

LAPORAN PENGEMBANGAN DIRI
TUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN KUIS INTERAKTIF
BERBASIS WEB
TAHUN 2022

LOGO INSTANSI

ALAMAT:

SESUAI INSTANSI MASING-MASING

EMAIL: (SESUAI EMAIL MASING-MASING)

**LAPORAN PENGEMBANGAN DIRI
TAHUN 2022**

LOGO INSTANSI

NAMA :

NIP :

UNIT KERJA :

TK/SD/SMP/SMA (GANTI SESUAI NAMA INSTANSI)

TAHUN 2022

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENGEMBANGAN DIRI
TAHUN 2022

NAMA GURU :
NIP :
NUPTK :
PANGKAT/GOLONGAN :
UNIT KERJA :

(Nama Kota, Tanggal, Tahun)

Yang mengesahkan

Kepala

(Nama Kepala Sekolah)

NIP:

KATA PENGANTAR

Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah melalui berbagai program. Guru sebagai aktor utama peningkatan mutu pembelajaran di sekolah terus dilibatkan dalam berbagai program yang bermuara pada peningkatan mutu tersebut.

Menulis karya ilmiah dalam bentuk artikel merupakan salah satu dari hasil peningkatan mutu yang akan dipublikasikan melalui jurnal membutuhkan ketrampilan khusus yang dapat diperoleh melalui pelatihan atau workshop. Terlebih bagi guru yang pada umumnya belum terbiasa menulis artikel untuk diterbitkan pada jurnal ilmiah, maka diperlukan workshop khusus. Demikian pula bagi guru, diperlukan workshop khusus agar karya tulis yang dihasilkan layak untuk dipublikasi dalam jurnal ilmiah.

Selain untuk menyebarkan inovasi dan hasil kajian atau penelitian ilmiah para guru, publikasi karya ilmiah merupakan wujud penghargaan kepada para guru yang inovatif dan berprestasi tersebut. Lebih lanjut publikasi melalui jurnal tersebut dapat digunakan sebagai salah satu aspek penilaian dalam pengembangan karir.

Dengan diadakan Kegiatan Diklat Online/virtual bersama Literasi Guru yang dinaungi oleh CV. Aksaline tersebut diharapkan dapat menambah wawasan, kompetensi dan profesionalitas sebagai pendidik.

Ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota dan Kepala Sekolah Negeri Kota yang telah memberikan kesempatan dan memberikan surat tugas kepada saya untuk mengikuti kegiatan pengembangan diri.

Laporan ini tentu saja masih banyak kekurangan. Karena itu, kritik, saran dan masukan sangatlah Penulis harapkan dari pembaca. Semoga laporan ini bermanfaat bagi Penulis dan Pembaca.

Penulis

Nama Penulis

DAFTAR ISI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru adalah garda terdepan dalam dunia pendidikan. Generasi penerus bangsa akan mulai dididik oleh para guru untuk bisa menjadi manusia yang pintar dan cerdas. Sebagai tenaga pendidik profesional, guru tidak harus merasa puas dengan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki. Seorang guru sebagai tenaga pendidik hendaklah berusaha mengembangkan potensi diri dan keterampilannya. Sehingga layanan yang diberikan kepada siswa adalah layanan yang maksimal dan semakin berkualitas. Tugas seorang guru profesional tidak hanya dituntut untuk memiliki kinerja yang baik dalam melaksanakan tugas mengajar, mendidik dan melatih siswa saja, melainkan juga harus melakukan pengembangan profesi berkelanjutan. Berbagai hal bisa dilakukan oleh seorang guru untuk dapat meningkatkan profesionalismenya. Menurut Permen PAN dan RB No. 16 Tahun 2009, seorang guru dapat melakukan kegiatan:

- a. Melaksanakan pengembangan diri
- b. Melakukan publikasi ilmiah
- c. Menemukan dan menciptakan karya-karya inovatif

Seorang guru yang melaksanakan pengembangan diri atau kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan lainnya di samping akan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan sebagai guru juga mendapat penghargaan angka kredit yang dapat diperhitungkan untuk perkembangan karirnya. Kegiatan pengembangan diri ini dilaksanakan selama tiga hari yaitu pada tanggal 24 Sampai 26 Juli 2022 dengan tema pengembangan yaitu, “**Tumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dengan Kuis Interaktif Berbasis Web**”

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis sebagai guru yang masih tergolong baru dan ilmu pengetahuan yang selalu *up to date* merasa sangat perlu untuk mengikuti diklat dan melakukan kegiatan pengembangan keprofesian lainnya.

B. Tujuan

Adapun tujuan penulis melakukan kegiatan pengembangan diri ini adalah:

1. Untuk memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran

2. Untuk memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis kuis
3. Implementasi Media Pembelajaran Kuis berbasis web untuk siswa

BAB II

KEGIATAN PENGEMBANGAN DIRI

A. Pelaksanaan

Judul Diklat	: Diklat Online Literasi Guru
Tema Kegiatan	: Tumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dengan Kuis Interaktif Berbasis Web
Waktu/tanggal	: 24-26 Juli 2022
Metode	: Melalui platform zoom meeting, Youtube Live dan Grup WhatsApp
Pelaksana	: Literasi Guru yang dinaungi oleh CV. Aksaline

B. Ringkasan Penjelasan Materi

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar.

Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan

media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran.

Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi virus covid-19, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara online atau tidak tatap muka di kelas seperti biasanya. Sehingga, hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meskipun keadaan sedang mengalami transisi besar-besaran di tengah pandemi covid-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran.

Oleh karena itu guru harus membekali para siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Pada saat pembelajaran *online* (daring), optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan *handphone*, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019).

Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana

menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Indonesia memiliki generasi emas yang tengah terombang-ambing akan kencangnya arus transisi pandemi. Generasi pemuda-pemudi yang kini duduk di bangku Sekolah Menengah Atas, sungguh-sungguh membutuhkan proses pembelajaran yang fleksibel dan tentu memberikan mereka pemahaman secara konkret dari materi yang disampaikan oleh Guru. Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di tengah pandemi, terutama siswa SMA. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya

tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dewi, C. K. (2018: 43), yang menyatakan, bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

C. Rincian Materi Kegiatan

Adapun rincian program pelatihan/diklat online oleh Literasi Guru yang dinaungi CV. Aksaline adalah sebagai berikut:

**Diklat Pengembangan Diri untuk Guru
TUMBUHKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DENGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS WEB**

NO	MATERI PELATIHAN	JAM PELAJARAN (JP)		
		TEORI	PRAKTIK	JUMLAH
1	PENGARUH KURIKULUM MERDEKA	2	4	6
2	PERUBAHAN KURIKULUM MERDEKA UNTUK PENDIDIKAN	2	4	6
3	INOVASI PEMBELAJARAN	2	4	6
4	KUIS SEBAGAI SALAH SATU INOVASI PEMBELAJARAN	2	4	6
5	PEMANFAATAN INTERNET UNTUK KEMAJUAN PENDIDIKAN	2	4	6
6	METODE KUIS BERBASIS INTERNET	2	4	6
JUMLAH		12	24	36

Yogyakarta, 26 Juli 2022
Narasumber

Dr. Sabar Nurohman, M.Pd

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan pengembangan diri dilakukan melalui pembelajaran secara virtual program pelatihan, “**Tumbuhkan Motivasi Belajar Siswa dengan Kuis Interaktif Berbasis Web**” yang merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan. Keberhasilan pelaksanaan program peningkatan kompetensi pendidik ditentukan oleh kesungguhan dan kemauan semua pihak dalam melaksanakan program ini.

B. Saran

Diharapkan dengan adanya penulisan pengembangan diri ini, pendidik tidak hanya mendapatkan ilmu atau penambah wawasan tetapi juga diharapkan dapat mengimplementasikan ilmu tersebut.

Kami mohon dukungan dari pihak terkait, terutama Kepala Sekolah dan Kepala Dinas Pendidikan Kota/Kabupaten Dukungan itu kami perlukan agar kami dapat melaksanakan tugas sebagai Pendidik dalam melakukan desiminasi (transfer pengetahuan) kepada seluruh peserta didik disatuan pendidik tempat kami bertugas.