

# SERTIFIKAT

No.1269/SRTFK/SVM/X/2024

## WEBINAR

**Webinar Nasional: Best Practice Inspiratif atas  
Transformasi Digital serta Alih Bentuk Universitas  
PTIQ Jakarta**

**Selasa, 22 Oktober 2024 | 13:00-16:00 WIB**

Diberikan kepada:

**NELLI NOVYARNI**

Atas partisipasinya sebagai:

**PESERTA**

**Pembicara:**


**Prof. Dr. Made Saihu, M.Pd.I.**

Wakil Rektor IV Universitas PTIQ Jakarta

**Muhamad Ibtissam Han, M.A.**

Kepala IT Universitas PTIQ Jakarta

Koordinator Humas  
PT. Sentra Vidya Utama



Ilham Dary, M.Hub.Int.





**QUIZIZZ**

# Transformasi Digital bersama Quizizz

I ❤️ QUIZIZZ

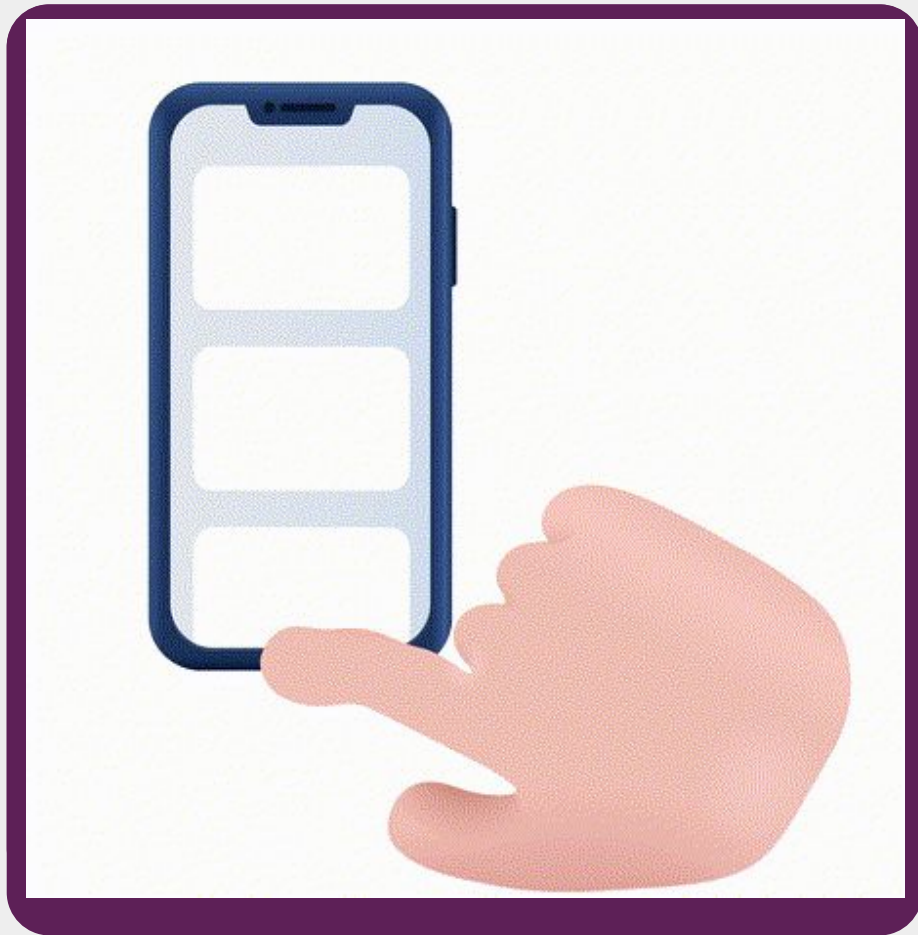
## Perbedaan anak-anak dulu dan sekarang

1994



2024





**Media Sosial membuat  
durasi fokus siswa  
makin singkat**



**Apakah siswa kita dapat  
fokus dalam  
pembelajaran dan  
asesmen di kelas?**

# Urgensi Gamifikasi untuk Pendidikan

Setelah Pandemi Covid-19 secara signifikan mendorong seluruh sektor menyesuaikan diri, dengan salah satunya memanfaatkan teknologi digital untuk dapat tetap berjalan.

Tantangan yang muncul selanjutnya dari kemajuan teknologi ini **mempengaruhi waktu fokus siswa, kurangnya keterlibatan siswa, menurunnya tingkat motivasi belajar, serta ketidakefisienan siswa dalam pemecahan masalah.** Siswa kini lebih tertarik pada estetika dan permainan melalui perangkat digital. Adaptasi dilakukan oleh pendidik, dengan memasukkan elemen permainan dalam pembelajaran. **Gamifikasi, ialah penggunaan mekanisme permainan virtual untuk meningkatkan keterlibatan pengguna** (Barghani, 2020).

Pembelajaran berbasis *games* membantu **meningkatkan pemahaman kontekstual dan proses berpikir siswa** (Chow, et al., 2011 dalam Yaccob, et al., 2022). Pembelajaran berbasis gamifikasi dalam pelajaran meliputi **pengembangan sikap positif, pencapaian kognitif yang lebih baik dan mendorong interaksi sosial dan kemandirian, serta meningkatkan daya saing** siswa selama pelajaran (Rahmani, 2020).



# QUIZZZ , Platform Digital Gamifikasi

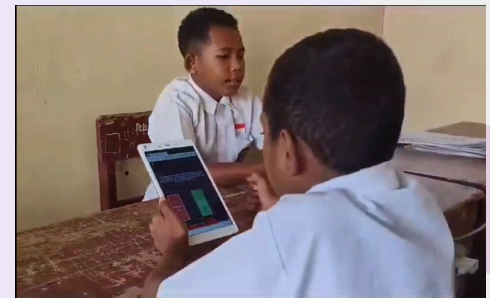
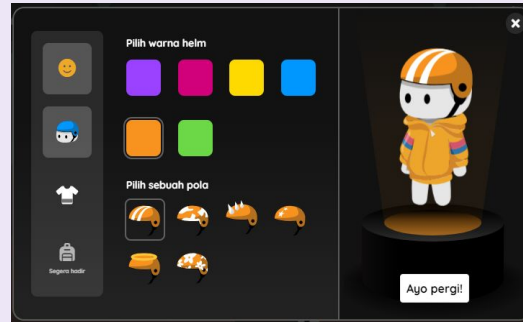
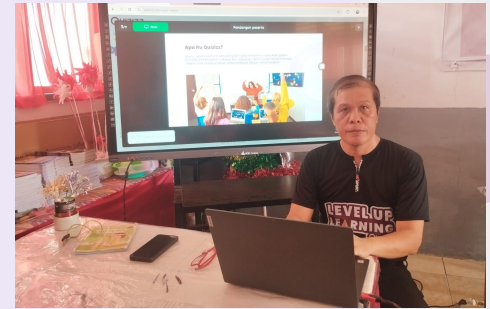
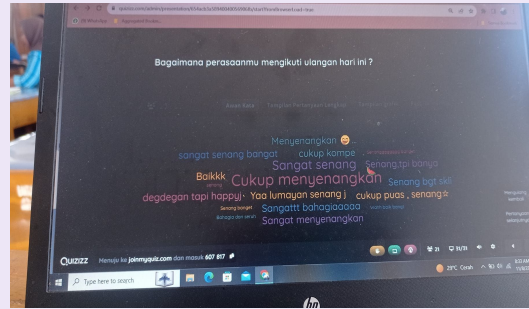
Quizizz hadir sebagai salah satu platform alternatif yang menyediakan media berbasis gamifikasi. Di Indonesia, pengguna Quizizz beragam, dengan kebanyakan dimanfaatkan oleh guru dan tenaga pendidik. Kajian mengenai pemanfaatan Quizizz di Indonesia, menunjukkan hasil positif yang dinilai signifikan hingga saat ini.

1. Menurut beberapa kajian, Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keahlian penuntasan masalah (K. Putri, et al., 2021).
2. Kegiatan evaluasi pengajaran memakai Quizizz menumbuhkan motivasi untuk menjadi yang terbaik saat ujian evaluasi, menarik dan menyenangkan bagi siswa (Haryati, et al., n.d).
3. Kemudian bagaimana pemakaian Quizizz dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa (Sugian Noor, 2020).
4. Gamifikasi dianggap merupakan salah satu elemen yang memiliki dampak terbesar pada motivasi belajar siswa (Razali, et al., 2020)
5. Citra et al., 2020, memperlihatkan jika pemanfaatan bahan ajar hasil dari *game* edukasi berbasis kuis dapat ditingkatkan untuk siswa. Guru yang memakai fitur Quizizz dan mengajukan pertanyaan, mampu menjaga perhatian siswa dan mendorong mereka mengikuti proses pengajaran.
6. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz, instrumen penilaian pengembangan penelitian berdasarkan Hots memperlihatkan jika kelayakan instrument 94% (sangat kuat), respon murid 89.5% (sangat positif), dan sangat cocok dikembangkan (Hamidah & Wulandari, 2021).



# Apa itu Quizizz?

Quizizz adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk **memudahkan guru** menyelenggarakan **pembelajaran** dan **asesmen** yang **interaktif** dan **menyenangkan** untuk siswa.



# Aspek Kunci yang menjadi kelebihan Quizizz



## Perpustakaan

Terdapat 30 juta+ kuis, pelajaran dan lembar kerja yang telah siap digunakan oleh guru



## Mode game

Mode penyelenggaraan yang bervariasi untuk melakukan kegiatan dengan siswa dengan atau tanpa HP



## Laporan

Hasil siswa dapat dilihat & dipantau secara real-time serta pelaporan hasil kinerja kelas maupun kemajuan individu yang sangat rinci

# Quizizz adalah Sahabat Guru



Tampilan Menarik & Mudah digunakan



Asisten Quizizz AI



**8 jam/minggu**

Menghemat waktu guru



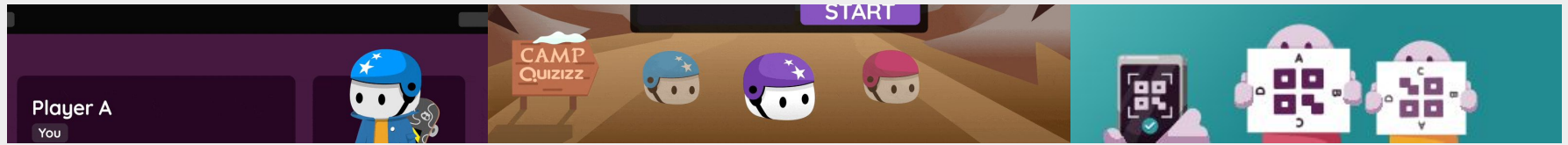
Kurikulum  
Merdeka

Akun  
belajar.id

QUIZZZ



# Mode Game di Quizizz



Penugasan PR	Klasik	Penguasaan	Ujian	Kecepatan Guru	Mode Kertas	Review	Kartu Cepat
Asinkronus	Sinkronus	Sinkronus	Sinkronus	Sinkronus	Sinkronus	Sinkronus/ Asinkronus	Sinkronus/ Asinkronus
Penugasan PR ke siswa	Mode terpopuler dengan siswa mengerjakan dengan kecepatan masing-masing	Siswa berlomba-lomba ke puncak gunung dengan KKM yang harus dikuasai siswa	Mode tanpa nuansa game untuk penilaian sumatif	Siswa mengerjakan soal per soal sesuai dengan arahan guru	Siswa menjawab Quizizz dengan kertas QR Code	Siswa menjawab secara bergantian satu-persatu	Mode tebak-tebakkan dimana jawaban berada di balik kartu
Sumatif/ formatif	Sumatif/ formatif	Sumatif/ formatif	Sumatif	Sumatif/ formatif	Sumatif/ formatif	Formatif	Formatif

# Quizizz Basic vs Quizizz School Premium

Quizizz Basic	Quizizz Premium
7 Tipe soal	18 Tipe soal (+1 Video interaktif)
AI Generasi 4.omni	AI Generasi <b>4 plus</b>
Perpustakaan publik standar	Perpustakaan publik <b>premium</b>
Simpan konten ke Publik	<b>Simpan konten ke Privat</b>
	Asesmen dengan bank soal adaptif
	Jeda permainan langsung
	<b>Evaluasi AI</b> untuk Soal Esai
	<b>Pembelajaran Berdiferensiasi</b>
	Integrasi ke LMS/Google Classroom
	<b>Mode Fokus   Review &amp; Submit</b>
	<b>Prioritas</b> dukungan tim Quizizz

# Impor Dokumen Hingga Gambar menjadi Quiz



Upload  
file-mu

Quiz Anda  
akan siap  
dalam  
beberapa  
detik



## Quizizz AI\*

Tata Surya

Q1. Planet terdekat dari bumi adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q2. Planet terdekat dari matahari adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q3. Nama galaksi bumi berada adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q4. Planet terpanas adalah planet

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q5. Planet yang memiliki satelit terbanyak adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q6. Planet yang paling mirip dengan bumi adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q7. Planet terkecil di tata surya adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Q8. Pengertian dari planet dalam adalah

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Guru dapat mengubah dokumen berupa **bank soal** atau **bahan ajar** menjadi quiz dengan fitur AI. Quizizz AI dapat membaca file dalam berbagai format mulai dari Doc/Word, Power point/slide, PDF bahkan hingga foto atau gambar.

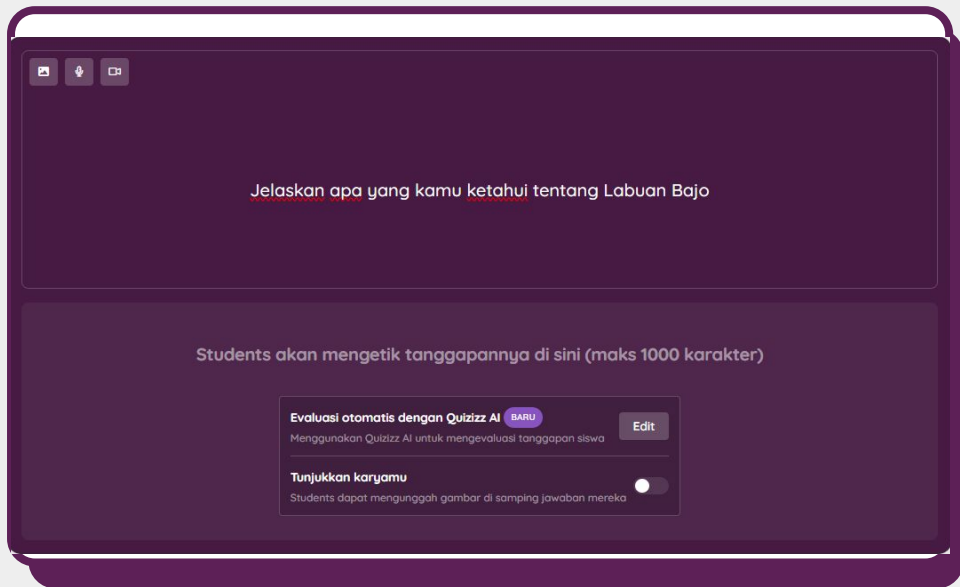
# Simpan Konten ke Privat/Terbatas Ke Guru di Sekolah



## **Simpan Konten Terbatas**

Fitur ini memungkinkan guru untuk menyimpan konten hanya dapat diakses oleh sendiri atau guru lain yang telah ditentukan.

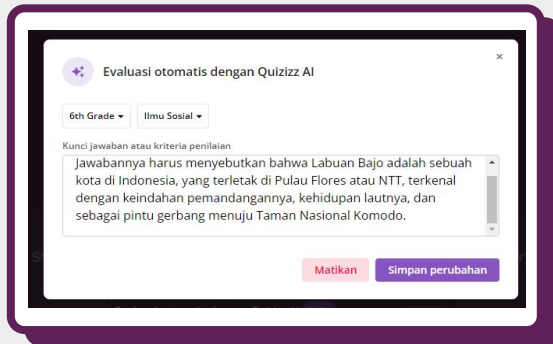
# Evaluasi Soal Esai dengan Quizizz AI



## Evaluasi Esai Otomatis

Saat ini kita mendorong siswa untuk menjawab secara kritis dan kreatif melalui pertanyaan esai. Namun mengoreksi pertanyaan esai bisa sangat melelahkan bagi guru. Solusinya adalah menggunakan Quizizz AI yang dapat mengoreksi jawaban secara otomatis.

## Prompt untuk Evaluasi Otomatis





# Buat Soal Analisis dengan Quizizz

The screenshot shows the Quizizz question editor interface. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the title 'Analisis', a timer set to '2 menit', and a 'Save question' button. The main editor area is divided into two columns. The left column contains a rich text editor with a toolbar (T, H1, H2, B, I, U, E, L, A, G, D, C) and a 'MEMBUANG' button. The text in the editor is titled 'Sistem Peredaran Darah Besar Manusia' and describes the human circulatory system. The right column is titled 'Questions (5)' and contains a list of four multiple-choice questions (MCQ) related to the topic. A red box highlights the text editor and the question list. A red arrow points from the '2 menit' timer to the label 'Tombol atur waktu dan simpan pertanyaan' below. Another red arrow points from the 'Save question' button to the label 'Analisis dan soal yang dihasilkan' below.

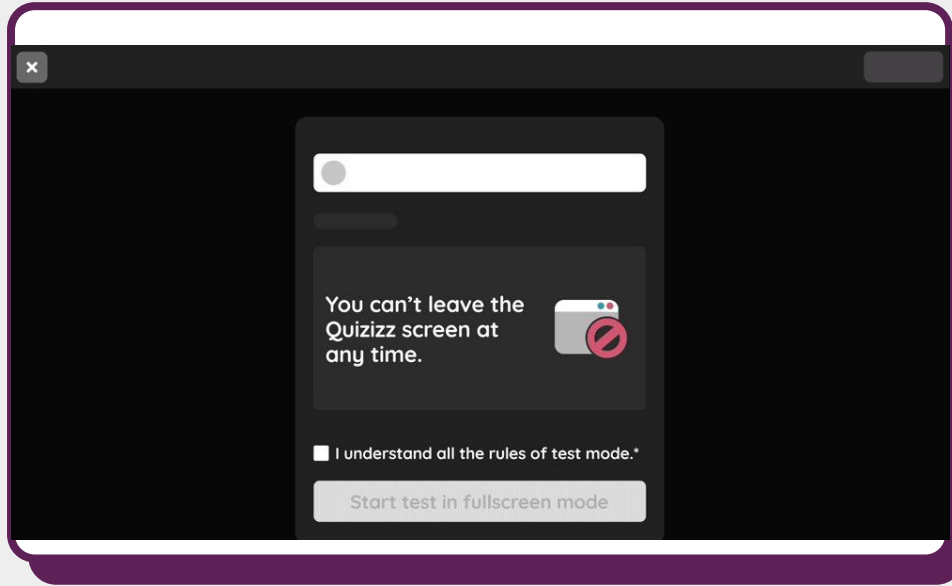
Analisis dan soal yang dihasilkan

Tombol atur waktu dan simpan pertanyaan

## Soal Analisis

Soal analisis dibutuhkan untuk mengasah penalaran dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun membuat soal analisis sering menyulitkan dan memakan banyak waktu. Quizizz AI memungkinkan pembuatan soal analisis dengan sangat cepat dan mudah.

# Mode Fokus untuk Penilaian Sumatif

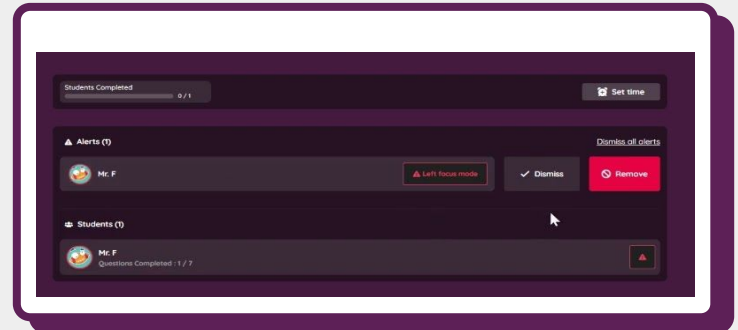


## Mode Fokus


Mode ini diperuntukkan untuk penilaian sumatif yang serius. Pada mode ini siswa akan dicegah dan diperingati untuk fokus pada pengerjaan Quizizz dan tidak boleh membuka tab atau aplikasi lain.

Apabila siswa tetap memaksa keluar, maka Quizizz akan memberikan notifikasi kepada dasbor guru tentang aktivitas siswa tersebut.

## TAMPILAN DASHBOARD GURU KETIKA ADA SISWA YANG KELUAR



# Review and Submit

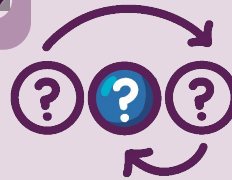
NEW ON QUIZZZ 

Students can skip questions  
and answer them later during  
the quiz

SKIP ▶

## Review and Submit

Fitur ini memungkinkan siswa untuk menandai dan melewati soal yang ingin dijawab diakhir. Siswa juga dapat memeriksa semua soal dan jawaban sebelum melakukan submit akhir.



## Integrasi Quizizz dan Google Classroom/Moddle



QUIZIZZ

moodle

Integrasikan Quizizz dengan Google Classroom. Hal ini akan membuat penugasan lebih aman, nilai langsung terintegrasi dan guru dapat melihat progres siswa.

# Bagaimana cara menggunakan Quizizz

Bapak/Ibu dapat mendaftar di Quizizz sebagai guru/pengajar dengan akun masing-masing secara gratis.

Jika ingin menggunakan fitur premium, dapat menghubungi Ayu di +62 895-2656-8780.



# Terimakasih

