

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh : Ulul Azmi Fauzi

- Nama Pelatihan : Pelatihan Aplikasi “Quizizz” sebagai Media Penilaian.
Nama Mata Diklat : Pemanfaatan Media Penilaian Berbasis Game dan Edukasi menggunakan Aplikasi Quizizz Di Era Digital.
Tujuan Pelatihan : Melalui pelatihan ini, peserta pelatihan diharapkan mampu meningkatkan kompetensi profesionalnya dalam aspek penilaian serta mampu meningkatkan antusiasme dan capaian hasil belajar peserta didik.
Indikator Pelatihan : 1. Menjelaskan tentang aplikasi Quizizz sebagai media penilaian berbasis game dan edukasi;
2. Menjelaskan kelebihan Quizizz dibandingkan dengan aplikasi penilaian lain;
3. Membuat soal-soal penilaian dengan aplikasi Quizizz.
Alokasi Waktu : 10 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
A. Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber memberikan salam, sapa, dan motivasi sebagai bentuk apersepsi kepada peserta pelatihan;2. Narasumber menjelaskan tujuan dari pelatihan kepada peserta pelatihan.	2 menit
B. Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber menjelaskan tentang aplikasi Quizizz sebagai media penilaian yang berbasis game dan edukasi;2. Narasumber menjelaskan kelebihan Quizizz sebagai media penilaian;3. Narasumber menjelaskan langkah-langkah membuat soal-soal dengan aplikasi Quizizz.4. Peserta pelatihan mampu membuat soal-soal dengan aplikasi Quizizz secara mandiri dan atau pendampingan narasumber.	6 menit
C. Penutup	<ol style="list-style-type: none">1. Narasumber bersama peserta pelatihan membuat simpulan dan melakukan refleksi dari materi yang sudah dijelaskan;2. Narasumber memberikan apresiasi kepada peserta pelatihan;3. Narasumber mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam.	2 menit

- Sumber/ media pelatihan : 1. Tayangan PowerPoint
2. Aplikasi Quizizz (www.quizizz.com)
3. Setiawan, Agung, Sri Wigati, and Dwi Sulistyaningsih. (2019). "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." Edusaintek 3.