

Rencana Pelaksanaan Pelatihan/RPP

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh: Bambang Jaladri, S.Pd., M.Si.

- Nama Pelatihan : Implementasi *digital assesment* berbasis aplikasi untuk menunjang proses evaluasi pembelajaran.
- Nama Mata Diklat : *Assesment for learning* berbasis aplikasi Quizizz
- Tujuan pelatihan : 1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam melaksanakan *asesment for learning* dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai salah satu media untuk melaksanakan *asesment for learning*.
- Indikator pelatihan : 1. Memiliki pemahaman dan terampil melaksanakan *asesment for learning* dalam proses pembelajaran di kelas
2. Terampil menggunakan aplikasi Quizizz sebagai salah satu media untuk melaksanakan *asesment for learning*.
- Alokasi waktu : 10 menit

A. PENDAHULUAN (alokasi waktu: 2 menit)

- ✓ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai sesi pelatihan.
- ✓ Menyiapkan fisik dan psikis peserta dalam mengawali kegiatan pembelajaran.
- ✓ Menyampaikan mata diklat yang akan dipelajari.
- ✓ Menyampaikan tujuan pelatihan.
- ✓ Membagi peserta kedalam kelompok yang beranggotakan 4 - 5 orang.

B. KEGIATAN INTI (alokasi waktu: 6 menit)

- ✓ Memberikan penjelasan awal terkait *assessment for learning* berbasis aplikasi Quizizz.
- ✓ Mengajak peserta bermain simulasi *assessment for learning* menggunakan aplikasi Quizizz.
- ✓ Meminta peserta pelatihan menginstal aplikasi Quizizz melalui playstore di handphone masing-masing peserta.
- ✓ Menyiapkan aplikasi Quizizz pada laptop berisi pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya melalui website Quizizz.com dan selanjutnya diproyeksikan menggunakan proyektor.
- ✓ Meminta peserta untuk join game melalui perangkat handphone masing-masing dengan memasukkan *game code* dan nama lengkap peserta.
- ✓ Memulai simulasi *assessment for learning*
- ✓ Memantau dan memberi dukungan untuk meningkatkan semangat peserta berkemampuan dalam game Quizizz.
- ✓ Memberikan penghargaan bagi peserta yang mendapat skor terbaik.
- ✓ Menyampaikan kepada peserta agar mempersiapkan diri untuk mengikuti praktik membuat kuis pada website Quizizz.com, mulai dari mendaftar, membuat kuis, mempublish, hingga simulasi mandiri *assessment for learning* menggunakan aplikasi Quizizz di kelas.
- ✓ Menyampaikan kepada peserta bahwa kegiatan praktik akan dilaksanakan setelah Istirahat.

C. PENUTUP (alokasi waktu: 2 menit)

- ✓ Melakukan review kegiatan yang telah dilakukan.
- ✓ Bersama peserta melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan.
- ✓ Mengakhiri sesi kegiatan dengan salam.