

ABSTRAK

Putri Daniyati, 2021. "Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Di Kelas V SDN Margorejo I Surabaya". Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adibuan Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd Pembimbing (2) Danang Prastyo, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: *Quizizz, Media, Pembelajaran Daring.*

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh pendidik untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis dalam konteks belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam masa pandemik ini pembelajaran dilaksanakan dirumah secara daring sehingga guru harus memvariasi media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses dan respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media pembelajaran daring peserta didik di SDN Margorejo I Surabaya. Sumber data yang digunakan adalah Guru dan Siswa kelas 5.

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Dan keabsahan data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa SDN Margorejo I Surabaya menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring dilakukan dengan pembuatan soal kuis di aplikasi *Quizizz*. Yakni dari aplikasi *Quizizz* ini siswa lebih merasa senang dan tertantang dalam mengerjakan tugas, karena *Quizizz* memiliki fitur fitur yang lucu ada avatar dan meme dll sehingga mereka mengerjakan soal dengan rileks, adapun semangat mereka sangat tinggi untuk belajar karena setelah mengerjakan soal langsung muncul nilai skor yang didapatkan.

ABSTRACT

Putri Daniyati, 2021. "The Implementation of Quizizz Application Based on Smartphone as Media In Online Learning(Daring) in Grade V SDN Margorejo 1 Surabaya. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University Surabaya. Advisors (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd Advisor (2) Danang Prasetyo, S.Pd., M.Pd

Keywords: *Quizizz, Media, Online Learning*

Learning is an activity designed by educators to help students learn a new ability and value in a systematic process in the context of teaching and learning to achieve learning goals. During this pandemic, learning was carried out at home by online learning so the teacher had to make a variety of learning media that will be used to attract students' attention. The purpose of this study is to describe the process and student responses to The *Quizizz* application based on *smartphone* as an online learning media for students at SDN Margorejo I Surabaya. The data sources used were teachers and students in grade 5.

The research approach used a qualitative research approach. The Data collection techniques was using observation, interviews and documentation. The Data analysis techniques used data collection, data reduction, data display, and drawing conclusions. The validity of the data used technical triangulation. The results showed that SDN Margorejo I Surabaya The implemented of *Quizizz* application in online learning by making quiz questions in the *Quizizz* application. Namely, from the *Quizizz* application, students feel more happy and challenged in doing assignments, because *Quizizz* has a funny feature, there is a meme and avatar, etc. so they finished the questions with relaxed, while their enthusiasm were very high to learned because after finished the questions, the score obtained appears immediately.