

LAPORAN

PELAKSANAAN PELATIHAN QUIZIZZ



PELATIHAN PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN

Disusun Oleh :

.....
NIP.

SD

DINAS

KABUPATEN

2021

HALAMAN PENGESAHAN
PELATIHAN PENGGUNAAN QUIZIZZ UNTUK PEMBELAJARAN

1. Nama Kegiatan : Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran
2. Peserta
- a. Nama Lengkap :
- b. Jenis Kelamin :
- c. Jabatan :
- d. NIP :
- e. Mata ajar yang diampu :
- f. Sekolah :
3. Lama Pelatihan : 4 hari
- Mulai : 03 – 06 Juli 2021
4. Tempat Pelatihan : Dalam Jaringan (Synchronous dan Asynchronous)

....., Juli 2021

Peserta Pelatihan

.....
NIP.

Disahkan oleh
Kepala SD/SMP/SMA/MA/SMK

.....
Pangkat
NIP.

KATA PENGANTAR

Puji Sukur selau kita panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa. Dalam rangka mewujudkan penilaian online yang optimal dalam pembelajaran di era digitalisasi sangat perlu untuk menujunag keberhasilan pembelajaran. Quizizz Indonesia menyelenggarakan program pelatihan mengenai penggunaan quizizz dalam pembelajaran.

Ucapan terimakasih kami berikan kepada

1. Quizizz Indonesia
2. Para Trainer yang selalu membimbing baik dalam Pelatihan maupun di luar Pelatihan
3. Kepala sekolah yg memberikan izin serta dukungan untuk mengikuti pelatihan ini
4. Bapak ibu guru serta teman peserta Pelatihan yang sudah membantu dalam kesulitan dalam pelaksanaan pelatihan ini
5. Seluruh peserta yang ikut membantu pelaksanaan kegiatan ini
6. Serta kepada semua pihak yang telah memberikan dedikasinya sehingga seluruh kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik dan laporan atas pelaksanaan kegiatan juga dapat tersusun dengan baik.

..... Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	1
D. Manfaat	1

BAB II. LAPORAN KEGIATAN

A. Penembangan Diri	3
B. Tujuan pengembangan Diri	3
C. Rincian Materi	3
D. Tindak Lanjut	4
E. Dampak	4

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan	5
B. Saran-saran	5

LAMPIRAN

- 1. Surat Undangn
- 2. Jadwal Pelatihan
- 3. Surat Tugas
- 4. Sertifikat
- 5. Daftar Peserta
- 6. Materi Pelatihan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan diri adalah upaya-upaya untuk meningkatkan profesionalisme diri agar memiliki kompetensi yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan agar mampu melaksanakan tugas pokok dan kewajibannya dalam pembelajaran/pembimbingan termasuk pelaksanaan tugas-tugas tambahan yang relevan dengan fungsi sekolah/ madrasah. Kegiatan pengembangan diri terdiri dari Pelatihan fungsional dan kegiatan kolektif guru.

Pelatihan fungsional adalah kegiatan guru dalam mengikuti pendidikan atau latihan yang bertujuan untuk mencapai standar kompetensi profesi yang ditetapkan dan/atau meningkatkan keprofesian untuk memiliki kompetensi di atas standar kompetensi profesi dalam kurun waktu tertentu. Minimal sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dalam Permenpan Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya. Sedangkan kegiatan kolektif guru adalah kegiatan guru dalam mengikuti kegiatan pertemuan ilmiah atau kegiatan bersama yang bertujuan untuk mencapai standar atau di atas standar kompetensi profesi yang telah ditetapkan.

Di tangan gurulah akan dihasilkan peserta didik yang berkualitas, baik secara akademis, *skill* (keahlian) kematangan emosional dan moral serta spiritual. Tentunya, diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi, kompetensi dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya.

Untuk meningkatkan profesionalisme sebagai seorang guru, penulis mengikuti beberapa pendidikan dan pelatihan jenis kegiatan pengembangan diri, diantaranya yaitu Pelatihan Daring yaitu Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran”

Sebagai bentuk tanggung jawab dalam mengikuti kegiatan pengembangan diri. maka penulis pandang perlu untuk menuliskan laporan kegiatan ini.

B. Tujuan

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan diri dilakukan oleh penulis dengan tujuan :

1. Wadah mengembangkan wawasan guru untuk meningkatkan pelayanan pembelajaran kepada siswa khususnya penilaian.

2. Sebagai salah satu syarat wajib kenaikan pangkat fungsional guru sesuai yang diamanatkan pada permenpan No. 16 tahun 2009

C. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengembangan diri ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik, akan memperoleh jaminan pelayanan dan pengalaman belajar yang lebih efektif baik secara *online*.
2. Bagi Guru, dapat memenuhi standar dan mengembangkan kompetensinya sehingga mampu melaksanakan tugas-tugas utamanya secara efektif sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik untuk menghadapi kehidupan di masa datang.
3. Bagi Sekolah/Madrasah, akan mampu memberikan layanan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didik.
4. Bagi Orang Tua/Masyarakat, akan memperoleh jaminan bahwa anak mereka mendapatkan layanan pendidikan yang berkualitas dan pengalaman belajar yang efektif.
5. Bagi Pemerintah, akan memberikan jaminan kepada masyarakat tentang layanan pendidikan yang berkualitas dan profesional.

BAB II
LAPORAN PELAKSANAAN PENGEMBANGAN DIRI

A. PENGEMBANGAN DIRI

Waktu Pelaksanaan : Tanggal 3 – 6 November 2021
Jenis Kegiatan : Pelatihan Daring secara *online* (dalam jaringan)
Tema : Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran
Beban belajar : 32 jam
Penyelenggara : **Quizizz Indonesia**
Narasumber : Alam Bahtiar, M.Pd. (Quizizz Super Trainer)

B. Tujuan Pengembangan Diri

1. Peserta dapat menggunakan akun Quizizz sebagai salah satu dari media pembelajaran, selain tatap muka di kelas;
2. Dapat memahami konsep media pembelajaran berbasis elektronik, khususnya Quizizz;
3. Peserta juga dapat mengelola kelas dan nilai di dalam akun Quizizz;
4. Meningkatkan kompetensi guru yang bermuara pada meningkatnya kualitas proses pembelajaran
5. Untuk memenuhi angka kredit sebagai salah satu syarat wajib kenaikan jabatan fungsional guru
6. Mendukung Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2019 Tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, tugas guru tidak hanya mengajar, membimbing dan menilai, namun harus melakukan pengembangan keprofesian berkelanjutan (PKB) yang meliputi pengembangan diri, publikasi ilmiah dan karya inovatif.

C. Rincian Materi Pelatihan

NO	Materi Pelatihan	Durasi (Jam)
----	------------------	--------------

		Tatap Muka	Tugas Online
1	1. Pengenalan Quizizz 2. Pembuatan Akun Quizizz 3. Melakukan Pencarian Kuiz publik 4. Mencetak kuis 5. Menyelenggarakan kuis dalam berbagai mode 6. Mengakses fitur laporan	3	5
2	1. Membuat 5 Jenis soal 2. Memasukan gambar dari PC atau Internet 3. Mengatur Public/Private kuis 4. Mengubah urutan kuis 5. Mengaplod kuis menggunakan excel 6. Menggunakan teleportasi	-	8
3	1. Menyelenggarakan game kecepatan instruktur dan tim 2. Menggunakan kolaborasi 3. Membuat meme sederhana 4. Mengaktifkan Pembaca otomatis 5. Menyelenggarakan kuis secara pararel 6. Integrasi ke Google classroom	-	8
4	1. Pengenalan presentasi interaktif 2. Mengenal jenis slide 3. Uplod gambar 4. Mengonversi kuis interaktif menjadi presentasi 5. Import slside dari PPT/Canva 6. Memainkan presentasi di berbagai mode yang berbeda	-	8
Sub Total		-	32
Jumlah		32	

D. Tindak Lanjut

- 1. Melakukan diseminasi dengan guru-guru di sekolah/madrasah tempat bertugas dengan berkoordinasi dengan kepala sekolah.
- 2. Mengimplementasikan materi yang diperoleh Penulis pada pembelajaran
- 3. Melakukan perencanaan pembelajaran dan menyusun instrumen penilaian yang baik

E. Dampak Pengembangan Diri

Adapun dampak dari pengembangan diri yang dilakukan adalah :

- 1. Menambah kemampuan akademik penulis dalam pembelajaran daring dengan akun Quizizz
- 2. Mampu membelajarkan siswa menggunakan metode yang bervariasi dengan akun Quizizz.
- 3. Menggunakan media pembelajaran online untuk pencapaian kompetensi

Sedangkan dampak bagi siswa adalah :

1. Kegiatan pembelajaran tetap berjalan walaupun tidak dalam ruang kelas dan peserta didik sangat antusias menerima pelajaran maupun ulangan
2. Peserta didik lebih disiplin dan bersikap lebih baik
3. Rasa saling menghargai sesama teman, saling membantu sesama teman dan kerja sama di antara sesama peserta didik menjadi meningkat.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan Pelatihan Quizizz ini dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Secara empirik menunjukkan bahwa pelatihan yang telah di laksanakan selama ini telah berdampak secara signifikan terhadap peningkatan kinerja guru pada satuan pendidikan, dan berdampak positif terhadap peningkatan mutu pendidikan nasional.
2. Memahami konsep penilaian di kurikulum 2013
3. Kompetensi pedagogik penulis meningkat

B. Saran

1. Peningkatan kinerja dan kompetensi guru perlu terus dikembangkan dan dilaksanakan secara optimum.
2. Materi pelatihan perlu dikemas lebih baik lagi
3. Perlu adanya evaluasi dan monitoring kepada guru setelah mengikuti pelatihan

Matrik Kegiatan Pelatihan

Nama Kegiatan	Tempat Kegiatan	Jumlah jam Kegiatan Pelatihan	Fasilitator	Mata Kompetensi	Nama Penyelenggara Kegiatan	Dampak
Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran	Online (Sekolah/rumah masing-masing)	32 jp	Quizizz Super Trainer (Alam Bahtiar, S.Pd., M.Pd.)	Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran	Quizizz Indonesia	1. Menambah kemampuan akademik penulis dalam pembelajaran daring dengan akun Quizizz. 2. Mampu membelajarkan siswa menggunakan metode yang bervariasi dengan akun Quizizz. 3. Menggunakan media pembelajaran online untuk pencapaian kompetensi

FLYER

JADWAL PELATIHAN

SURAT TUGAS DARI SEKOLAH

SERIFIKAT PELATIHAN

DAFTAR PESERTA

MATERI PELATIHAN