



**AKSI NYATA
PENERAPAN PEMIKIRAN KI HAJAR
DEWANTARA DI SEKOLAH**

**PEMBELAJARAN JARAK JAUH DIMASA
PANDEMI MELALUI PLATFORM
PERMAINAN QUIZIZZ BERBASIS
TEKNOLOGI UNTUK ANAK USIA DIANI**

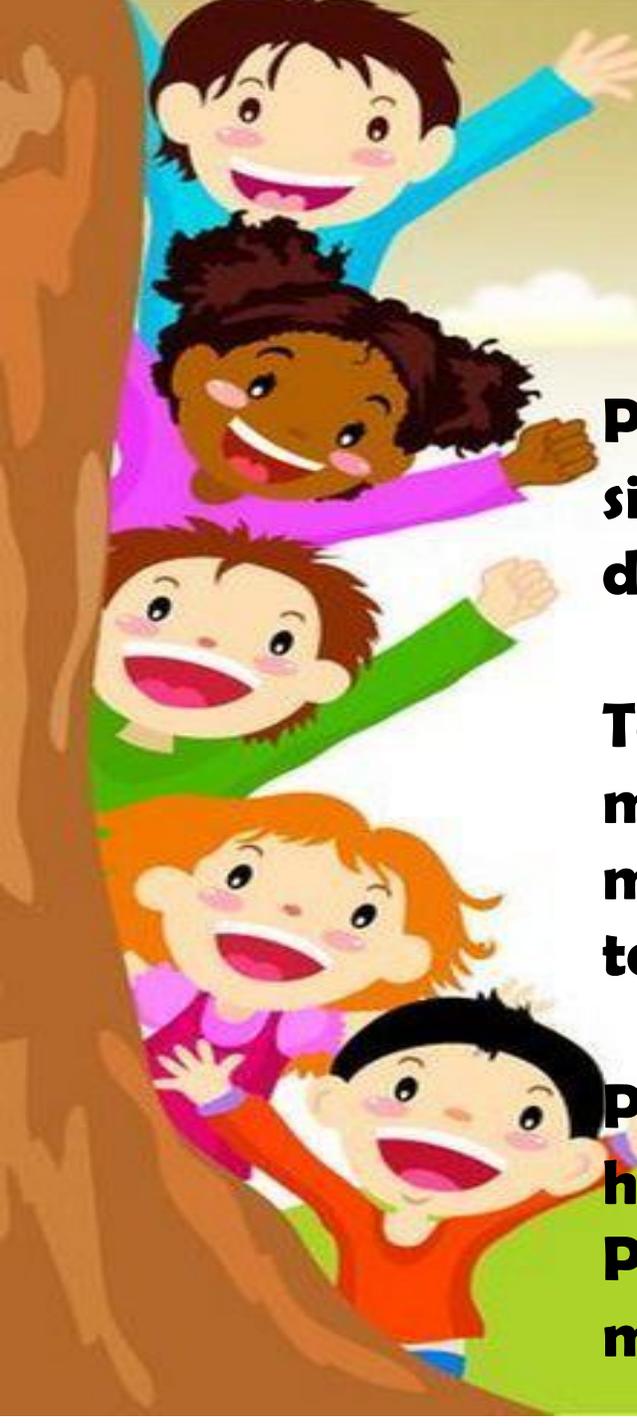
**Oleh :
AYI MAULIDA**

PGP-ANGK2-KAB.TASIKMALAYA-AYI MAULIDA-1.1-AKSI NYATA



LATAR BELAKANG

- Keluhan anak yang merasa bosan belajar dari rumah
- Kurang tersedia waktu yang cukup bagi orangtua untuk mendampingi anak belajar dari rumah
- Kurangnya kompetensi orang tua dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan selama Anak belajar dari rumah
- Era digital yang menuntut guru untuk menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak selama di rumah

An illustration on the left side of the slide shows five diverse children of various ethnicities and ages climbing a large tree trunk. They are all smiling and looking towards the right. The children are wearing colorful clothing: a blue shirt, a purple shirt, a green shirt, a pink shirt, and an orange shirt. The background behind them is a bright, sunny sky with soft clouds.

ASAS TRIKON KI HAJAR DEWANTARA SEBAGAI DASAR UNTUK MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN

Pendidikan adalah suatu proses yang tidak diam. Pendidikan sifatnya dinamis. Ia harus terus berubah dan berkembang sesuai dengan kondisi zaman dan juga kondisi peserta didik.

Teknologi digital yang berkembang pesat menuntut guru untuk menyesuaikan diri dan berusaha secara bijak beradaptasi dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk pembelajaran tak terkecuali untuk Pendidikan anak usia dini

Pemanfaatan dan pengembangan teknologi yang dilakukan ini harus tetap berdasarkan akar budaya kita karena tujuan utama Pendidikan adalah menuntun tumbuh kembang anak secara maksimal sesuai dengan karakter kebudayaannya sendiri



TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak**
- **Mengenalkan literasi digital**
- **Memberikan kesempatan kepada orangtua yang bekerja untuk membersamai anak dalam kegiatan belajar dari rumah serta memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar**
- **Mengembangkan aspek perkembangan anak (kognitif, Bahasa, social emosional)**



KOMPETENSI DASAR

KD.2.2 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

KD.2.13 : Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur

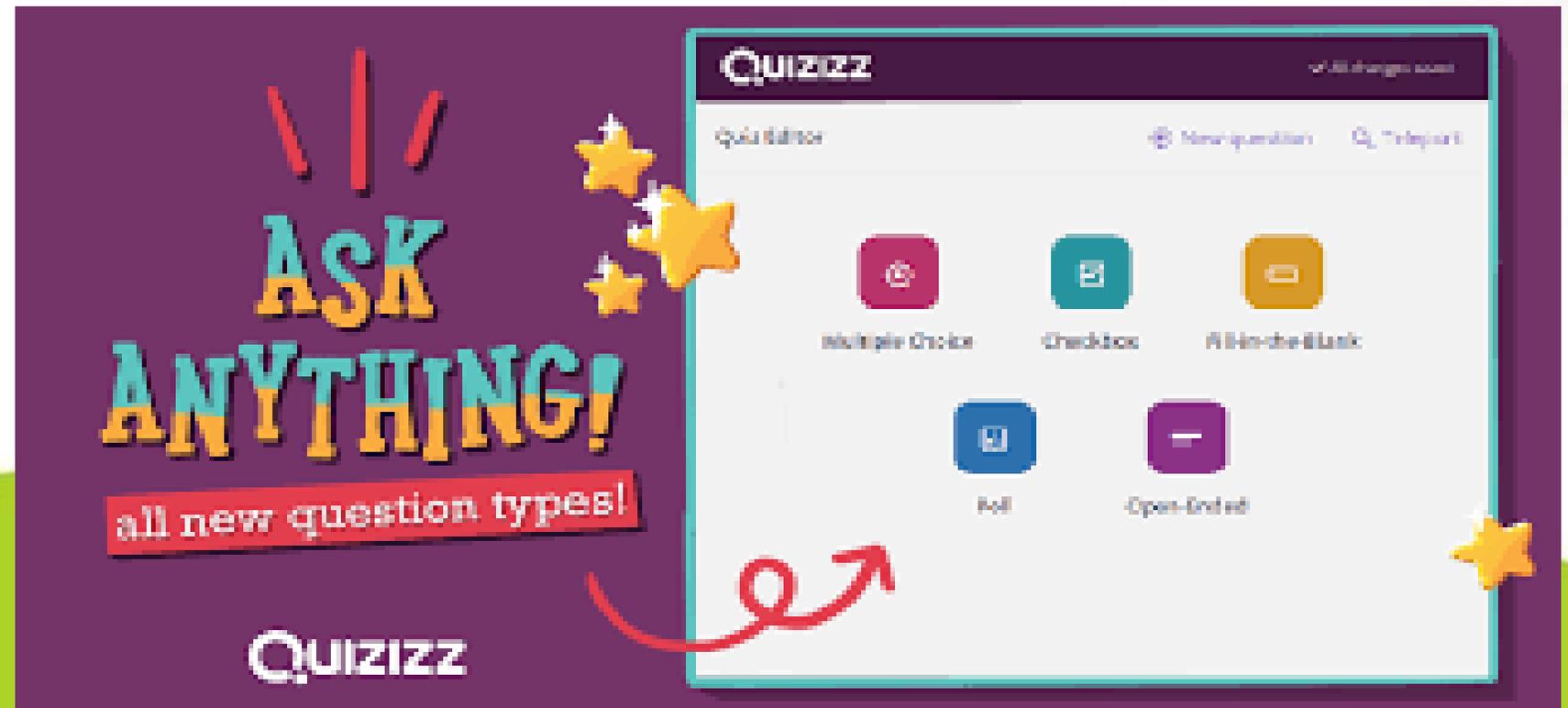
KD.3.10-4.10 : Dapat memahami dan menunjukkan kemampuan bernahasa reseptif

KD. 3.7-4.7 : Dapat mengenal lingkungan sosial

KD. 3.5-4.5 : Mengetahui cara memecahkan masalah

KD. 3.9-4.9 : Mengetahui teknologi sederhana

Salah satu pemanfaatan dan pengembangan TIK sebagai sumber pembelajaran adalah sebuah PLATFORM GAME/KUIS BERNAMA QUIZZZ



The image displays the Quizizz interface and a promotional graphic. On the left, a purple background features the text "ASK ANYTHING!" in large, colorful letters, with "all new question types!" in a red box below it. The Quizizz logo is at the bottom. On the right, a screenshot of the Quizizz dashboard shows the "QUIZZZ" header, a "Quiz Editor" section, and five question type icons: Multiple Choice (purple), Checkbox (teal), Fill-in-the-Blank (orange), Fill (blue), and Open-Ended (purple). A red arrow points from the promotional text to the "Fill" icon.

QUIZZZ

QUIZZZ

Quiz Editor

Multiple Choice

Checkbox

Fill-in-the-Blank

Fill

Open-Ended

A vertical illustration on the left side of the slide shows five diverse children of various ethnicities and ages peeking out from a hollow in a tree trunk. They are all smiling and have their arms raised in excitement. The children are wearing colorful clothing: a blue shirt, a purple shirt, a green shirt, a pink shirt, and an orange shirt. The background behind them is a bright, sunny sky with soft white clouds.

APA ITU QUIZIZZ??

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah. Kita dapat menambahkan gambar ke latar belakang sesuai dengan jenjang pendidikan anak.

CARA MENGGUNAKAN QUIZIZZ

- Masuk ke www.quizizz.com
- Lalu klik Log in
- Pilih login with email atau login with google
- Klik “Teacher” jika ingin login sebagai guru
- Buatlah kuis dengan cara mengklik “ create new quiz” pada bagian kiri atas
- Masukkan pertanyaan pada kolom “ Write your question here” lalu masukkan opsi
- Buat pertanyaan kuiz yang disesuaikan dengan usia/jenjang Pendidikan anak



The illustration shows five children of various ethnicities and ages looking out from a tree hollow. From top to bottom: a boy with dark hair in a blue shirt, a girl with dark curly hair in a purple shirt, a boy with brown hair in a green shirt, a girl with orange hair in a pink shirt, and a boy with black hair in a red shirt. They are all smiling and have their arms raised in excitement.

LANJUTAN.....

- **Beri centang pada bagian kolom jawaban yang benar, atur durasi pengerjaan dalam satu soal, lalu klik à “ save”**
- **Jika sudah menulis semua kuis, klik “ Finish Quiz”**
- **Pilih “ Homework” jika ingin digunakan sebagai PR dan pilih “ Play Live” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang.**
- **Masukkan deadline pengerjaan (atur tanggal dan jam) lalu klik “ Procced”**
- **Akan muncul tampilan selanjutnta yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.**
- **LINK kuiz disalin lalu dibagikan ke wa grup orangtua murid (peserta)**

TAMPILAN PADA LAYAR KETIKA KUIZ DIMULAI



← → ↻ quizizz.com/join/quiz/60890b27600956001b76f831/start?from=admin ☆ 👤 ⋮

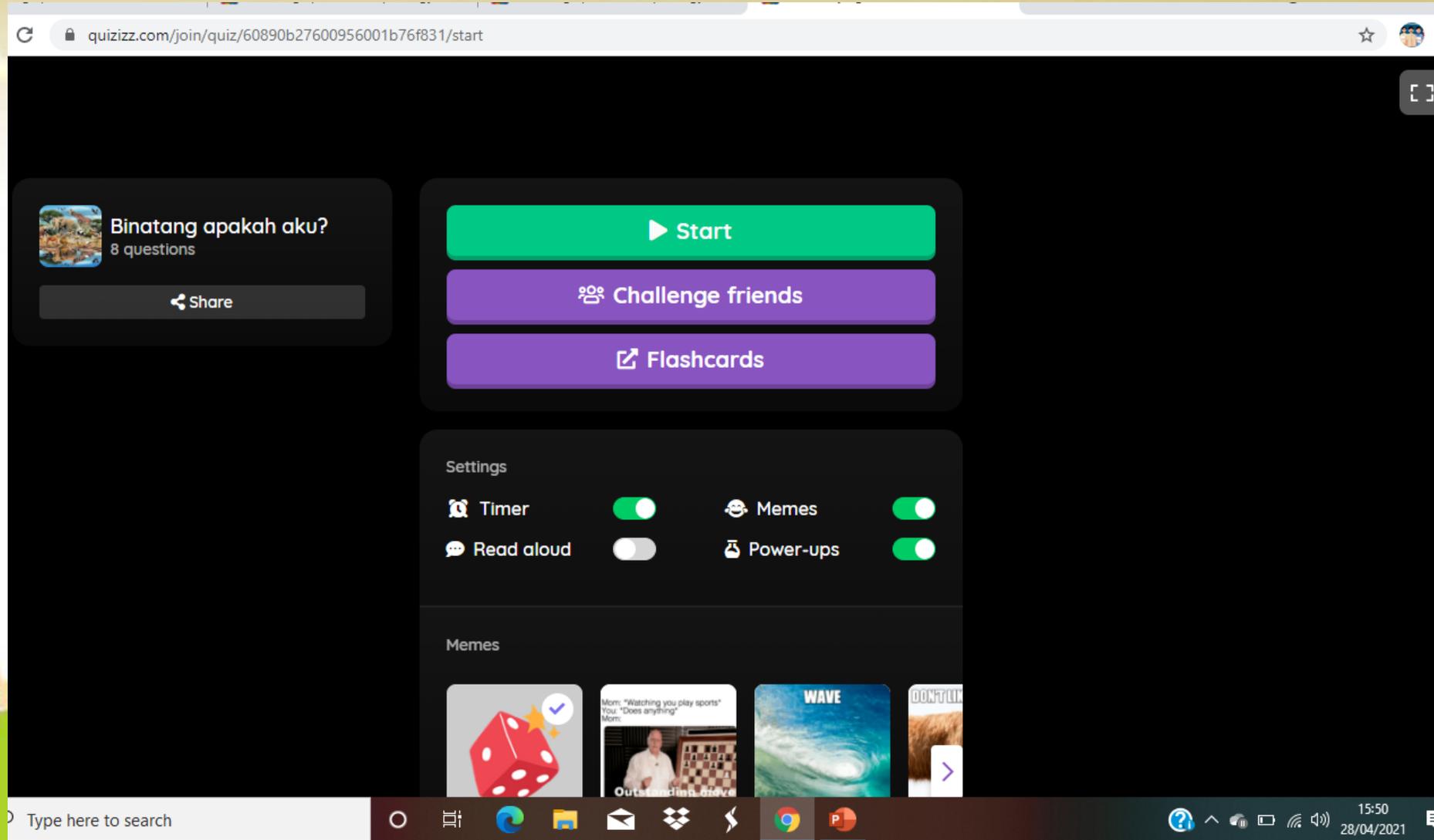
Waiting for quizizz.com...

Quizizz



Windows taskbar: Type here to search | [Taskbar icons: File Explorer, Mail, Edge, etc.] | 15:50 28/04/2021

TAMPILAN PADA LAYAR KETIKA KUIZ DIMULAI



quizizz.com/join/quiz/60890b27600956001b76f831/start

 **Binatang apakah aku?**
8 questions

[Share](#)

Start

Challenge friends

Flashcards

Settings

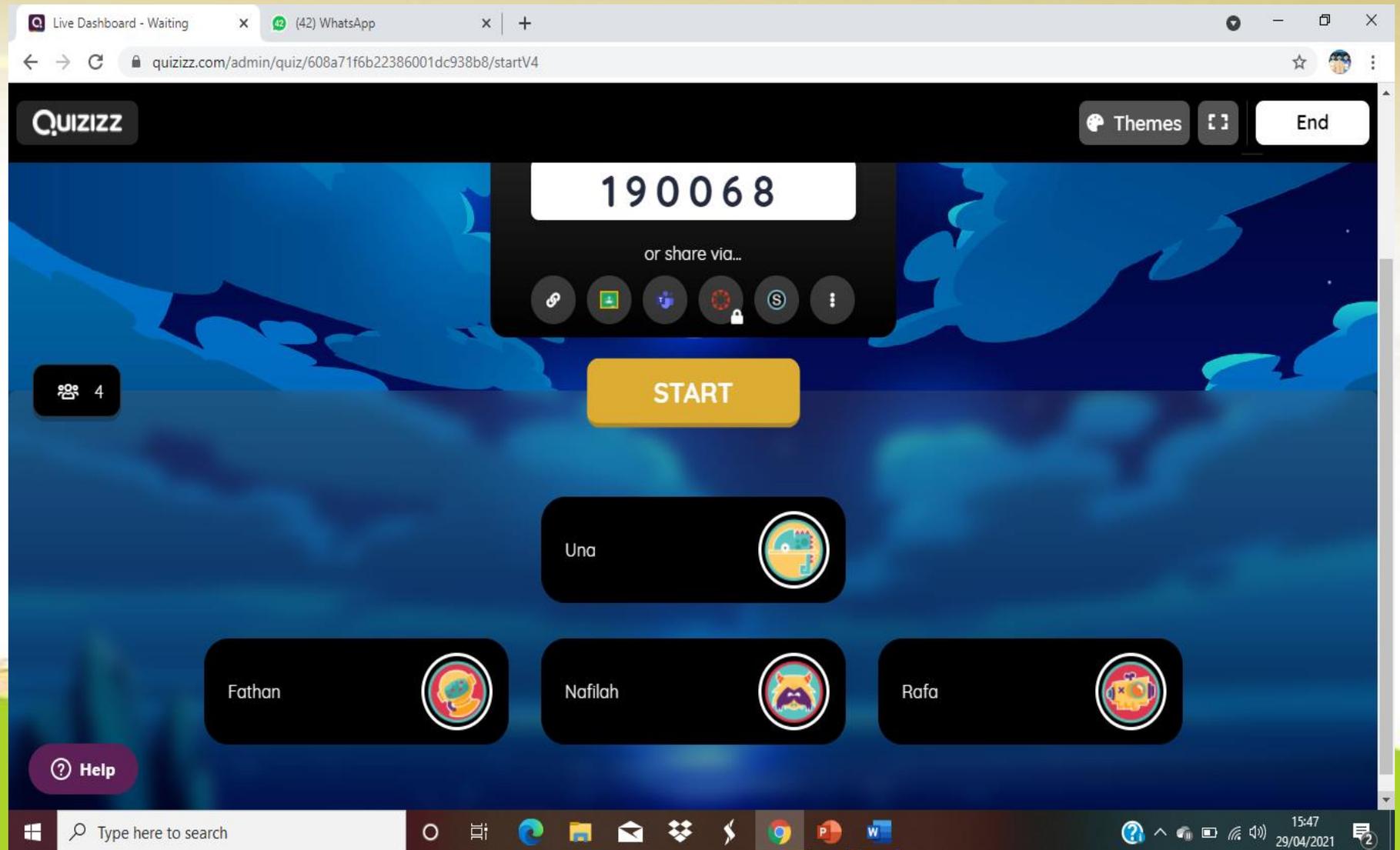
- Timer
- Memes
- Read aloud
- Power-ups

Memes

Type here to search

15:50
28/04/2021

TAMPILAN NAMA-NAMA PESERTA KUIZ YANG SUDAH BERGABUNG



The screenshot displays the Quizizz admin dashboard for a quiz. The interface includes the following elements:

- Browser Tabs:** "Live Dashboard - Waiting" and "(42) WhatsApp".
- Address Bar:** `quizizz.com/admin/quiz/608a71f6b22386001dc938b8/startV4`
- Quizizz Logo:** Located in the top left corner.
- Navigation:** "Themes" and "End" buttons in the top right.
- Quiz ID:** A white box containing the number "190068".
- Share Options:** A row of icons for sharing the quiz link via various platforms.
- Participant Count:** A small icon with the number "4" indicating the number of participants.
- START Button:** A prominent yellow button in the center.
- Participant Cards:** Three cards are visible, each with a name and a profile picture:
 - Una
 - Fathan
 - Nafilah
 - Rafa
- Help Button:** A purple button with a question mark icon and the text "Help".
- System Tray:** At the bottom, showing the Windows taskbar with a search bar, application icons, and system status (time: 15:47, date: 29/04/2021).

PERTANYAAN-PERTANYAAN KUIZ UNTUK PAUD USIA 5=6 TAHUN



BINATANG APAKAH AKU?

AYAM

JERAPAH

KUDA



BINATANG APAKAH AKU?

KUDA

GAJAH

JERAPAH



BINATANG APAKAH AKU ?

GAJAH

KUDA

HARIMAU

PESERTA TINGGAL MENEKAN TOMBOL PADA KOTAK JAWABAN YANG DIANGGAP BENAR

AKU TEMPAT IBADAH BAGI UMAT ISLAM.
KAUM MUSLIMIN BIASANYA
MELAKUKAN SHOLAT DAN MENGAJI DI
TEMPATKU. APAKAH AKU.....??



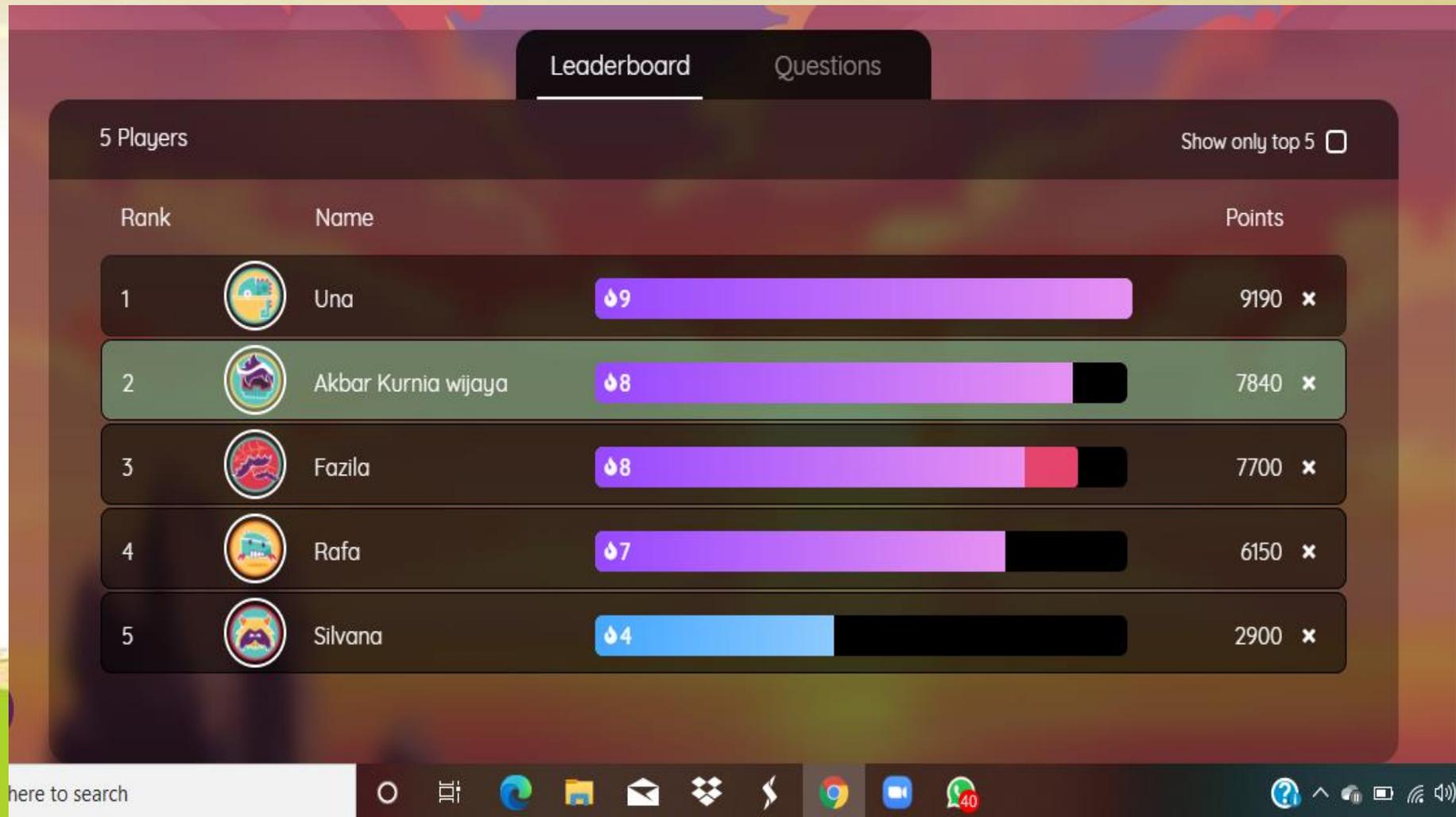
AKU ADALAH ANGGOTA KELUARGA.
TUGASKU SEBAGAI KEPALA KELUARGA
YANG MEMBERIKAN NAFKAH UNTUK
SELURUH ANGGOTA KELUARGAKU.
SIAPAKAH AKU?



MANAKAH BENDERA NEGARA
REPUBLIK INDONESIA?



TAMPILAN URUTAN SCORE PESERTA YANG MENJAWAB DENGAN CEPAT DAN BENAR

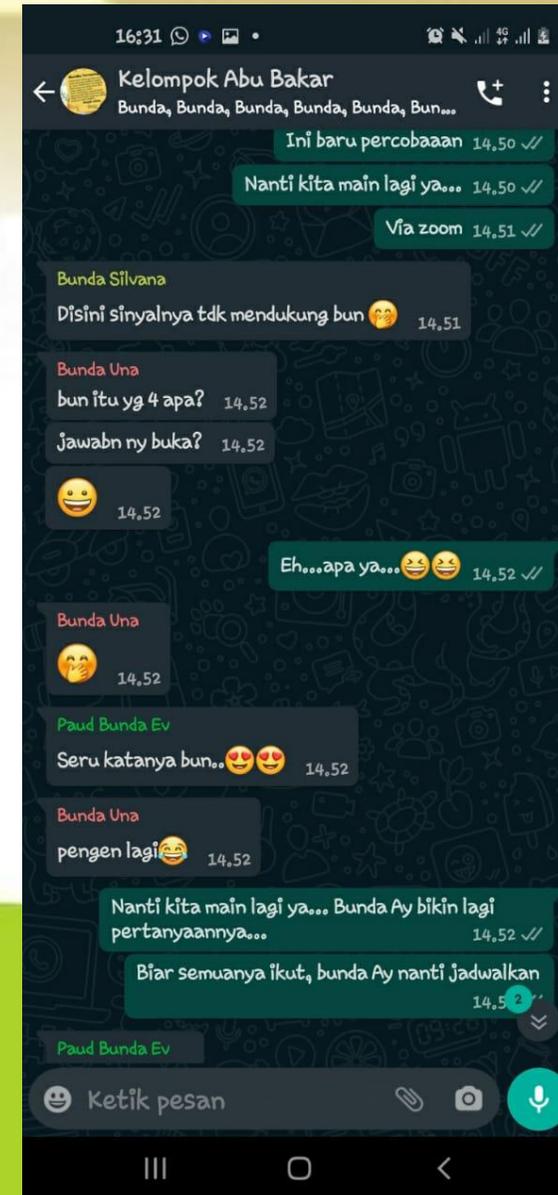


TAMPILAN URUTAN PEMENANG PESERTA YANG MENJAWAB DENGAN CEPAT DAN BENAR



A screenshot of a digital competition results screen. The background is a colorful, abstract landscape with purple, pink, and orange hues, and confetti falling. Three winner cards are displayed in a row. The first card on the left is labeled '2nd' and features a purple and blue icon; the name 'Akbar Kurnia wijaya' is written below it. The middle card is labeled '1st' and features a crown icon with a blue and green design; the name 'Una' is written below it. The third card on the right is labeled '3rd' and features a red and white icon; the name 'Fazila' is written below it. At the bottom of the screen, a Windows taskbar is visible with various icons and a search bar on the left.

RESPON ORANGTUA DAN PESERTA DIDIK





KENDALA YANG DIHADAPI

**KONEKSI INTERNET YANG TIDAK STABIL
DIKARENAKAN GAME YANG DILAKUKAN SECARA
ONLINE MENGAKIBATKAN SEMUA SISWA TIDAK
MENGIKUTI**

**KESULITAN MENYESUAIKAN WAKTU DENGAN
ORANGTUA KARENA HAMPIR 90% ORANG TUA
MURID BEKERJA**



**UNTUK MELIHAT VIDEO PEMBELAJARAN INI
SILAKAN KUNJUNGI CHANNEL YOU TUBE
DIBAWAH INI**



<https://youtu.be/LB1XN6EAzK8>



TERIMA KASIH
SALAM GURU PENGGERAK
SALAM PEMBELAJAR
SEPANJANG HAYAT