






TUGAS KELOMPOK

- SISILIA TRI JULIAN AWANG
 - YUMIA LERO KAKA
 - NATALIA SUSANA LERO
- 
- 
- 

DEFINISI GOL DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

GOL PEMBELAJARAN

Gol pembelajaran mengacu pada hasil jangka panjang yang ingin dicapai dalam proses pendidikan. Dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz. GOL merupakan cara Kembangkan berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemahaman materi. Meningkatkan minat belajar melalui pendekatan berbasis permainan.

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Meningkatkan ketepatan menjawab soal (80% minimal).
- Mengambil keputusan cepat dan tepat.
- Meningkatkan kepercayaan diri.
- Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran digital.
- Mengevaluasi kemampuan diri melalui hasil kuis.

REVIEW MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ

KELEBIHAN

- Fleksibilitas Waktu dan Tempat
- Elemen hiburan yang menarik (meme, efek suara).
- Laporan performa siswa yang mendalam.

KEKURANGAN

- Ketergantungan pada koneksi internet.
- Risiko siswa menjawab asal-asalan.

MENENTUKAN FORMAT, ANGGARAN, DAN RENCANA WAKTU

Format:

- Game kuis berbasis web dan aplikasi.

Anggaran:

- Gratis: Cukup untuk kebutuhan dasar.
- Berbayar: Rp150.000 - Rp300.000/tahun untuk fitur premium.

TimeLine

- Minggu 1: Fokus pada persiapan soal dan materi pembelajaran agar sesuai dengan topik yang sedang dipelajari di kelas.
- Minggu 2: Proses input soal ke dalam platform Quizizz, memastikan bahwa kuis sudah siap untuk diuji coba.
- Minggu 3: Melakukan pengujian kuis dengan sekelompok kecil siswa untuk mengevaluasi kelancaran proses, dan untuk memastikan soal sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Minggu 4: Setelah mendapat umpan balik dari uji coba, guru akan melakukan revisi soal dan akhirnya meluncurkan kuis secara penuh untuk seluruh kelas.

MENENTUKAN KONTEN, AKTIVITAS, STRATEGI PENYAMPAIAN, DAN PENILAIAN

Konten Materi:

- Matematika, IPA, Bahasa Indonesia.

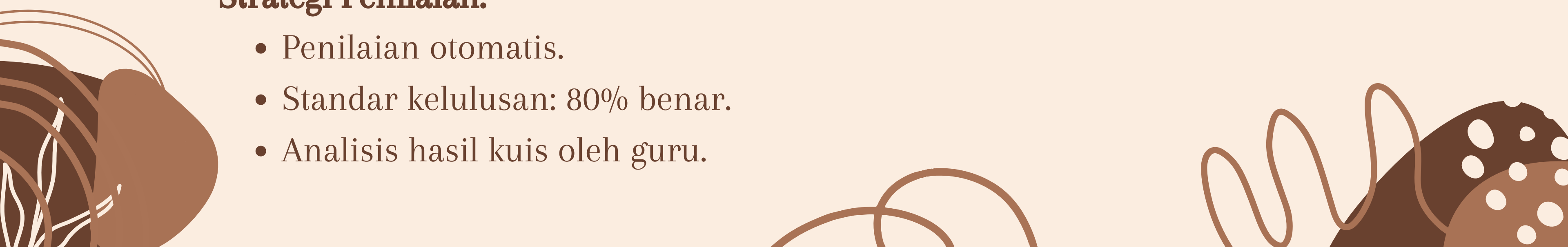
Aktivitas Siswa:

- Mengakses kuis, mengerjakan soal, melihat skor real-time.

Strategi Penyampaian:

- Behaviorisme dan gamifikasi untuk meningkatkan semangat belajar.

Strategi Penilaian:

- Penilaian otomatis.
 - Standar kelulusan: 80% benar.
 - Analisis hasil kuis oleh guru.
- 

KESIMPULAN

Quizizz adalah media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Keunggulannya termasuk fleksibilitas waktu, elemen hiburan, dan laporan analitik yang membantu guru memantau perkembangan siswa. Meskipun memerlukan koneksi internet yang stabil dan ada risiko motivasi rendah terkait kecepatan menjawab, Quizizz tetap cocok untuk latihan soal, pengulangan materi, dan pre-test/post-test.

Dengan rencana implementasi yang terstruktur, Quizizz memungkinkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan gamifikasi dan penilaian otomatis membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara lebih interaktif dan menyeluruh.



**TERIMA
KASIH**

