1,2
			Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran daring?	
	Penerapan media aplikasi Quizizz	Respon siswa terhadap penerapan aplikasi quizizz	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	3,4,5,6
			Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	
			Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau	

			mengerjakan soal kuis?	
			Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	
Jumlah				6

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

LEMBAR OBSERVASI

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sekolah :
Kelas :
Hari/Tanggal :
Observasi ke- :
Aspek yang diamati :
Observer :
NIM :

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Mengondisikan peserta didik saat melakukan kuis dengan aplikasi Quizizz	
2.	Memberikan arahan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Quizizz	
3.	Mengetahui kemudahan dan keefektifan pembelajaran dalam menggunakan game Quizizz	

4.	Quizizz berbasis smartphone dapat membantu terlaksannya proses pembelajaran	
5.	Kendala yang dialami saat penerapan aplikasi quizizz berbasis smartphone	
6.	Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan game Quizizz berbasis smartphone	

LEMBAR WAWANCARA GURU

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal :
Wawancara ke :
Narasumber
1. **Nama :**
2. **Jabatan :**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas selama daring di masa pandemi ini?	
2.	Apakah ada media aplikasi yang mempermudah dalam pembelajaran daring?	
3.	Apakah di kelas V ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz?	
4.	Sejauh mana ibu/bapak menggunakan aplikasi Quizizz?	
5.	Apa saja faktor pendukung penggunaan aplikasi Quizizz?	
6.	Bagaimana awal mulanya bapak/ibu menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran?	

No	Pertanyaan	Jawaban
7.	Bagaimana pelaksanaan penerepan aplikasi quizizz dalam pembelajaran di SDN Margorejo I Suarabaya?	
8.	Apa saja kendala yang dialami ibu/ bapak dalam penggunaan media aplikasi quizizz?	
9.	Bagaimana respon siswa mengenai aplikasi Quizizz?	
10.	Apakah dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa lebih merasa tertantang mengerjakan soal?	

LEMBAR WAWANCARA SISWA

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal :
Wawancara ke- :
Narasumber
1. **Nama :**
2. **Kelas :**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	
2.	Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran daring?	
3.	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	
4.	Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	
5.	Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan soal kuis?	
6.	Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	

Lampiran 7. Hasil Observasi

HASIL OVSERVASI

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Kelas : V – B
Hari/Tanggal : Kamis, 10 Desember 2020
Observasi ke- : 1
Aspek yang diamati : Proses penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring
Observer : Putri Danyiati
NIM : 178000093

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Mengondisikan peserta didik saat melakukan kuis dengan aplikasi Quizizz	Pada pembelajaran di kelas 5 pelajaran Matematika materi merubah pecahan, pendidik mengondisikan peserta didik saat melakukan penerapan aplikasi Quizizz.
2.	Memberikan arahan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Quizizz	Saat materi pelajaran sudah disampaikan kepada peserta didik setelah itu pendidik memberikan arahan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, guru mengirimkan langkah-langkah dalam permainan Quizizz
3.	Mengetahui kemudahan dan keefektifan pembelajaran dalam	Pada pembelajaran daring memang kurang efektif, namun pendidik memiliki ide yang kreatif dalam pembelajaran. Seperti penggunaan media aplikasi Quizizz sehingga rasa bosan yang

	menggunakan game Quizizz	dihadapi oleh peserta didik terobati oleh media yang menarik perhatian peserta didik.
4.	Quizizz berbasis smartphone dapat membantu terlaksannya proses pembelajaran	Dalam pembelajaran daring ini aplikasi Quizizz sangat membantu pendidik untuk meningkatkan semangat dalam belajar karena aplikasi Quizizz ini sangat menarik sehingga peserta didik menggunakan media Quizizz merasa senang.
5.	Kendala yang dialami saat penerapan aplikasi quizizz berbasis smartphone	Kendala yang dialami pada saat pembelajaran daring menggunakan media aplikasi Quizizz ini yaitu dari jaringan yang tidak stabil dan kendala juga tidak semua peserta didik sudah mempunyai smartphone sendiri, jadi peserta didik bisa mengerjakan Quizizz setelah Hp orang tua nya dirumah.
6.	Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan game Quizizz berbasis smartphone	Setelah pemebelajaran selesai peserta didik menyampaikan respon baik mengenai aplikasi Quizizz, peserta didik merasa senang karena menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik merasa tertantang dan mempunyai daya saing yang tinggi.

HASIL OVSERVASI

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sekolah : **SDN Margorejo I Surabaya**
Kelas : **V – B**
Hari/Tanggal : **Senin, 14 Desember 2020**
Observasi ke- : **2**
Aspek yang diamati : **Proses penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring**
Observer : **Putri Danyiati**
NIM : **178000093**

No.	Sub Indikator	Deskripsi
1.	Mengondisikan peserta didik saat melakukan kuis dengan aplikasi Quizizz	Pada pembelajaran di kelas 5 pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit pendidik mengondisikan peserta didik saat melakukan penerapan aplikasi Quizizz.
2.	Memberikan arahan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Quizizz	Saat materi pelajaran sudah disampaikan kepada peserta didik waktunya untuk memberikan arahan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, guru mengirimkan langkah-langkah dalam permainan Quizizz
3.	Mengetahui kemudahan dan keefektifan pembelajaran dalam menggunakan game Quizizz	Pada pembelajaran daring memang kurang efektif, namun pendidik memiliki ide yang kreatif dalam pembelajaran. Seperti penggunaan media aplikasi Quizizz sehingga rasa bosan yang dihadapi oleh peserta didik terobati oleh media yang menarik

		perhatian peserta didik.
4.	Quizizz berbasis smartphone dapat membantu terlaksannya proses pembelajaran	Dalam pembelajaran daring ini aplikasi Quizizz sangat membantu pendidik untuk meningkatkan semangat dalam belajar karena aplikasi Quizizz ini sangat menarik sehingga peserta didik menggunakan media Quizizz merasa senang.
5.	Kendala yang dialami saat penerapan aplikasi quizizz berbasis smartphone	Kendala yang dialami pada saat pembelajaran daring menggunakan media aplikasi Quizizz ini yaitu dari jaringan yang tidak stabil dan kendala juga tidak semua peserta didik sudah mempunyai smartphone sendiri, jadi peserta didik bisa mengerjakan Quizizz setelah Hp orang tua nya dirumah.
6.	Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan game Quizizz berbasis smartphone	Setelah pemebelajaran selesai peserta didik menyampaikan respon baik mengenai aplikasi Quizizz, peserta didik merasa senang karena menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik merasa tertantang dan mempunyai daya saing yang tinggi.

HASIL OVSERVASI

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Sekolah : **SDN Margorejo I Surabaya**
Kelas : **V – B**
Hari/Tanggal : **Selasa, 15 Desember 2020**
Observasi ke- : **3**
Aspek yang diamati : **Proses penerapan aplikasi Quizizz dalam pemeblajaran daring**
Observer : **Putri Danyiati**
NIM : **178000093**

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Mengondisikan peserta didik saat melakukan kuis dengan aplikasi Quizizz	Pada pembelajaran di kelas 5 PH tema 2 pendidik mengondisikan peserta didik saat melakukan penerapan aplikasi Quizizz.
2.	Memberikan arahan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Quizizz	Saat materi pelajaran sudah disampaikan kepada peserta didik waktunya untuk memberikan arahan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, guru mengirimkan langkah-langkah dalam permainan Quizizz
3.	Mengetahui kemudahan dan keefektifan pembelajaran dalam menggunakan game Quizizz	Pada pembelajaran daring memang kurang efektif, namun pendidik memiliki ide yang kreatif dalam pembelajaran. Seperti penggunaan media aplikasi Quizizz sehingga rasa bosan yang dihadapi oleh peserta didik terobati oleh media yang menarik perhatian peserta didik.

4.	Quizizz berbasis smartphone dapat membantu terlaksannya proses pembelajaran	Dalam pembelajaran daring ini aplikasi Quizizz sangat membantu pendidik untuk meningkatkan semangat dalam belajar karena aplikasi Quizizz ini sangat menarik sehingga peserta didik menggunakan media Quizizz merasa senang.
5.	Kendala yang dialami saat penerapan aplikasi quizizz berbasis smartphone	Kendala yang dialami pada saat pembelajaran daring menggunakan media aplikasi Quizizz ini yaitu dari jaringan yang tidak stabil dan kendala juga tidak semua peserta didik sudah mempunyai smartphone sendiri, jadi peserta didik bisa mengerjakan Quizizz setelah Hp orang tua nya dirumah.
6.	Mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan game Quizizz berbasis smartphone	Setelah pemebelajaran selesai peserta didik menyampaikan respon baik mengenai aplikasi Quizizz, peserta didik merasa senang karena menggunakan aplikasi Quizizz peserta didik merasa tertantang dan mempunyai daya saing yang tinggi.

Lampiran 8. Hasil Wawancara Guru

HASIL WAWANCARA GURU

PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal : Selasa, 15 Desember 2020
Wawancara ke : 1
Narasumber

3. **Nama : Nurul Muharromiyah, S.Pd**
4. **Jabatan : Guru Kelas V – B**

No	Pertanyaan	Jawaban
4.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas selama daring di masa pandemi ini?	Prosesnya gampang gampang susah tidak semuanya berjalan mulus dengan rencana kita pastinya akan ada kendala kendala kita alami juga,
5.	Apakah ada media aplikasi yang mempermudah dalam pembelajaran daring?	Ada, beberapa media selain kita menggunakan media power point yang bisa kita lakukan pada anak anak, beberapa aplikasi yang sering kita jumpai itu juga membantu dalam proses pembelajaran kita saat ini.
6.	Apakah di kelas V ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz?	Sudah
4.	Sejauh mana ibu/bapak menggunakan aplikasi Quizizz?	Ketika saya ingin membuat anak anak itu ingin mengetahui dan mengukur sejauh mana anak anak ini memahami beberapa materi yang kita sampaikan itu dengan cara menggunakan Quizizz ini, jadi kita memang berganti ganti tidak hanya Quizizz aja banyak aplikasi. Saat kita menggunakan Quizizz ini saya

No	Pertanyaan	Jawaban
		pribadi menggunakannya ketika saya ingin membuat siswa saya itu menjawab lebih santai mengerjakan soal soal.
5.	Apa saja faktor pendukung penggunaan aplikasi Quizizz?	Leptop, internet, hanphone juga lebih mudah
6.	Bagaimana awal mulanya bapak/ibu menggunakan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran?	Melihat anak saya waktu itu duduk dikelas satu dan gurunya memberikan soal lewat Quizizz itu kemudian saya lihat lihat kok bagus, anak saya lebih senang ketika mengerjakan dia diminta mengerjakan soal tapi dia merasa happy karena menurut dia itu tidak menjadikan beban karena menurut dia itu tidak merasa menerjakan tugas penilaian yang tegang tapi cara mengerjakannya sangat santai, semenjak itu saat coba terapkan di siswa saya, saya pelajari kemudian saya aplikasikan
7.	Bagaimana pelaksanaan penerepan aplikasi quizizz dalam pembelajaran di SDN Margorejo I Suarabaya?	Alhamdulillah lancar, karena saya memberikan Quizizz ini dalam konteksnya yang menggunakan dibuat jadi PR kalo di buat PR kan ada batasan waktu juga karena tidak semua siswa kita memiliki hanphone yang stay di rumah terkadang hanphone nya di bawah orang tua nya jadi mereka tidak bisa mengerjakan Quizizz dengan waktu yang bersamaan. Emang di Quizizz ini ada beberapa bagian, kalo kita mau Quiz yang bersama sama itu

No	Pertanyaan	Jawaban
		belum bisa terlaksana dengan baik artinya tidak 100% siswa satu kelas itu bisa mengerjakan dalam satu waktu, jadi lebih ke berbagi Quizizz yang untuk PR.
8.	Apa saja kendala yang dialami ibu/ bapak dalam penggunaan media aplikasi quizizz?	Karena kendala hanphone yang tidak bisa stay dirumah semua jadi Quizizz yang seharusnya dikerjakan dengan waktu yang bersamaan itu tidak bisa, jadi saya menggunakan Quizizz untuk PR.
9.	Bagaimana respon siswa mengenai aplikasi Quizizz?	Waktu pertama kali saya menerpakan Quizizz ini banyak sekali komen digrub terutama orang tua nya pernah bilang “bagus bu anak anak suka” terus anak anak juga responnya sangat senang katanya “ aku suka pakai Quizizz besok pakai Quizizz lagi bu” karena mereka tidak merasakan kejenuhan tidak merasa ditekan untuk mengerjakan tugas tetapi mereka menikmati mengerjakan sambil bermain.
10.	Apakah dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa lebih merasa tertantang mengerjakan soal?	Iya lebih tertantang karena hasil akhirnya kan ada peringkatnya dia bisa melihat oh saya berada diurutan nomer berapa diantara teman teman saya jadi mereka menantang dirinya sendiri dan berlomba lomba untuk mendapatkan peringkat teratas.

Lampiran 9. Hasil Wawancara Siswa

HASIL WAWANCARA SISWA
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal : Kamis, 17 Desember 2020
Wawancara ke- : 1
Narasumber
3. Nama : Aldo
4. Kelas : V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	Awalnya menyenangkan lama lama bosan
2.	Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran daring?	Habis daring dibolehin mama bermain
3.	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	Google meet kerena bisa bertemu ibu guru dan teman teman
4.	Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	Sudah
5.	Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan soal kuis?	Semangat kalo mengerjakan tema kalo mengerjakan matematika waktunya terlalu cepat da nada skor nya
6.	Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	Saat belum selesai mengerjakan soal di Quizizz waktu sudah habis

HASIL WAWANCARA SISWA
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal : Kamis, 17 Desember 2020
Wawancara ke- : 2
Narasumber

1. **Nama : Azka**
2. **Kelas : V**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	Tidak, karena saya tidak bisa bertemu dengan teman teman dan membosankan
2.	Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran daring?	Bermain bersama teman teman dekat rumah saat sesudah belajar
3.	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	Video dan power point
4.	Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	Sudah
5.	Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan soal kuis?	Iya, kerena mengerjakan soal berasa sambil bermain

6.	Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	Kendalanya jaringan internet kerena pada saat mengerjakan soal diberi waktu sehingga harus buru buru selesai.

LEMBAR WAWANCARA SISWA
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ BERBASIS SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS V SDN MARGOREJO I SURABAYA

Nama Sekolah : SDN Margorejo I Surabaya
Hari/Tanggal : Kamis, 17 Desember 2020
Wawancara ke- : 3
Narasumber
1. **Nama : Rasya**
2. **Kelas : V - B**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	Awalnya menyenangkan tapi sekarang membosanya
2.	Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi kebosanan saat pembelajaran daring?	Setelah belajar saya bisa bermain PS dirumah
3.	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	Google meet dan Vidio
4.	Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	Sudah
5.	Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan soal kuis?	Iya, kerena mengerjakan soal berasa sambil bermain karena di Quizizz ada beberapa music dan anime saat mengerjakan Quiz
6.	Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	Kendalanya jaringan internet terkadang juga hanphone saya di bawah mama

Lampiran 10. Reduksi Observasi

PENYAJIAN DATA, REDUKSI, DAN KESIMPULAN HASIL OBSERVASI
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMEBLAJARAN DARING KELAS 5 SDN MARGOREJO I SURABAYA

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
1.	Proses penerapan aplikasi Quizizz	**Kamis, 10 Desember 2020** Pada pembelajaran di kelas 5 pelajaran Matematia materi merubah pecahan guru memberikan materi kepada peserta didik berupa vidio melalui link youtube yang sudah disiapkan oleh guru, setelah belajar sendiri peserta didik diperbolehkan Tanya jawab	**Kamis, 10 Desember 2020** Peserta didik mengikuti pembelajaran materi , merubah pecahan dan diberikan tugas oleh guru, mengerjakan tugasnya menggunakan aplikasi Quizizz	Pembelajaran di kelas 5 penuh dengan tantangan di setiap materinya. Peserta didik dituntut untuk berfikir kritis dan mandiri, dalam artian kritis dan mandiri adalah mengerjakan tugas diaplikasi Quizizz ini harus berfikir kritis dan mandiri karena fitur di aplikasi Quizizz ini batas pengerjaan soal dibatasi waktu dan penomoran soal dia sama temannya berbeda jadi siswa harus

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		mengenai materi yang belum faham, setelah pembelajaran selesai guru memberi tahu akan ada tugas yang harus dikerjakan menggunakan aplikasi Quizizz. Sebelum mengerjakan tugas tidak lupa guru memberikan arahan bahagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz, setelah itu guru memberikan link dan kode buat bermain di Quizizz. **Senin, 14 Desember**	**Senin, 14 Desember 2020** Peserta didik mengikuti pembelajaran ,materi kecepatan dan debit dan diberikan tugas oleh guru, mengerjakan tugasnya menggunakan aplikasi Quizizz	berfikir kritis dan mandiri untuk mengerjakan soal sendiri.

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		2020 Pada pembelajaran di kelas 5 pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit, pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi Google meet, setelah guru menyampaikan materi peserta didik diperbolehkan Tanya jawab mengenai materi yang belum faham, setelah pembelajaran selesai guru memberi tahu akan ada tugas yang harus dikerjakan menggunakan aplikasi	**Selasa, 15 Desember 2020** Peserta didik mengulas pembelajaran PH tema 2 dan	

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		Quizizz. Sebelum mengerjakan tugas tidak lupa guru memberikan arahan bahagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz, setelah itu guru memberikan link dan kode buat bermain di Quizizz .**Selasa, 15 Desember 2020** Pada pembelajaran di kelas 5 PH tema 2, pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi Google meet, setelah guru menyampaikan materi peserta didik diperbolehka	diberikan tugas oleh guru, mengerjakan tugasnya menggunakan aplikasi Quizizz	

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		n Tanya jawab mengenai materi yang belum faham, setelah pembelajaran selesai guru memberi tahu akan ada tugas yang harus dikerjakan menggunakan aplikasi Quizizz. Sebelum mengerjakan tugas tidak lupa guru memberikan arahan bahagaimana cara menggunakan aplikasi Quizizz, setelah itu guru memberikan link dan kode buat bermain di Quizizz		

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
2.	Kendala proses penerapan aplikasi Quizizz	**Kamis, 10 Desember 2020** Kendala dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini yaitu karena lemahnya jaringan internet dan keterbatasan peserta didik yang tidak memunyai hp sendiri jadi waktu mengerjakan tugas Quizizz harus menunggu kedua orang tua nya pulang kerja **Senin, 14 Desember 2020** Kendala dalam proses penerapan	**Kamis, 20 September 2018** Kendala yang sering terjadi dalam proses penerapan aplikasi Quizizz yaitu karena jaringan yang lemah dan kendala peserta didik yang tidak mempunyai hp sendiri. **Senin, 14 Desember 2020** Kendala yang sering terjadi dalam proses penerapan aplikasi Quizizz yaitu karena jaringan yang lemah dan kendala peserta didik yang tidak	Dikelas 5 ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz sebagai media pemnelajaran. Kendala yang sering terjadi dalam prose penerapan yaitu karena kendala jaringan yang lemah sehingga peserta didik prosesnya lama dalam mengerjakan karena jaringan sering putus putus, selain itu kendala tidak semua peserta didik sudah mempunyai hp sendiri

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		aplikasi Quizizz ini yaitu karena lemahnya jaringan internet dan keterbatasan peserta didik yang tidak memunyai hp sendiri jadi waktu mengerjakan tugas Quizizz harus menunggu kedua orang tua nya pulang kerja **Selasa, 15 Desember 2020** Kendala dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini yaitu karena lemahnya jaringan internet dan keterbatasan	mempunyai hp sendiri. **Selasa, 15 Desember 2020** Kendala yang sering terjadi dalam proses penerapan aplikasi Quizizz yaitu karena jaringan yang lemah dan kendala peserta didik yang tidak mempunyai hp sendiri.	

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		peserta didik yang tidak memunyai hp sendiri jadi waktu mengerjakan tugas Quizizz harus menunggu kedua orang tua nya pulang kerja		
3.	Respon siswa terhadap proses penerapan aplikasi Quizizz	**Kamis, 10 Desember 2020** Respon peserta didik kelas 5 mengenai proses penerapan aplikasi Quizizz ini disampaikan sesudah dalam proses pelaksanaan. Mereka merasa senang menggunak	**Kamis, 20 September 2018** Respon yang disampaikan peserta didik dalam proses penerapan aplikasi Quizizz di SDN Margorejo I Surabaya cukup baik, tetapi dalam pembelajaran matematika mereka merasa kesulitan	Respon peserta didik yang baik terhadap proses penerapan aplikasi Quizizz di kelas 5 karena terdapat fitur fitur yang menyenangkan bagi peserta didik, peserta didik juga merasa tertantang dalam mengerjakan soal di Quizizz karena terdapat skor tertinggi.

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		an aplikasi Quizizz dalam mengerjakan tugas, bagi mereka merasa tertantang dalam mengerjakan soal karena terdapat skor tertinggi jadi mereka berlomba lomba untuk mendapatkan nilai yang bagus. **Senin, 14 Desember 2020** Respon	karena batas waktu pekerjaannya kurang lama jadi peserta didik belum selsai mengerjakan soal waktunya sudah habis. **Senin, 14 Desember 2020** Respon yang disampaikan peserta didik dalam proses penerapan aplikasi Quizizz di SDN Margorejo I Surabaya cukup baik, tetapi dalam pembelajaran matematika mereka merasa kesulitan karena batas waktu	

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		peserta didik kelas 5 mengenai proses penerapan aplikasi Quizizz ini disampaikan sesudah dalam proses pelaksanaan. Mereka merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz dalam mengerjakan tugas, bagi mereka merasa tertantang dalam mengerjakan soal karena terdapat skor tertinggi jadi mereka berlomba lomba untuk	pekerjaannya kurang lama jadi peserta didik belum selsai mengerjakan soal waktunya sudah habis. **Selasa, 15 Desember 2020** Respon yang disampaikan peserta didik dalam proses penerapan aplikasi Quizizz di SDN Margorejo I Surabaya cukup baik apalagi soal tematik peserta didik merasa termotivasi untuk mengerjkan soal	

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		mendapatkan nilai yang bagus. **Selasa, 15 Desember 2020** Respon peserta didik kelas 5 mengenai proses penerapan aplikasi Quizizz ini disampaikan sesudah dalam proses pelaksanaan. Mereka merasa senang menggunakan aplikasi Quizizz dalam mengerjakan tugas, bagi mereka merasa tertantang dalam mengerjakan soal karena		

No	Indikator	Hasil observasi	Reduksi	Kesimpulan
		terdapat skor tertinggi jadi mereka berlomba lomba untuk mendapatkan nilai yang bagus.		

Lampiran 11. Reduksi Wawancara

PENYAJIAN DATA, REDUKSI, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING SDN MARGOREJO I SURABAYA

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
1.	Bagaimana proses pembelajaran di kelas selama daring di masa pandemi ini?	**NM**	Dalam pembelajran daring prosesnya gampang gampang susah tidak semuanya berjalan mulus dengan rencana kita pastinya akan ada kendala kendala kita alami juga, dari segi sinyal maupun kendala ketidak pahaman siswa terhadap materi yang disampaikan	Dalam pembelajaran daring ada beberapa kendala yang dirasakan dari segi sinyal atau ketidak pahaman siswa dalam menangkap materi dengan baik.	Proes pembelajaran daring tidak segampang yang difikirkan ada beberapa kendala yang dirasakan.

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			guru secara daring (Rabu, 16 Desmber 2020)		
2.	Apakah ada media aplikasi yang mempermudah dalam pembelajaran daring?		Ada beberapa media selain kita menggunakan media power point yang bisa kita lakukan pada anak anak, beberapa aplikasi yang sering kita jumpai itu juga membantu dalam proses pembelajaran kita saat ini.	Untuk memermudah guru dalam pembelajaran daring yakni menggunakan power point dan video vidio yang menarik.	Guru menyampaikan materi dengan menggunakan power point ataupun video pembelajaran
3.	Apakah di kelas V ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz?		Sudah karena dalam pembelajaran daring ini perlu sekali untuk	SDN Margorejo I ini sudah menerapkan aplikasi Quizizz	Mengatasi kebosanan guru memvariasi aplikasi untuk media

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			variasi aplikasi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.		pembelajaran
4.	Sejauh mana ibu/bapak menggunakan aplikasi Quizizz?		Ketika saya ingin membuat anak anak itu ingin mengetahui dan mengukur sejauh mana anak anak ini memahami beberapa materi yang kita sampaikan itu dengan cara menggunakan Quizizz ini, jadi kita memang berganti ganti tidak hanya	Dengan aplikasi Quizizz guru ingin mengetahui atau mengukur kemampuan siswa seberapa jauh mereka memahami materi yang disampaikan,	Guru menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			Quizizz aja banyak aplikasi. Saat kita menggunakan Quizizz ini saya pribadi menggunakannya ketika saya ingin membuat siswa saya itu menjawab lebih santai mengerjakan soal soal.		
5.	Apa saja faktor pendukung penggunaan aplikasi Quizizz?		Leptop, internet, hanphone juga lebih mudah	Faktor mendukung penggunaan aplikasi Quizizz Leptop, internet, hanphone juga lebih mudah	Leptop, internet, hanphone sebagai pendukung penggunaan aplikasi Quizizz.
6.	Bagaimana awal mulanya bapak/ibu menggunak		Melihat anak saya waktu itu duduk dikelas satu	Melihat anaknya mengguna kan aplikasi	Setelah melihat pengalaman anaknya mengguna

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
	an aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran?		dan gurunya memberikan soal lewat Quizizz itu kemudian saya lihat lihat kok bagus, anak saya lebih senang ketika mengerjakan dia diminta mengerjakan soal tapi dia merasa happy karena menurut dia itu tidak menjadikan beban karena menurut dia itu tidak merasa menerjakan tugas penilaian yang tegang tapi cara mengerjakannya sangat	Quizizz ketika dia diminta mengerjakan soal tapi anaknya merasa happy karena menurut anaknya itu tidak menjadikan beban.	kan aplikasi Quizizz guru ini pertama kali merapkan Quizizz untuk media pembelajaran anak didiknya

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			santai, semenjak itu saat coba terapkan di siswa saya, saya pelajari kemudian saya aplikasikan		
7.	Bagaimana pelaksanaan penerepan aplikasi quizizz dalam pembelajaran di SDN Margorejo I Suarabaya?		Alhamdulillah lancar, karena saya memberikan Quizizz ini dalam konteksnya yang menggunakan dibuat jadi PR kalo di buat PR kan ada batasan waktu juga karena tidak semua siswa kita memiliki hanphone yang stay di rumah terkadang hanphone nya di bawah orang	Guru memberikan Quizizz ini dalam konteksnya yang menggunakan dibuat jadi PR bukan kuis dalam satu waktu yang bersamaan	Guru memberikan Quizizz ini dalam konteksnya yang menggunakan dibuat jadi PR

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			tua nya jadi mereka tidak bisa mengerjakan Quizizz dengan waktu yang bersamaan. Emang di Quizizz ini ada beberapa bagian, kalo kita mau Quiz yang bersama sama itu belum bisa terlaksana dengan baik artinya tidak 100% siswa satu kelas itu bisa mengerjakan dalam satu waktu, jadi lebih ke berbagi Quizizz yang untuk PR.		
8.	Apa saja kendala		Karena kendala	Kendala yang	Dalam proses

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
	yang dialami ibu/ bapak dalam penggunaan media aplikasi quizizz?		hanphone yang tidak bisa stay dirumah semua jadi Quizizz yang seharusnya dikerjakan dengan waktu yang bersamaan itu tidak bisa, jadi saya menggunakan Quizizz untuk PR.	sering dirasakan dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini yitu kendala handphone yang tidak bisa stay dirumah dan jaringan yang lemah.	penerapan aplikasi Quizizz ini ada beberapa kendala yang sering dirasakan oleh guru maupun siswa
9.	Bagaimana respon siswa mengenai aplikasi Quizizz?suku dan budaya?		Waktu pertama kali saya menerpakan Quizizz ini banyak sekali komen digrub terutama orang tua nya pernah bilang “bagus bu anak anak suka” terus	respon yang disampaikan oleh siswa sangat baik mengenai penerapan aplikasi Quizizz mereka merasa senang dan bagi mereka	Respon cukup baik menganai aplikasi Quizizz karena siswa merasa senang karena difitur di Quizizz ini menarik perhatian siswa.

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			anak anak juga responnya sangat senang katanya " aku suka pakai Quizizz besok pakai Quizizz lagi bu" karena mereka tidak merasakan kejenuhan tidak merasa ditekan untuk mengerjakan tugas tetapi mereka menikmati mengerjakan sambil bermain.	aplikasi Quizizz tidak menjenuhkan	
10.	Apakah dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa lebih merasa		Iya lebih tertantang karena hasil akhirnya kan ada peringkatnya dia bisa	Dengan menggunakan aplikasi Quizizz siswa merasa	Mengerjakan soal di Quizizz siswa merasa berlomba lomba

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
	tertantang mengerjakan soal?		melihat oh saya berada diurutan nomer berapa diantara teman teman saya jadi mereka menantang dirinya sendiri dan berlomba lomba untuk mendapatkan peringkat teratas.	tertantang dalam mengerjakan soal karena dalam Quizizz ada nilai skor tertinggi	untuk mendapatkan nilai tertinggi karena terdapat skor setelah mengerjakan.

PENYAJIAN DATA, REDUKSI, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING SDN MARGOREJO I SURABAYA

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
1.	Apakah pembelajaran daring saat ini menyenangkan?	Aldo	Awalnya menyenangkan lama lama bosan	Awalnya menyenangkan lama lama bosan dan sedih tidak bisa bertemu dengan teman teman.	Siswa merasa bosan dalam pemebelajaran daring apalagi mereka belanjar dirumah tidak bisa bertemu dengan teman temanya.
		Azka	Tidak, karena saya tidak bisa bertemu dengan teman teman dan membosankan		
		Rasya	Awalnya menyenangkan tapi sekarang membosanya		
2.	Apakah yang harus dilakukan untuk mengatasi	Aldo	Habis daring dibolehin mama bermain	Setelah pembelajaran daring diperbolehkan mama	setelah pembelajaran daring selesai mereka

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
	kebosanan saat pembelajaran daring?	Azka	Bermain bersama teman teman dekat rumah saat sesudah belajar	nya untuk bermain	bisa bermain dengan temannya yang dekat rumah maupun bermin PS dirumah.
		Rasya	Setelah belajar saya bisa bermain PS dirumah		
3.	Adakah media pembelajaran daring yang menarik?	Aldo	Google meet kerena bisa bertemu ibu guru dan teman teman	media yang menarik yaitu google meet, video dan power point	Media yang menarik menurut siswa yaitu google meet karena mereka bisa bertemu dengan teman dan gurunya, video, dan power point.
		Azka	Video dan power point		
		Rasya	Google meet dan Vidio		

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
4.	Apakah di kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz dalam pembelejaran daring?	Aldo	Sudah	Siswa kelas V sudah menerapkan aplikasi Quizizz	Siswa kelas V SDN Margorejo I Surabaya sudah menerapkan media aplikasi Quizizz sebagai media dalam pembelajaran daring.
		Azka	Sudah		
		Rasya	Sudah		
5.	Apakah dengan media aplikasi Quizizz menjadikan kamu lebih bersemangat dalam belajar atau mengerjakan soal kuis?	Aldo	Semangat kalo mengerjakan tema kalo mengerjakan matematika waktunya terlalu cepat da nada skor nya	Siswa merasa bersemangat dalam mengerjakan soal di Quizizz karena mereka rasakan mengerjakan soal sambil bermain namun juga kadang tergesah	Siswa merasa bersemangat dalam mengerjakan soal di Quizizz namun juga tergesah gesah karena waktu mengerjakan soal matematika kurang.
		Azka	Iya, kerena mengerjakan soal berasa		

No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			sambil bermain	gesah dalam mengerjakan karena waktu yang diberikan kurang saat mengerjakan soal matematika.	
		Rasya	Iya, kerena mengerjakan soal berasa sambil bermain karena di Quizizz ada beberapa music dan anime saat mengerjakan Quiz		
6.	Kendala apa saja yang sering terjadi saat menggunakan apliaksi quizizz?	Aldo	Saat belum selesai mengerjakan soal di Quizizz waktu sudah habis	Kendala jaringan atau hp nya di bawah mama dan juga durasi pekerjaan tugasnya kurang	Kendala yang dirasakan siswa yaitu sering kali jaringan putus putus atau kadang mau mengerjakan tugas di Quizizz hp nya di bawah
		Azka	Kendalanya jaringan internet kerena pada saat mengerjakan soal		

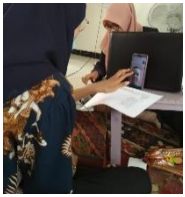
No	Pertanyaan	Narasumber	Hasil Wawancara	Reduksi	Kesimpulan
			diberi waktu sehingga harus buru buru selesai.		orang tua, durasi penerjaan juga kurang sehingga siswa belum selesai mengerjakan soal waktunya sudah habis.
		Rasya	Kendalanya jaringan internet terkadang juga hanphone saya di bawah mama		

Lampiran 12.Triangulasi Teknik

TRIANGULASI TEKNIK WAWANCARA, OBSERVASI DAN DOKUMENTASI
PROSES PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING KELAS 5 SDN MARGOREJO I SURABAYA

No	Indikator	Wawancara	Observasi	Dokumentasi	Kesimpulan
1.	Proses penerapan aplikasi Quizizz	Proses penerapannya guru memberikan Quizizz ini dalam konteksnya yang menggunakan dibuat jadi PR kalo di buat PR kan ada batasan waktu juga	Dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini guru memberikan soal dalam konteksnya dibuat PR karena keterbatasan siswa yang belum mempunyai HP sendiri. Pembelajaran daring ini gampang gampang susah karena banyak kendala yang sering dirasakan, ada juga siswa yang merasa bosan karena materi yang	 Gambar guru memberikan soal kepada siswa dengan menggunakan media aplikasi Quizizz	Penerapan aplikasi Quizizz yang digunakan di SDN Margorej I ini konteksnya dibuat PR karena keterbatasan siswa yang belum mempunyai HP sendiri.

			disampaikan secara daring susah untuk dipahami.		
2.	Kendala proses penerapan aplikasi Quizizz	Kendala yang sering dirasakan dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini yaitu kendala hp yang tidak bisa stay dirumah dan jaringan yang lemah.	Kendala dalam proses penerapan aplikasi Quizizz ini yaitu karena lemahnya jaringan internet dan keterbatasan peserta didik yang tidak memunyai hp sendiri jadi waktu mengerjakan tugas Quizizz harus menunggu kedua orang tua nya pulang	Gambar guru memberikan soal kepada siswa dengan menggunakan media aplikasi Quizizz	Setiap penerapan apliksi Quizizz kendala yang dirasakan ya dibilang sama saja terulang karena memang kendala hp yang tidak bisa stay dirumah dan jaringan internet juga.

			kerja		
3.	Respon siswa terhadap aplikasi Quzizz	respon yang disampaikan oleh siswa sangat baik mengenai penerapan aplikasi Quizizz mereka merasa senang dan bagi mereka aplikasi Quizizz tidak menjenuhkan tetapi juga terkadang siswa merasa kesulitan karena batas wkatu mengerjakan soal kurang lama sehingga belum selesai mengerjaka	Respon yang disampaikan peserta didik dalam proses penerapan aplikasi Quizizz di SDN Margorejo I Surabaya cukup baik, tetapi dalam pembelajaran matematika mereka merasa kesulitan karena batas waktu pekerjaannya kurang lama jadi peserta didik belum selsai mengerjakan soal waktunya sudah habis.	 Gambar siswa menyampaikan responnya mengenai aplikasi Quizizz	Respon yang disampaikan siswa cukup baik mengenai penerapan aplikasi Quizizz mereka merasa senang , namun ada kekurangannya yaitu durasi mengerjakan soal kurang lama.

		n soal waktunya sudah habis.			

Lampiran 13. Soal

QUIZIZZ

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

LATIHAN MATEMATIKA KELAS 5 MERUBAH PECAHAN

15 Questions

1. 3/4 diubah menjadi persen menjadi ...

☐ a) 75% ☐ b) 50%

☐ c) 25% ☐ d) 15%

2. 2/3 + 2/6 = ...

☐ a) 4/6 ☐ b) 4/3

☐ c) 1 ☐ d) 2

3. 18% diubah dalam bentuk pecahan biasa menjadi ...

☐ a) 18/1000 ☐ b) 18/10

☐ c) 18/100 ☐ d) 18/10000

4. 10/6 - 12/12 = ...

☐ a) 4/6 ☐ b) 4/12

☐ c) 3/12 ☐ d) 3/6

5. Pekan olahraga daerah di ikuti lima daerah kabupaten dari DIY. Peserta dari Gunungkidul 15%, Kota Madya ¼, Bantul dan Sleman masing-masing 0,15. Selebihnya Kulon Progo. Peserta dari **Kulon Progo dan Bantul** ada ... .

☐ a) 12% ☐ b) 30%

☐ c) 37,5% ☐ d) 45%

6. $1\frac{3}{4}$ di ubah ke persen menjadi... .

☐ a) 125% ☐ b) 145%

☐ c) 165% ☐ d) 175%

7. Bentuk desimal dari 1/5 adalah ... .

- ☐ a) 0,1
- ☐ b) 0,2
- ☐ c) 0,3
- ☐ d) 0,4

8. Ibu membeli $\frac{3}{4}$ kg tepung dan $\frac{1}{2}$ kg gula. Berat belanjaan ibu seluruhnya adalah ... .

- ☐ a) $\frac{2}{3}$
- ☐ b) 1
- ☐ c) $1\frac{1}{4}$
- ☐ d) $\frac{4}{5}$

9. Pedagang kelontong membeli 40 kg gula. Gula tersebut di ecerkan dengan ukuran $\frac{1}{2}$ kg. Jika keuntungan tiap kantong Rp 300,00. Maka keuntungan seluruhnya adalah ... .

- ☐ a) Rp 6.000
- ☐ b) Rp 18.000
- ☐ c) Rp 24.000
- ☐ d) Rp 32.000

10. Hasil dari 6/11 + 75% adalah ....

- ☐ a) 1 13/44
- ☐ b) 2 13/44
- ☐ c) 3 13/44
- ☐ d) 4 13/44

11. Hasil dari 83% + 4,76 adalah ....

- ☐ a) 5,29
- ☐ b) 2,29
- ☐ c) 5,59
- ☐ d) 9,55

12. Hasil dari 4 3/25 + 25% adalah ....

- ☐ a) 4,27
- ☐ b) 7.34
- ☐ c) 4,34
- ☐ d) 4,37

13. Pecahan biasa dari 3,45 adalah ....

- ☐ a) 345/100
- ☐ b) 3,45/100
- ☐ c) 100/345
- ☐ d) 543/100

14. Pecahan desimal dari 6/15 adalah ....

☐ a) 0,7 ☐ b) 0,6

☐ c) 0,5 ☐ d) 0,4

15. Hasil penjumlahan 36% + 4 / 5 dalam bentuk persen adalah ....

☐ a) 116% ☐ b) 115%

☐ c) 114% ☐ d) 113%

7. 4.500 m = ...km.

☐ a) 0,45 ☐ b) 0,045

☐ c) 4,5 ☐ d) 45

8. Meteran adalah alat untuk mengukur ....

☐ a) Berat ☐ b) Panjang

☐ c) Waktu ☐ d) Volume

9. Alat untuk mengukur benda yang cukup panjang seperti panjang halaman rumah, panjang sawah, panjang kelas dan panjang rumah adalah ....

☐ a) Meteran pita ☐ b) Meteran rol

☐ c) Meteran saku ☐ d) Penggaris

10. Berikut ini yang tidak termasuk alat pengukur berat adalah ....

☐ a) Timbangan beras ☐ b) Timbangan badan

☐ c) Neraca ☐ d) Mistar

4. 30 menit +3.600 detik + ½ jam = ... jam

☐ a) 1 ☐ b) 2

☐ c) 3 ☐ d) 4

5. 1 km = ...m.

☐ a) 10 ☐ b) 100

☐ c) 1000 ☐ d) 10.000

6. 30 hm = ...dam.

☐ a) 3 ☐ b) 30

☐ c) 300 ☐ d) 3.000

18. 90 menit = ...

☐ a) 1 jam 20 menit ☐ b) 1 jam 60 menit

☐ c) 1 jam 30 menit ☐ d) 2 jam 30 menit

19. 3 liter/detik = ...liter/menit

☐ a) 180 liter/menit ☐ b) 112 liter/menit

☐ c) 170 liter/menit ☐ d) 150 liter/menit

20. Nazwa sedang menyiram bunga menggunakan air yang mengalir melalui sebuah keran. Debit air yang keluar dari keran tersebut adalah 1.000 ml/menit. Berapa liter/menit air yang mengalir dari keran tersebut?

☐ a) 1 liter/menit ☐ b) 1.000 liter/menit

☐ c) 100 liter/menit ☐ d) 10 liter/menit

11. Alat untuk mengukur waktu contohnya adalah ....

☐ a) Penggaris ☐ b) Mistar

☐ c) Timbangan ☐ d) Jam

12. Sani belajar matematika pada pukul 10.30 sampai dengan pukul 11.30. Lama Sani belajar matematika adalah ....

☐ a) 30 menit ☐ b) 45 menit

☐ c) 60 menit ☐ d) 1 jam 15 menit

13. 2 km – 1.000 m = ... m.

☐ a) 10 ☐ b) 100

☐ c) 1.000 ☐ d) 10.000

QUIZIZZ

PH TEMA 2 Kelas 5 C MARSA

25 Questions

NAME : _____

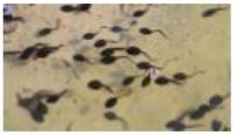
CLASS : _____

DATE : _____

1.

Ikan bernafas dalam air menggunakan ....

- ☐ a) Trakea
- ☐ b) Insang
- ☐ c) Kulit
- ☐ d) Paru-paru

2. 

Berudu / kecebong bernafas menggunakan ...

- ☐ a) Paru-paru
- ☐ b) Insang
- ☐ c) Trakea
- ☐ d) Hidung

3.

Manusia bernafas menghirup ...

- ☐ a) asap
- ☐ b) karbon dioksida
- ☐ c) oksigen
- ☐ d) debu

4.

Pada paru-paru manusia, proses pertukaran oksigen dan karbon dioksida terjadi di ...

- ☐ a) Bronkus
- ☐ b) Bronkiolus
- ☐ c) Pulmonalis
- ☐ d) Alveolus

5.

Orang yang akan dimintai informasi atau keterangan disebut ...

- ☐ a) Wawancara
- ☐ b) Narasumber
- ☐ c) Pewawancara
- ☐ d) Redaksi berita

6.

Di desa Andi banyak pengusaha tempe *gulung tikar* karena harga kedelai melambung tinggi. *Gulung tikar* artinya ....

- ☐ a) kurang maju
- ☐ b) perusahaan baru
- ☐ c) jatuh bangun
- ☐ d) bangkrut

7.

Kesenian Reog berasal dari propinsi...

- ☐ a) Jawa Tengah
- ☐ b) Jawa Timur
- ☐ c) Jawa Barat
- ☐ d) Banten

8.

Menggambarkan apa kesenian Reog Ponorogo ? ...

14. Dadang pulang sekolah pukul 13.00 dan sampai di rumah pukul 13.45. Lama perjalanan Dadang dari pulang sekolah sampai di rumah adalah ....

- ☐ a) 30 menit
- ☐ b) 45 menit
- ☐ c) 60 menit
- ☐ d) 1 jam 15 menit

15. Rusli mempunyai tali rapia sepanjang 3 meter, kemudian Budi meminta tali rapia Rusli sepanjang 50 cm. Sisa tali rapia Rusli sekarang adalah ....

- ☐ a) 250 cm
- ☐ b) 260 m
- ☐ c) 270 cm
- ☐ d) 280 m

16. 4 jam = ... menit

- ☐ a) 240 menit
- ☐ b) 340 menit
- ☐ c) 140 menit
- ☐ d) 420 menit

17. 2 jam 35 menit + 3 jam 14 menit = ... jam .... menit

- ☐ a) 5 jam 29 menit
- ☐ b) 5 jam 19 menit
- ☐ c) 5 jam 49 menit
- ☐ d) 5 jam 39 menit

- ☐ a) Tarian yang mewah dan elegan
- ☐ b) Perjalanan pulang yang dipimpin senopati Bujang-ganong
- ☐ c) Perjalanan prajurit berkuda dari Ponorogo menuju Kerajaan Kediriuntuk mempersunting putri Raja Kediri
- ☐ d) Peperangan yang dahsyat antara Kediri dan Ponorogo

9.

Fla bertugas mengibarkan bendera Merah Putih. Kalimat tanya untuk jawaban di atas adalah ...

- ☐ a) Mengapa Fla bertugas mengibarkan bendera?
- ☐ b) Kapan Fla mengibarkan bendera ?
- ☐ c) Apakah tugas Fla ?
- ☐ d) Dimana Fla bertugas ?

10. Orang melakukan kegiatan ekonomi untuk memenuhi ....

- ☐ a) dompet
- ☐ b) kelangkaan
- ☐ c) kebutuhan
- ☐ d) konsumsi

11. Kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang disebut ...

- ☐ a) distribusi
- ☐ b) konsumsi
- ☐ c) produksi
- ☐ d) antisipasi

12. Kegiatan menyalurkan hasil produksi ke konsumen disebut ...

- ☐ a) produksi
- ☐ b) distribusi
- ☐ c) konsumsi
- ☐ d) antisipasi

13. Contoh distributor adalah, kecuali ...

- ☐ a) agen
- ☐ b) pedagang eceran
- ☐ c) pedagang besar
- ☐ d) pemakai barang dan jasa

14.

Pihak yang mengkonsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut ...

- ☐ a) Produsen
- ☐ b) Distributor
- ☐ c) Konsumen
- ☐ d) Resipien

15. Susunan berjenjang, misalnya : do, re, mi, fa, sol, la, si, do disebut ....

- ☐ a) not
- ☐ b) bunyi
- ☐ c) tangga nada
- ☐ d) musik

16.

Properti dari tari jaranan adalah ...

- ☐ a) topeng
- ☐ b) piring
- ☐ c) payung
- ☐ d) cemeti

17. Di bawah ini yang tidak terdapat gambar ilustrasinya adalah ...

- ☐ a) majalah
- ☐ b) buku cerita
- ☐ c) poster
- ☐ d) kertas HVS

18. Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, baik terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, lingkungan, negara, maupun Alloh SWT disebut ...

- ☐ a) Hak
- ☐ b) Kewajiban
- ☐ c) Tanggung jawab
- ☐ d) Hakikat

21. Tanggung jawab setiap manusia terbagi menjadi ... hal

☐ a) 2 ☐ b) 3

☐ c) 4 ☐ d) 5

22. Sesuatu yang harus dikerjakan oleh warga masyarakat disebut ... .

☐ a) Hak sebagai warga masyarakat ☐ b) Kewajiban sebagai warga masyarakat

☐ c) Anjuran sebagai warga masyarakat ☐ d) Saran sebagai warga masyarakat

23. Salah satu kewajiban seorang pekerja terhadap perusahaan adalah ... .

☐ a) Menuntut kenaikan gaji ☐ b) Menerima gaji lembur

☐ c) Menerima gaji setiap bulan ☐ d) Bekerja dengan baik

24. Salah satu cara menghormati usaha ekonomi orang lain adalah ... .

☐ a) Menumbuhkan persaingan bisnis yang sehat ☐ b) Meremehkan pekerjaan orang lain

☐ c) Menganggap pekerjaannya adalah yang paling baik ☐ d) Iri atas keberhasilan orang lain

25. Penetapan jumlah minimum anggota yang harus hadir pada saat musyawarah disebut ... .

☐ a) Voting ☐ b) Kuorum

☐ c) Notulis ☐ d) Mufakat

19.

Cara yang tepat untuk menyampaikan pendapatdalam musyawarah adalah ...

- ☐ a) dengan suara keras
- ☐ b) sopan dan pelan-pelan
- ☐ c) bernada lembut
- ☐ d) jelas dan sopan

20. Cara terbaik dalam menyelesaikan masalah bersama adalah ...

- ☐ a) berdebat
- ☐ b) bertengkar
- ☐ c) musyawarah
- ☐ d) diam saja

Lampiran 14. Validasi Lembar Instrumen

LEMBAR VALIDASI

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Nama : Putri Daniyati

Nama Validator : Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya

E. Petunjuk

3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian dengan member tanda cek (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut :
   1 = Tidak Sesuai
   2 = Kurang Sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai
4. Bila menurut Bapak/Ibu validator ***Pedoman Wawancanra*** perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna sebagai perbaikan.

F. Penilaian Tinjauan dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian.				√
2.	Pertanyaan wawancara dapat digunakan untuk memperkuat jawaban mengenai proses dan kendala penerapan aplikasi quizizz.				√
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.			√	

G. Komentar dan Saran

……
……
……

D. Kesimpulan

Berdasarkan Penilaian di atas, lembar pedoman wawancara dinyatakan:

a. Layak digunakan tanpa Revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

Surabaya,21 Desember 2020
Validator,

Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd

LEMBAR VALIDASI

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Nama : Putri Daniyati

Nama Validator : Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd

Judul Penelitian : Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya

A. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian dengan member tanda cek (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut :

   1 = Tidak Sesuai
   2 = Kurang Sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai

2. Bila menurut Bapak/Ibu validator ***Pedoman Wawancanra*** perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna sebagai perbaikan.

B. Penilaian Tinjauan dari Beberapa Aspek

No.	Aspek yang divalidasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan penelitian.				√
2.	Pertanyaan wawancara dapat digunakan untuk memperkuat jawaban mengenai respon siswa terhadap penerapan aplikasi quizizz.				√
3.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				√

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Berdasarkan Penilaian di atas, lembar pedoman wawancara dinyatakan:

a. Layak digunakan tanpa Revisi

b. Layak digunakan dengan revisi

c. Tidak layak digunakan

Surabaya,21 Desember 2020
Validator,

Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd

LEMBAR VALIDASI

OBSERVASI PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ

Nama	: Putri Daniyati
Nama Validator	: Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd
Judul Penelitian	: Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya
Pekerjaan	: Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

A. Petunjuk:

Berilah tanda cek list (√) pada kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu!

Keterangan Skala Penilaian:

1 : berarti "*tidak baik*"

2 : berarti "*kurang baik*"

3 : berarti "*cukup baik*"

4 : berarti "*baik*"

5 : berarti "*sangat baik*"

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek.

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
I	**Aspek Petunjuk** Petunjuk lembar observasi dinyatakan dengan jelas.				√	
II	**Aspek Cakupan Proses Penerapan Aplikasi Quiziz dan Respon Siswa** 1. Kategori pendidik yang diamati dinyatakan dengan jelas dalam penerapan aplikasi quizizz. 2. Kategori pendidik yang diamati dinyatakan dengan			√	√	

	lengkap. 3. Kategori penerapan pendidik dalam aplikasi quizizz diamati dapat teramati dengan baik.					✓
III	**Aspek Bahasa** 1. Menggunakan bahasa yang sesuai. 2. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami. 3. Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓	

C. Penilaian Umum

Penilaian Umum Observasi Aktivitas Pendidik	**A**	**B**	**C**	**D**
Keterangan: 1. Dapat digunakan tanpa revisi 2. Dapat digunakan dengan revisi kecil 3. Dapat digunaka dengan revisi besar 4. Belum dapat digunakan	✓			

D. Komentar dan Sarana Perbaikan

……
……
……
……

Surabaya, 21 Desember 2020

Validator

Drs.Bahauddin Azmy, M.Pd

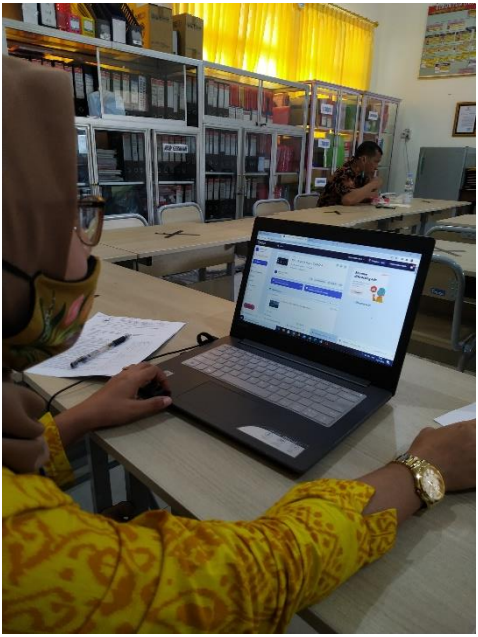
Lampiran 15. Dokumentasi

Dokumentasi

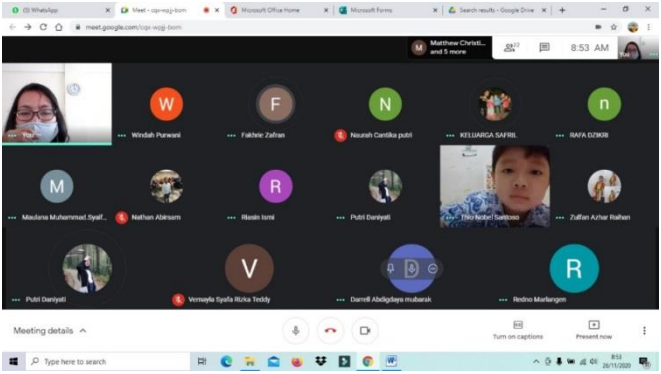
Observasi pertama yang dilaksanakan pada hari Kamis, 10

Desember 2020 diruang kelas 5 jam 09.00. Deskripsi proses menerapan aplikasi *Quizizz* pembelajaran di kelas 5 pelajaran Matematika materi merubah pecahan.

Observasi kedua yang dilaksanakan pada hari Senin, 14 Desember 2020 diruang kelas 5. Deskripsi proses penerapan aplikasi *Quizizz* pembelajaran di kelas 5 jam 08.45 pelajaran Matematika materi kecepatan dan debit.



Observasi ketiga yang dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Desember 2020. Di ruang 5 pukul 08.45. Deskripsi proses menerapan aplikasi *Quizizz* pembelajaran di kelas 5 PH tema 2.



Pembelajaran daring menggunakan Google Meet

Wawancara bersama guru kelas 5

Wawancara bersama siwa yang ke-1

Wawancara kepada siswa yang ke-2

Wawancara bersama siswa ke-3