

# SATUAN ACARA WORKSHOP

Oleh : SYAMSUL BAHRI, M.Pd

- Nama Pelatihan** : *Workshop* Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran
- Nama Mata Diklat** : Pembuatan latihan peserta didik dengan menggunakan game *Quizizz*
- Tujuan Pelatihan** : Melalui *workshop* peningkatan kemampuan IT, guru dapat memahami dasar-dasar pengaplikasian *Quizizz* dalam pembelajaran
- Indikator Pelatihan** : 1. Peserta *workshop* dapat membuat akun *Quizizz*  
2. Peserta *workshop* dapat membuat soal pada aplikasi *Quizizz*  
3. Peserta *workshop* dapat membagikan *link* bermain langsung atau memberikan pekerjaan rumah melalui group *WhatsApp*  
4. Peserta *workshop* dapat mengunduh nilai siswa secara langsung
- Alokasi waktu** : 10 menit

## A. Pendahuluan (Alokasi Waktu 2 Menit)

1. Narasumber melakukan pembukaan
2. Apersepsi
  1. Perkenalan biodata Calon Pengajar Praktik
2. Narasumber memberikan motivasi kepada *workshop* dengan membahas perkembangan IPTEK yang semakin tidak terbendung sehingga kita sebagai guru harus mampu memanfaatkan kemajuan tersebut untuk perkembangan pembelajaran di kelas
3. Narasumber menyampaikan strategi pelaksanaan *workshop* serta tujuan yang ingin dicapai dari *workshop* yang dilakukan

## **B. Kegiatan Inti (alokasi waktu 6 Menit)**

1. Narasumber menyampaikan beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi peserta didik di akhir pembelajaran
2. Narasumber memberikan penjelasan tentang *Quizizz*, serta keunggulan *Quizizz* dari aplikasi *game online* lainnya
3. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk membuka web *google chrome* untuk reigistrasi/mendaftar *Quizizz* dengan akun *g mail* yang sudah disiapkan melalui layar LCD Proyektor
4. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk membuat pertanyaan pada *Quizizz* dan menerbitkannya
5. Narasumber memandu peserta *workshop* untuk mengcopy link yang akan dibagikan kepada peserta didik.
6. Narasumber memandu peserta *workshop* tentang cara memantau progres pengerjaan kuis oleh peserta didik termasuk cara mendownload hasil penilaian peserta didik
7. Narasumber mengecek peserta *workshop* yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan kegiatan dan mencarikan solusinya

## **C. Penutup (Alokasi Waktu 2 Menit)**

1. Narasumber melakukan refleksi dengan peserta *workshop* dan menyimpulkan materi
2. Peserta *workshop* diberikan tugas membuat 1 latihan dengan menggunakan *game Quizizz* serta membagikan linknya di group WhatsApp diklat yang disiapkan.

## **Sumber/Media Pengajar Praktikan**

1. Sumber
  - A. CLASS QUIZ GAMES WITH QUIZIZZ Oleh Grendi Hendrastomo dan Nur Endah Januarti Tahun 2019
  - B. Panduan Menggunakan Quizizz Untuk Guru Di Indonesia Umar Abdul Aziz (Edisi Agustus Tahun 2020)

2. Media
- a) Laptop
  - b) LCD Proyektor
  - c) HP Android
  - d) Buku pembelajaran (sumber soal)

**Penilaian :**

Penilaian Proses : Dilakukan saat *workshop* berlangsung

Penilaian Produk : Berupa Kuis yang dihasilkan pada aplikasi *Qizizz* setelah *workshop* berlangsung

Solok, 28 Juni 2021

Calon Pengajar Praktik

**SYAMSUL BAHRI, M.Pd**