

GAMIFIKASI

Panduan Menggunakan Tools
Gamifikasi dalam Pembelajaran



Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd., dkk

diterbitkan oleh PT. Inovasi Teknologi Pembelajaran

GAMIFIKASI

Panduan Menggunakan Tools
Gamifikasi dalam Pembelajaran

Diterbitkan pertama kali pada 2025 oleh PT Inovasi Teknologi Pembelajaran

Tersedia untuk diunduh secara gratis: penerbit.teknologipendidikan.or.id

Gamifikasi: Pedoman penggunaan tools gamifikasi untuk pembelajaran © 2025 by Deka Dyah Utami, Heca Aprilya Beki Pratiwi, Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, Ilda Duwi Rahmawati is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

GAMIFIKASI

Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran

Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd.

Heca Aprilya Bektı Pratiwi

Isnaini Zulfa Rakhmania

Ika Reva Lailatul Candra

Ilda Duwi Rahmawati

Hak Cipta 2025 Para Penulis

Perpustakaan Nasional RI : Katalog Dalam Terbitan (KDT)

JUDUL DAN
PENANGGUNG
JAWAB **Gamifikasi : pedoman penggunaan tools gamifikasi untuk pembelajaran / Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd., Heca Aprilya Bakti Pratiwi, Isnaini Zulfa Rakhmania, Ika Reva Lailatul Candra, Ilda Duwi Rahmawati ; editor, Deka Dyah Utami**

EDISI Edisi pertama, Januari 2025

PUBLIKASI Sidoarjo : PT. Inovasi Teknologi Pembelajaran, 2025

DESKRIPSI FISIK xiii, 154 halaman : ilustrasi ; 18 cm

IDENTIFIKASI ISBN 978-623-10-6681-7 (PDF)

SUBJEK Permainan edukatif

KLASIFIKASI 371.337 [23]

PERPUSNAS ID <https://isbn.perpusnas.go.id/bo-penerbit/penerbit/isbn/data/view-kdt/1075940>

Penyunting Dr. Deka Dyah Utami, M.Pd

Penata Letak Heca Aprilya Bakti Pratiwi

Desain Grafis dan Ilustrasi Desain oleh Freepik, Canva AI dan DALL-E

Terbitan Pertama, Januari 2025

Diterbitkan oleh,
PT Inovasi Teknologi Pembelajaran
Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, Indonesia

Email: penerbit@teknologipendidikan.or.id
Website: penerbit.teknologipendidikan.or.id

ISBN 978-623-10-6681-7 (PDF)

DAFTAR ISI

Daftar Isi.....	vi
Prakata.....	ix
Latar Belakang.....	x
Petunjuk Penggunaan.....	xi
Tujuan.....	xii
Peta Konsep.....	xiii
BAB 1 Gamifikasi Dalam Pendidikan	
A. Pengertian Gamifikasi.....	2
B. Gamifikasi dan Game-Based Learning.....	4
C. Evaluasi.....	8
BAB 2 Tools Gamifikasi	
A. Classpoint	
1. Peta Konsep.....	12
2. Pengenalan ClassPoint.....	13
3. Fitur-Fitur ClassPoint.....	14
4. Keunggulan ClassPoint.....	19
5. Cara Membuat Akun Pada ClassPoint.....	20
6. Cara Membuat Kuis Pada ClassPoint.....	25
7. Evaluasi.....	30

B. Kahoot!

- 1. Peta Konsep.....32
- 2. Pengenalan Kahoot!.....33
- 3. Fitur-Fitur Kahoot!.....34
- 4. Keunggulan Kahoot!.....38
- 5. Cara Membuat Akun Pada Kahoot!.....39
- 6. Cara Membuat Kuis Pada Kahoot!.....42
- 7. Evaluasi.....49

C. Mentimeter

- 1. Peta Konsep.....51
- 2. Pengenalan Mentimeter.....52
- 3. Fitur-Fitur Mentimeter.....53
- 4. Keunggulan Mentimeter.....56
- 5. Cara Membuat Akun Pada Mentimeter.....57
- 6. Cara Membuat Kuis Pada Mentimeter.....60
- 7. Evaluasi.....65

D. Padlet

- 1. Peta Konsep.....67
- 2. Pengenalan Padlet.....68
- 3. Fitur-Fitur Padlet.....69
- 4. Keunggulan Padlet.....71
- 5. Cara Membuat Akun Pada Padlet.....72
- 6. Cara Membuat Kuis Pada Padlet.....75
- 7. Evaluasi.....78

E. Quizizz	
1. Peta Quizizz.....	80
2. Pengenalan Quizizz.....	81
3. Fitur-Fitur Quizizz.....	82
4. Keunggulan Quizizz.....	86
5. Cara Membuat Akun Pada Quizizz.....	87
6. Cara Membuat Kuis Pada Quizizz.....	95
7. Evaluasi.....	116
F. Wordwall	
1. Peta Konsep.....	118
2. Pengenalan Wordwall.....	119
3. Fitur-Fitur Wordwall.....	120
4. Keunggulan Wordwall.....	123
5. Cara Membuat Akun Pada Wordwall.....	124
6. Cara Membuat Kuis Pada Wordwall.....	126
7. Evaluasi.....	134
G. Educaplay	
1. Peta Konsep.....	137
2. Pengenalan Educaplay.....	138
3. Fitur-Fitur Educaplay.....	139
4. Keunggulan Educaplay.....	143
5. Cara Membuat Akun Pada Educaplay.....	144
6. Cara Membuat Kuis Pada Educaplay.....	146
7. Evaluasi.....	151
Kesimpulan.....	153
Daftar Pustaka.....	154

PRAKATA

Pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika peserta didik di era digital. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar sering menjadi kendala yang dihadapi oleh pendidik. Oleh karena itu, gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memaksimalkan hasil belajar.

Sebagai solusi, modul dan e-modul ini dirancang untuk memberikan panduan kepada pendidik dan calon pendidik dalam memahami konsep dasar gamifikasi, penerapannya dalam pembelajaran, serta langkah-langkah praktis yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhan. Materi yang disusun diharapkan tidak hanya menjadi referensi teoretis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui berbagai contoh kasus dan praktik langsung.

Kami berharap modul dan e-modul ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan kompetensi pendidik, khususnya dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inovatif. Masukan dan saran sangat kami harapkan untuk penyempurnaan modul ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat menjadi langkah awal dalam menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna bagi generasi penerus bangsa.

Malang, Januari 2025
Tim Penyusun

LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan merupakan salah satu tujuan utama pendidikan. Dalam kondisi ideal, proses pembelajaran seharusnya dapat membangkitkan minat, motivasi, dan kreativitas siswa. Pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung dapat meningkatkan hasil belajar dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21.

Namun, kondisi nyata proses pembelajaran masih jauh dari ideal. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, merasa bosan, dan tidak termotivasi. Berdasarkan data dari Badan Pendidikan dan Pelatihan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2020), sebanyak 70% siswa merasa bahwa proses pembelajaran kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan dan tingkat putus sekolah yang tinggi.

Gamifikasi dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini. Gamifikasi adalah proses desain yang menggunakan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memotivasi perilaku tertentu (Dichev & Dicheva, 2017). Dengan gamifikasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar (Hamari et al., 2014), hasil belajar (Dichev & Dicheva, 2017), dan retensi informasi (Kim et al., 2018).

Dengan demikian, modul dan e-modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang gamifikasi dalam pembelajaran, serta memberikan contoh-contoh aplikasi gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan gamifikasi, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

PETUNJUK PENGGUNAAN

Sebelum memulai pembelajaran menggunakan modul ajar ini, silahkan anda mencermati panduan penggunaan berikut untuk memaksimalkan pengalaman belajar anda.

1. Modul ajar ini bertujuan untuk memahami dan menguasai penggunaan aplikasi Gamifikasi.
2. Pastikan perangkat anda seperti Smartphone telah siap dan terkoneksi dengan jaringan internet untuk mengakses modul ajar versi digitalnya.
3. Scan kode Qr yang telah disediakan untuk mengakses modul ajar ini dan setiap materi video dan evaluasi yang akan diarahkan pada google form.
4. Pelajari daftar isi serta petunjuk yang disediakan dalam modul ajar dengan cermat dan teliti.
5. Pahami setiap materi yang telah disediakan untuk menunjang penguasaan pengetahuan dengan membaca dan memahaminya.
6. Perhatikan setiap gambar yang disediakan didalam modul ajar untuk membantu dalam pemahaman materi penggunaan Mentimeter.
7. Kerjakan setiap tes yang ada dalam modul ajar untuk mengetahui seberapa besar pemahaman yang telah anda miliki terhadap materi-materi yang telah dibahas.
8. Lakukan uji evaluasi dengan soal pilihan ganda yang tersedia pada kode Qr modul ajar ini.
9. Selamat melakukan proses pembelajaran dengan modul ajar "Gamifikasi"!

TUJUAN

Modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai konsep gamifikasi dalam pembelajaran, termasuk definisi, prinsip, dan manfaatnya. Selain itu, modul ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan elemen-elemen permainan guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dengan adanya modul ini, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga mampu mengatasi tantangan seperti kebosanan siswa, rendahnya motivasi belajar, dan pemahaman materi yang kurang optimal.

Melalui contoh-contoh aplikasi gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Wordwall, Educaplay, Padlet, dan ClassPoint, modul ini memberikan solusi praktis yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memaksimalkan hasil belajar, serta mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dengan demikian, modul ini diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

GAMIFICATION

Gamifikasi Dalam Pendidikan

Pengertian Gamifikasi

Penjelasan Gamifikasi

Elemen Gamifikasi

Tujuan Gamifikasi

Manfaat Gamifikasi

Gamifikasi dan Game-Based Learning

Perbedaan Gamifikasi dan Game-Based Learning

Implementasi Gamifikasi dan Game-Based Learning

Tools Gamifikasi

Classpoint

Kahoot!

Mentimeter

Padlet

Quiziz

Wordwall

Educaplay



Bab 1

Gamifikasi Dalam Pendidikan



Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan prinsip dasar gamifikasi dalam pendidikan
- Peserta didik mampu menguraikan manfaat gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.



A. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah proses menggunakan elemen-elemen permainan (seperti poin, level, tantangan, lencana, dan penghargaan) dalam konteks yang bukan permainan, untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Dengan kata lain, gamifikasi merujuk pada penerapan prinsip-prinsip desain permainan dalam lingkungan yang tidak terkait dengan permainan, seperti pendidikan, dunia kerja, pemasaran, atau aktivitas sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menantang. Penerapan gamifikasi dapat menciptakan suasana yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi pembelajar, dan mendorong mereka untuk lebih fokus pada tujuan pembelajaran melalui elemen-elemen yang biasa ditemukan dalam game.

Elemen - Elemen Gamifikasi



Gamifikasi dalam pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan narasi ke dalam proses pendidikan, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas.

Gamifikasi dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan memberikan rasa pencapaian dan kepuasan saat mereka berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level tertentu. Selain itu, elemen kompetitif dan kolaboratif dalam gamifikasi membantu menciptakan suasana belajar yang mendukung, di mana siswa merasa termotivasi untuk terus belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dengan demikian, gamifikasi bukan hanya alat untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga sarana untuk membangun rasa percaya diri, minat yang mendalam terhadap pembelajaran, dan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Manfaat Gamifikasi



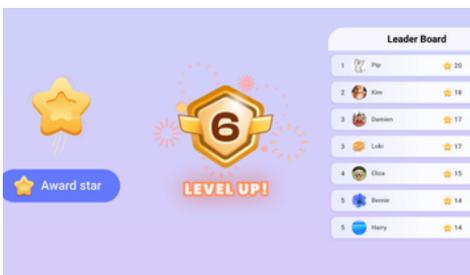


B. Gamifikasi dan Game-Based Learning

Kedua pendekatan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dengan menambahkan elemen permainan ke dalam kurikulum yang ada, sedangkan pembelajaran berbasis game menawarkan cara baru untuk memahami materi melalui pengalaman langsung. Keduanya dapat digunakan secara bersamaan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif.

- Gamifikasi lebih fokus pada penerapan elemen permainan dalam aktivitas pembelajaran yang sudah ada, sedangkan pembelajaran berbasis game menggunakan permainan sebagai inti dari proses belajar.
- Gamifikasi sering kali melibatkan interaksi yang lebih ringan dengan elemen permainan, sementara pembelajaran berbasis game memerlukan keterlibatan yang lebih mendalam dalam *gameplay*.

Kalian harus tahu bahwa pembelajaran gamifikasi dan pembelajaran berbasis game adalah dua konsep yang berbeda. Meskipun keduanya sama-sama melibatkan elemen permainan, mereka memiliki fokus, tujuan, dan cara penerapan yang berbeda.



<https://images.app.goo.gl/cPMhM4tW7gmx85Uba>



<https://gawaiso.com/fyi/game-edukasi-anak/>

Perbedaan Gamifikasi dan Game-Based Learning

GAMIFIKASI		GAME-BASED LEARNING
<p>Gamifikasi menambahkan elemen game ke skenario non-game. Menjadikan kegiatan memiliki alur atau sistematis game.</p>		<p>Pembelajaran berbasis game menggunakan game yang sebenarnya untuk mengajar.</p>
<p>Menambahkan elemen game (lencana, poin pengalaman, dll) ke pelajaran.</p>		<p>Menggunakan game (seperti Minecraft) untuk mengajarkan tujuan pembelajaran tertentu.</p>
<p>Motivasi : Bersifat ekstrinsik penghargaan, misalkan imbalannya terkait dengan nilai.</p>		<p>Motivasi : Game dirancang untuk memberi penghargaan secara Intrinsik.</p>
<p>Penilaian tidak dalam "game"</p>		<p>Penilaian ada dalam game</p>
<p>Aspek game disesuaikan agar sesuai dengan konten pelajaran</p>		<p>Isi pelajaran disesuaikan dengan ke dalam game.</p>

Sumber : <https://www.instagram.com/p/Ce3S8AIJFqI/>

Implementasi Gamifikasi dan Game-Based Learning

Gamifikasi :

- Menggunakan Kahoot untuk kuis dengan sistem poin dan peringkat, memberikan lencana digital pada platform pembelajaran seperti Google Classroom.
- Platform seperti Duolingo memberikan penghargaan berupa XP (experience points) untuk setiap pelajaran yang selesai. Peserta didik juga mendapatkan lencana dan bersaing di papan peringkat dengan pengguna lain.

Gamifikasi :

- Memanfaatkan game simulasi seperti Minecraft: Education Edition untuk belajar arsitektur atau CodeCombat untuk memahami pemrograman.
- Game Peran (Role-playing Games) : Peserta didik berperan sebagai karakter tertentu dalam konteks sejarah atau sains untuk memahami situasi kompleks secara mendalam.

Perbandingan Implementasi dalam Mata Pelajaran Lain

Aspek	Gamifikasi	Game-Based Learning
Bahasa Inggris	Guru memberikan poin untuk setiap kata baru yang ditemukan peserta didik dalam teks. Poin dikumpulkan untuk mendapatkan lencana.	Peserta didik bermain game seperti Scrabble untuk membentuk kata-kata dari huruf tertentu.
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	Tantangan berjenjang : peserta didik menyelesaikan soal tentang siklus air dan mendapat "lencana ahli air."	Menggunakan game simulasi seperti Water Cycle Adventure untuk memahami siklus air.
IPS (Geografi)	Peta dunia digital : Peserta Didik mendapatkan poin untuk setiap negara yang dikenali dengan benar.	Bermain game seperti GeoGuessr untuk menebak lokasi di dunia berdasarkan foto virtual.



Video Penjelasan



**Apa itu Gamifikasi dalam pembelajaran
(Gamified Learning / Gamification in education) ?**



Video Penjelasan



**Apa Perbedaan Gamification dengan Game Based
Learning?**



Evaluasi

1. Apa tujuan utama dari gamifikasi dalam pendidikan?

- Mengubah semua aktivitas belajar menjadi permainan.
- Menambahkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.
- Membuat siswa lebih sering menggunakan perangkat digital.
- Mengurangi jumlah materi yang dipelajari siswa.

2. Manakah elemen berikut yang termasuk dalam gamifikasi?

- Cerita dalam permainan (storytelling).
- Poin, leaderboard, dan reward.
- Animasi dalam presentasi PowerPoint.
- Video pembelajaran interaktif.

3. Manakah di bawah ini yang merupakan contoh game-based learning?

- Siswa memainkan simulasi ekonomi untuk belajar tentang keuangan.
- Guru memberikan poin tambahan untuk siswa yang aktif bertanya.
- Memberikan badge kepada siswa yang menyelesaikan tugas lebih awal.
- Menampilkan grafik yang interaktif di papan tulis.

4. Apa perbedaan utama antara gamifikasi dan game-based learning?

- Gamifikasi menggunakan permainan sepenuhnya, sedangkan game-based learning hanya menggunakan elemen permainan.
- Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan dalam aktivitas non-permainan, sedangkan game-based learning menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran.
- Game-based learning tidak membutuhkan elemen motivasi, sedangkan gamifikasi membutuhkannya.
- Tidak ada perbedaan yang signifikan.

5. Apa yang harus dipertimbangkan guru sebelum menerapkan gamifikasi?

- a. Kebutuhan materi dan karakteristik siswa.
- b. Jumlah permainan yang dapat dimainkan siswa.
- c. Waktu belajar yang lebih lama dari biasanya.
- d. Menghilangkan elemen kompetisi dalam pembelajaran.

6. Apa keuntungan utama dari penerapan gamifikasi dalam pembelajaran?

- a. Mengurangi waktu pembelajaran.
- b. Membuat pembelajaran menjadi lebih kompetitif dan seragam.
- c. Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan rasa pencapaian siswa.
- d. Mendorong siswa untuk lebih sering bermain game.

7. Bagaimana guru dapat memanfaatkan elemen kompetisi dalam gamifikasi secara sehat?

- a. Mengatur siswa untuk berkompetisi secara berlebihan.
- b. Menggunakan leaderboard yang menampilkan pencapaian semua siswa.
- c. Mendorong kerja sama melalui tantangan kelompok yang kompetitif.
- d. Memfokuskan pembelajaran hanya pada kompetisi.

8. Jika tujuan utama sebuah kursus adalah untuk membuat peserta didik dapat mempelajari sejarah melalui pengalaman langsung, mana pendekatan yang lebih sesuai?

- a. Gamification, karena menggunakan penghargaan seperti lencana dan poin untuk memotivasi peserta didik.
- b. Game-based learning, karena memungkinkan peserta didik untuk belajar tentang sejarah melalui simulasi atau permainan berbasis situasi nyata.
- c. Gamification, karena lebih fokus pada penyelesaian tugas dengan imbalan daripada pada pembelajaran itu sendiri.
- d. Penggunaan metode tradisional tanpa permainan untuk mengajarkan konsep sejarah.

9. Dalam suatu kelas yang menggunakan gamification, siswa diberi poin setiap kali mereka berhasil menyelesaikan tugas dengan benar. Namun, siswa cenderung mengerjakan tugas hanya untuk mendapatkan poin, bukan untuk memahami materi. Apa pendekatan yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa?

- a. Mengubah gamifikasi dengan menambahkan elemen game-based learning, di mana siswa harus memahami konsep terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tantangan berikutnya dalam permainan.
- b. Mengurangi penghargaan dan poin agar siswa lebih fokus pada tugas yang lebih sulit.
- c. Menambahkan lebih banyak penghargaan untuk menarik perhatian siswa.
- d. Membatasi penggunaan gamification untuk tugas-tugas sederhana saja.

10. Apa yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik untuk meningkatkan efektivitas gamification dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik?

- a. Menambahkan lebih banyak elemen penghargaan tanpa memperhatikan relevansi dengan materi pembelajaran.
- b. Menggunakan elemen game-based learning untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan aplikatif.
- c. Meningkatkan penggunaan papan skor agar siswa merasa lebih kompetitif.
- d. Mengurangi jumlah lencana dan poin agar siswa tidak terlalu fokus pada penghargaan.

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuiz dengan klik QR code.





Bab 2

Tools Gamifikasi



Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik mampu menyebutkan berbagai macam Tools Gamifikasi.
- Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan kegunaan dari setiap Tools Gamifikasi.
- Peserta didik mampu mengimplementasikan bagaimana cara penggunaan Tools Gamifikasi yang baik dan benar.

CLASSPOINT

**Pengertian
Classpoint**

**Keunggulan
Classpoint**

**Cara Membuat Akun
pada Classpoint**

**Cara Membuat Kuis
pada Classpoint**

**Fitur Pada
Classpoint**

Laser dan Anotasi
di layar

Video Upload

Papan Tulis
Digital

Timer &
Stopwatch

Kuis Interaktif

Embedded
Browser

Fill in the Blanks

Draggable
Objects

Audio
Record

Sistem Hadiah
Gamifikasi

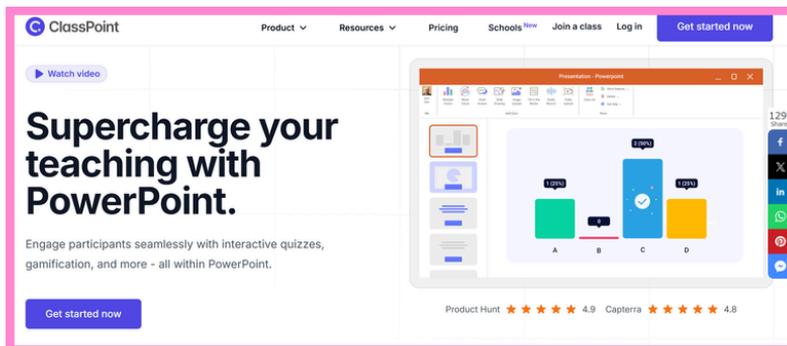


A. Classpoint



Classpoint adalah sebuah alat bantu mengajar interaktif yang dirancang khusus untuk digunakan bersama dengan Microsoft PowerPoint. Dengan Classpoint, proses presentasi dan pembelajaran menjadi jauh lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis kuis langsung di dalam slide PowerPoint.

Mulai dari pilihan ganda, jawaban singkat, hingga pertanyaan terbuka, semuanya bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta didik juga dapat berpartisipasi dengan cara menjawab pertanyaan kuis menggunakan perangkat mereka masing-masing, seperti smartphone atau laptop. Hasil jawaban akan langsung tertampil, sehingga guru bisa memantau pemahaman siswa secara real-time.



**Tampilan
website
classpoint**

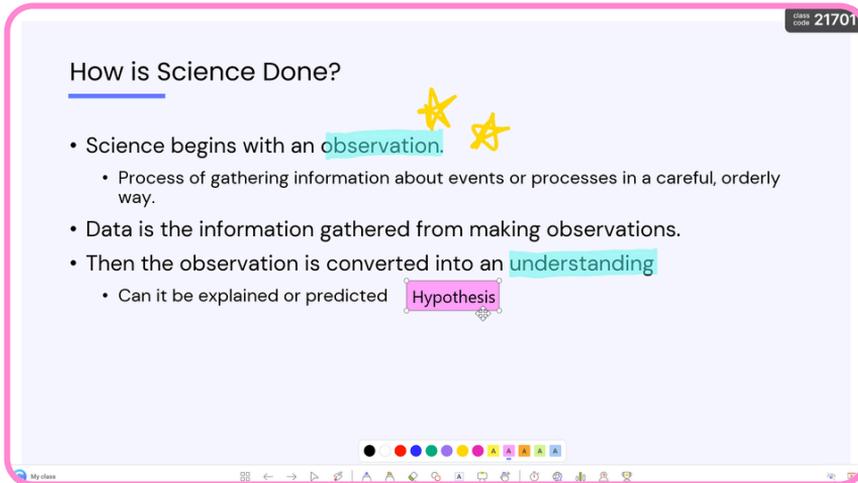


Fitur-Fitur Classpoint



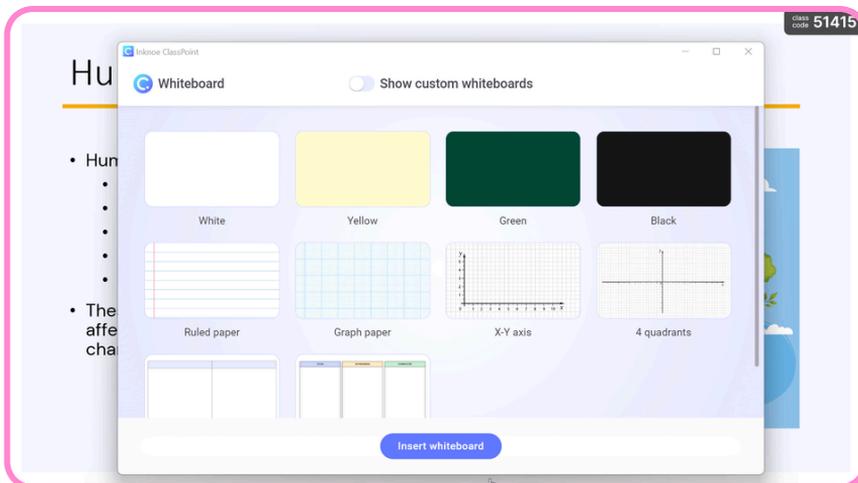
Laser dan anotasi di layar

Laser pointer atau lampu sorot untuk menyorot informasi penting pada slide dan dapat menambahkan anotasi seperti garis, teks, atau bentuk.



Papan tulis digital

Tambahkan halaman papan tulis tanpa batas sebagai slide baru selama presentasi. Tidak perlu menghapus atau khawatir kehilangan catatan.



3

Kuis Interaktif

Sisipkan pertanyaan langsung di PowerPoint dengan 8 tipe, termasuk Pilihan Ganda, Jawaban Singkat, dan Unggah Gambar. Penilaian otomatis dan hasil dapat diunduh dalam format Excel.

Example: Multiple Choice

Which energy sources are renewable?

A. Solar E. Oil
 B. Tidal F. Hydro
 C. Coal G. Natural Gas
 D. Wind



Multiple Choice

4

Fill in the Blanks

Minta siswa mengisi hingga 5 kolom kosong di slide. Jawaban dapat dinilai otomatis jika sudah ditetapkan sebelumnya.

Number of blanks: 1 2 3 4 5

Presentation - Powerpoint

Name	Blank 1	Blank 2
Camilla	Bravo	Alpha
Sarah Lockheart	Alpha	Bravo
Kenny	Bravo	Bravo
Abdullah bin Hossein	Alpha	Bravo
Carlile Chen	Alpha	Alpha
Derek Karl	Bravo	Bravo

Has correct answer(s)

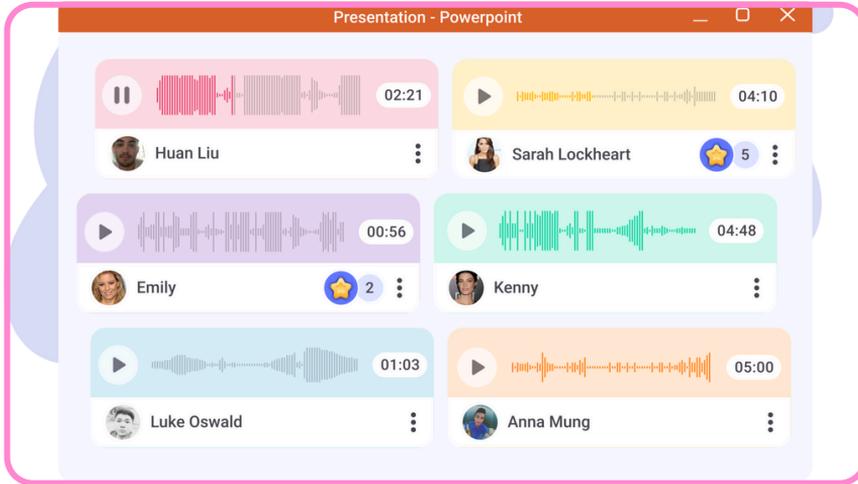
1 apple x apple x apel x ap x apples x

2 table x plate x



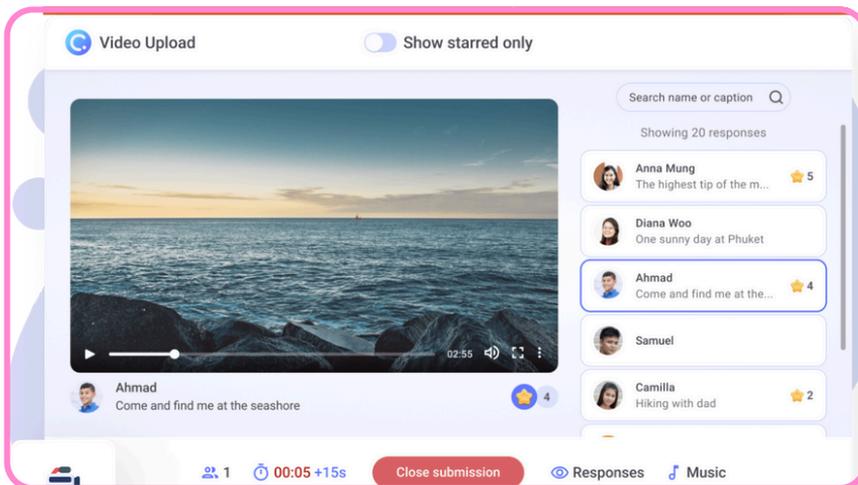
Audio Record

Fasilitasi peserta untuk berbagi ide melalui rekaman suara langsung atau unggahan file audio.



Video Upload

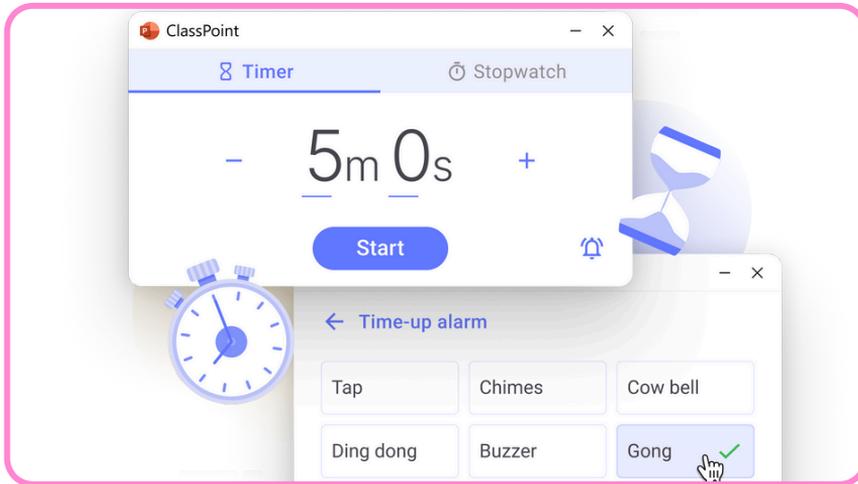
Dorong kreativitas dengan meminta siswa merekam atau mengunggah video untuk diskusi kelas.





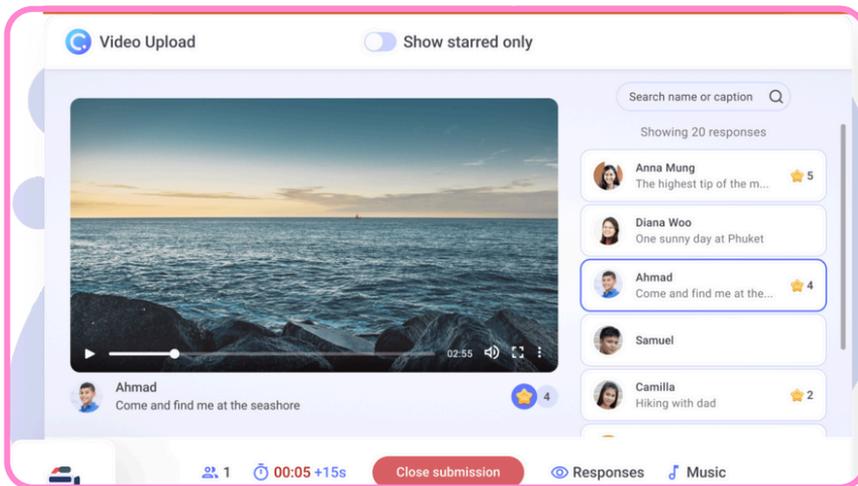
7 Timer & Stopwatch

Pantau waktu dengan timer atau stopwatch yang bisa diatur di sudut layar atau ditampilkan penuh.



8 Embedded Browser

Akses web langsung dari PowerPoint tanpa berpindah aplikasi. Tambahkan halaman web sebagai slide untuk anotasi.





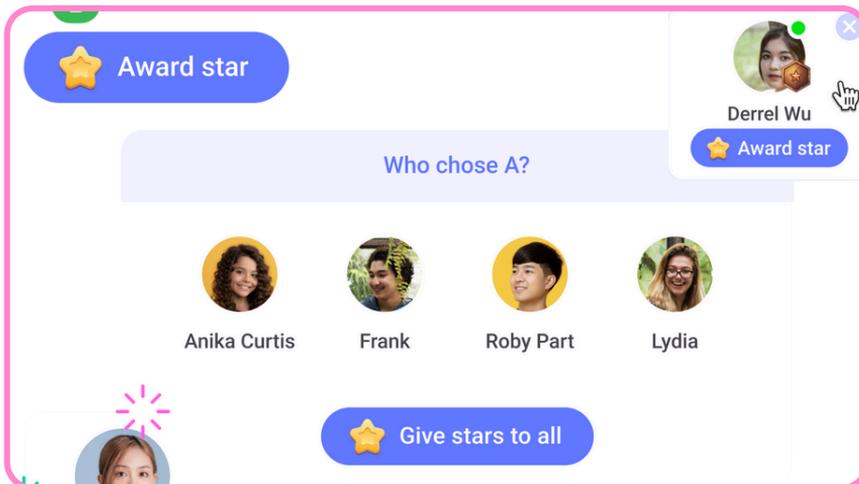
Draggable Objects

Ubah teks atau gambar menjadi objek interaktif yang bisa digerakkan saat presentasi, menciptakan pengalaman seperti permainan.



Sistem Hadiah Gamifikasi

Motivasi siswa dengan fitur gamifikasi, seperti bintang, level, dan leaderboard. Gunakan Name Picker untuk memilih siswa secara acak dan memberikan penghargaan.





Keunggulan Classpoint

1 Interaktif dan Menarik



Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan guru dapat mengintegrasikan pertanyaan pilihan ganda, pertanyaan benar/salah, atau pertanyaan singkat yang dapat dijawab secara real-time oleh siswa. Dengan demikian, guru dapat mengukur pemahaman siswa secara langsung dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih dalam waktu nyata.

2 Monitoring Kemajuan Siswa



Guru dapat memantau kemajuan siswa secara individu, melihat bagaimana setiap siswa menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Informasi ini membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang memerlukan bantuan tambahan dan menyusun strategi pembelajaran yang lebih personal untuk meningkatkan pencapaian akademik mereka.

3 Mendukung Pembelajaran Berbasis Proyek



Classpoint memungkinkan guru untuk membuat proyek dan tugas yang menantang bagi siswa. Dengan adanya fitur pertanyaan interaktif dan variasi media dalam presentasi, siswa dapat lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut. Pembelajaran berbasis proyek ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan lain yang relevan.



Cara Membuat Akun Pada Classpoint

- 1 *Install* aplikasi **Classpoint** pada perangkat dengan aplikasi pembantu sesuai dengan perangkat keras yang digunakan.

Pada **Windows** :

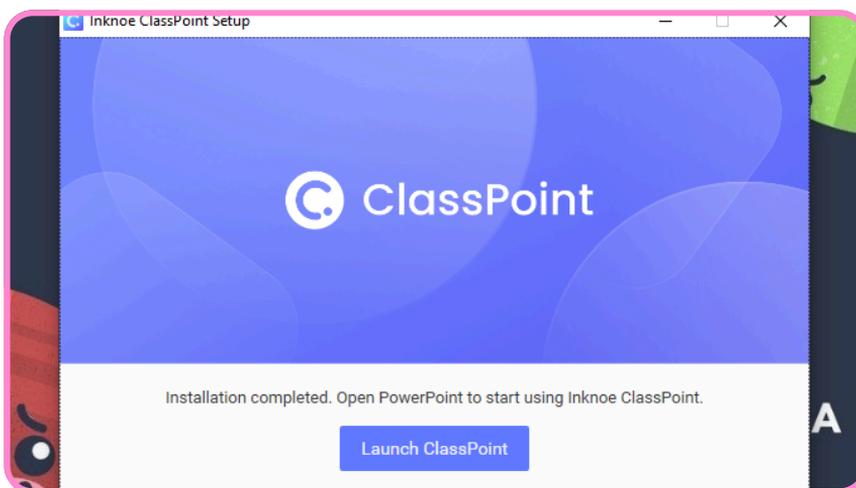
Scan kode Qr dibawah ini untuk menginstall *Classpoint* pada *Windows*!



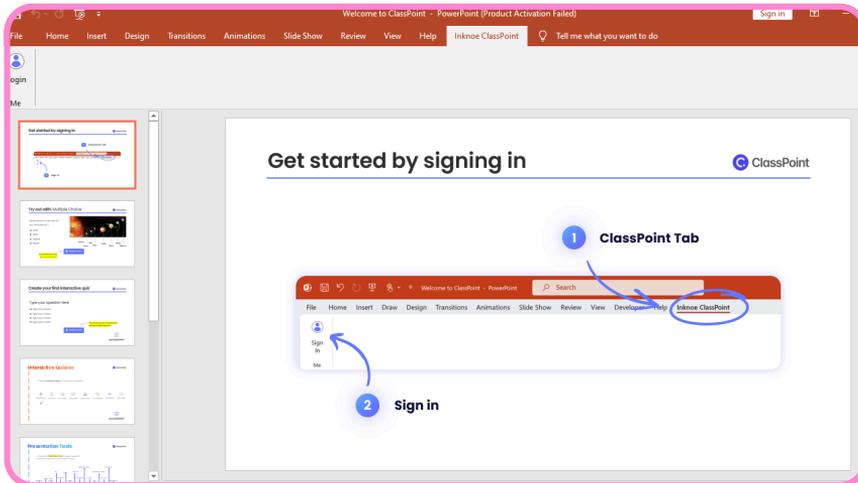
Pada **Smartphone** :



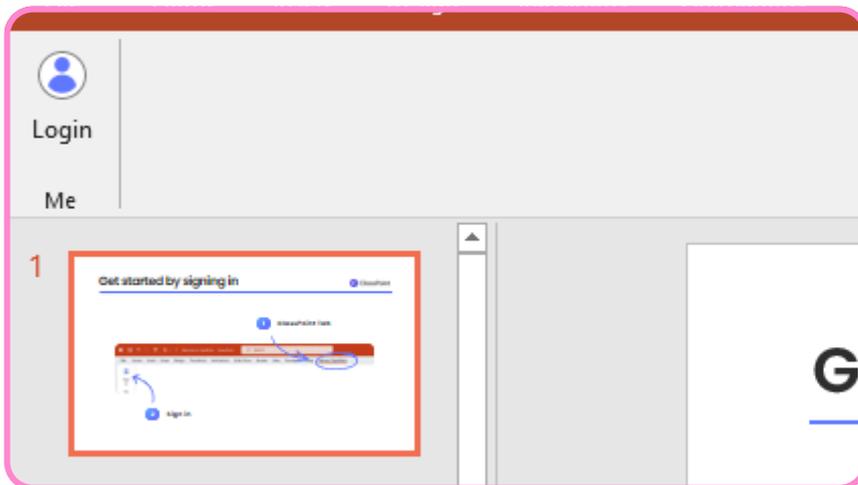
- 2 Jika sudah terinstall maka akan muncul tampilan awal **Classpoint** dan klik **Lauch ClassPoint**.



-
-
- 3 Setelah meng-klik **Lauch ClassPoint** akan dialihkan ke Powerpoint yang akan memberi informasi tentang ClassPoint.

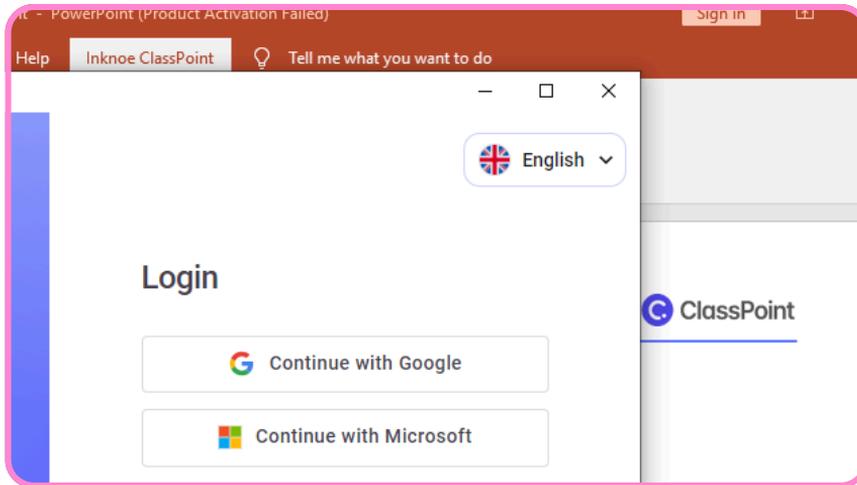


- 4 Klik login pada pojok kiri.



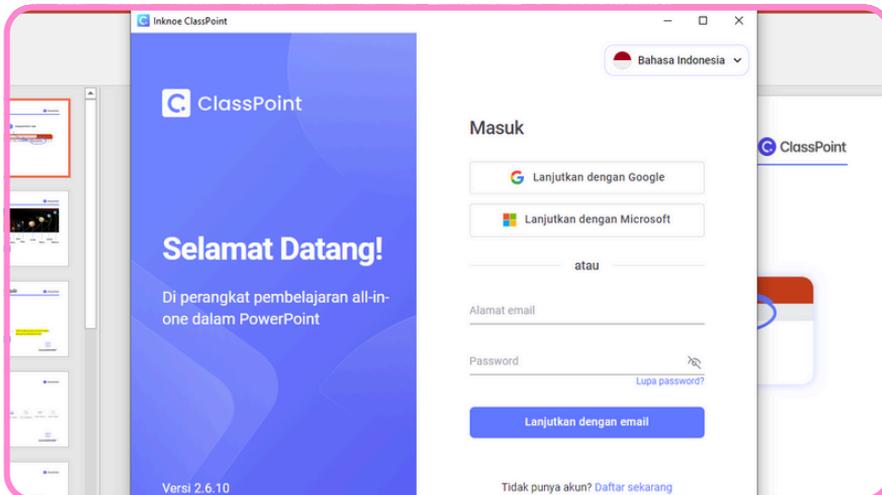
5

Jika ingin mengganti bahasa, pilih tampilan pada pojok kiri atas **English** adalah settingan default, anda dapat merubah menjadi bahasa Indonesia.

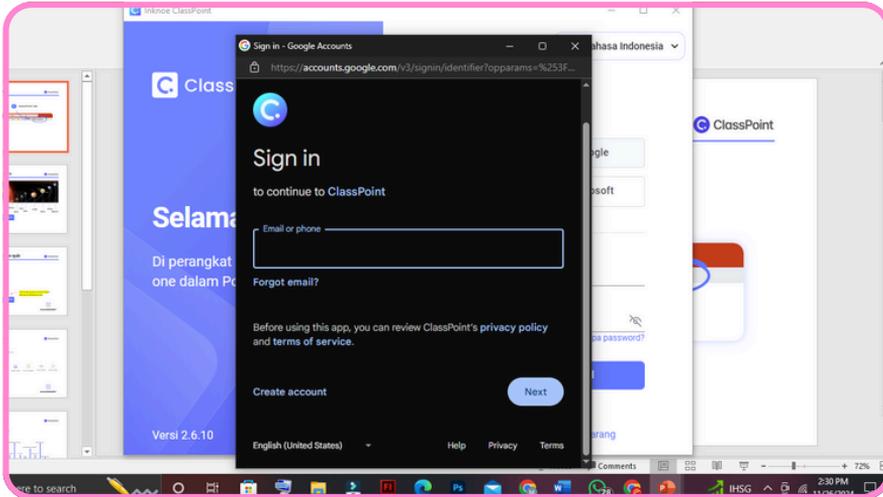


6

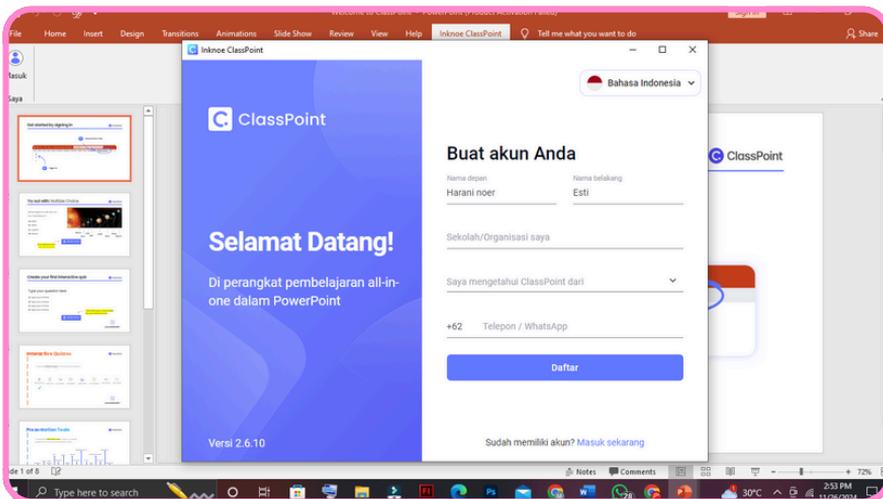
Setelah mengubah bahasa, pilih **Lanjutkan dengan Google**.



7 Masukkan Gmail dan sandi anda, lalu next.

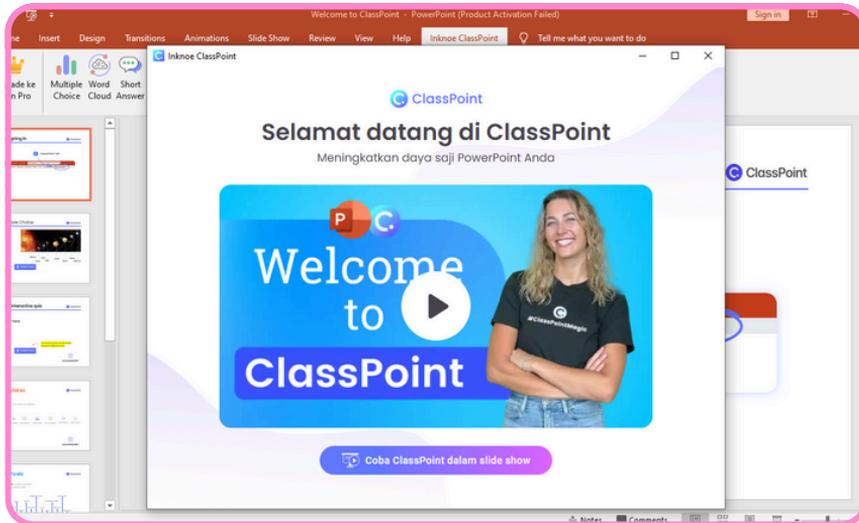


8 Kemudian lengkapi data diri anda dan klik Daftar.

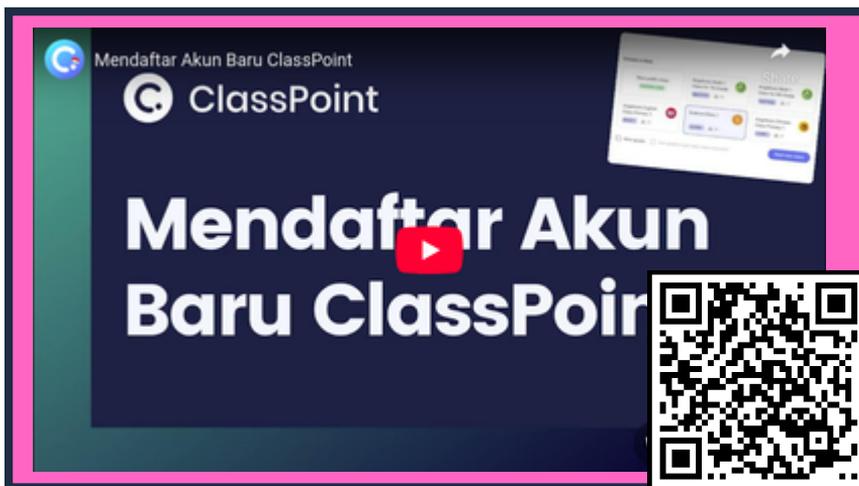


9

Jika pendaftaran berhasil akan muncul video seperti tampilan dibawah ini, anda dapat mengakses video untuk informasi lebih lanjut.



Video Tutorial

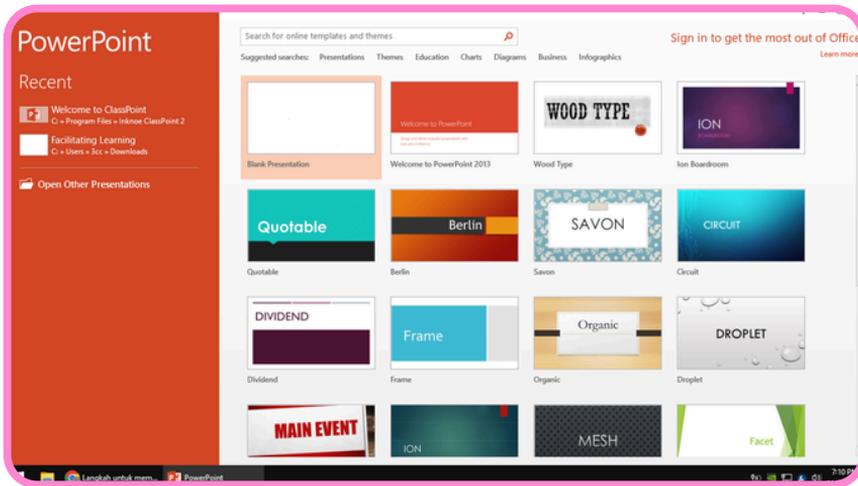


Mendaftar Akun Baru ClassPoint

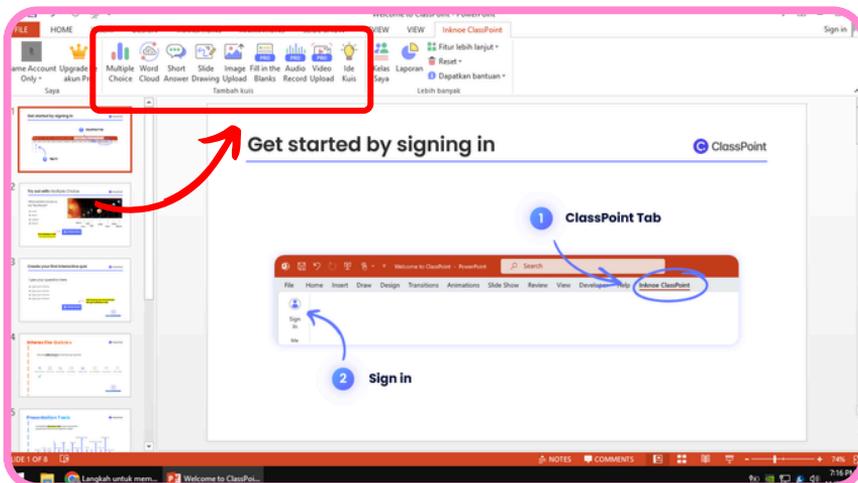


Cara Membuat Kuis Pada Classpoint

1 Buka PowerPoint dan pilih slide tempat anda ingin membuat kuis



2 Klik tombol **Tambah Kuis** untuk membuat soal baru.

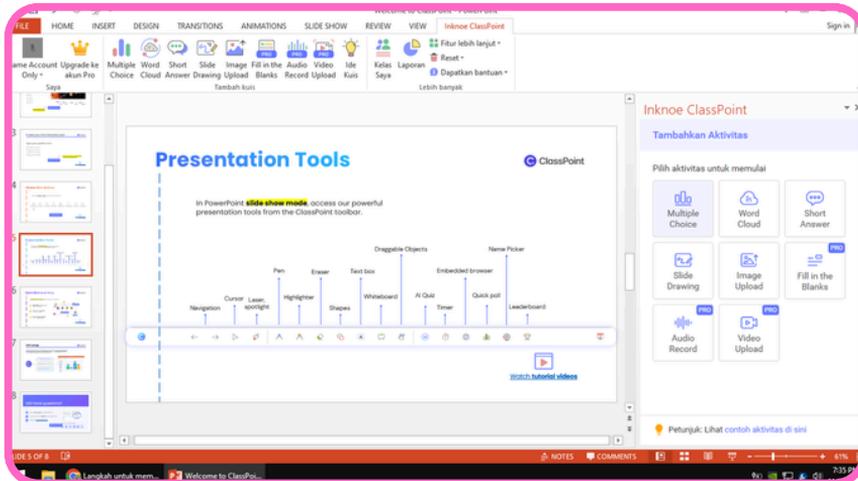


3

Pilih Jenis Kuis

ClassPoint menawarkan beberapa jenis soal, seperti :

- **Multiple Choice (Pilihan Ganda)**
- **Short Answer (Jawaban Singkat)**
- **Word Cloud (Kumpulan Kata)**

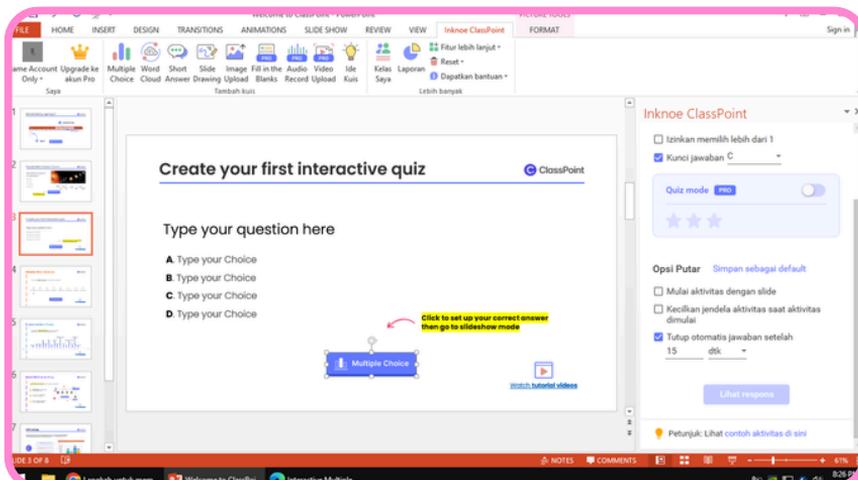


4

Menambahkan Soal:

Misalnya, kita memilih Multiple Choice

- **Pilih jumlah opsi jawaban**
- **Masukkan Kunci Jawaban yang benar.**
- **Anda juga dapat mengatur waktu untuk setiap soal jika diperlukan.**

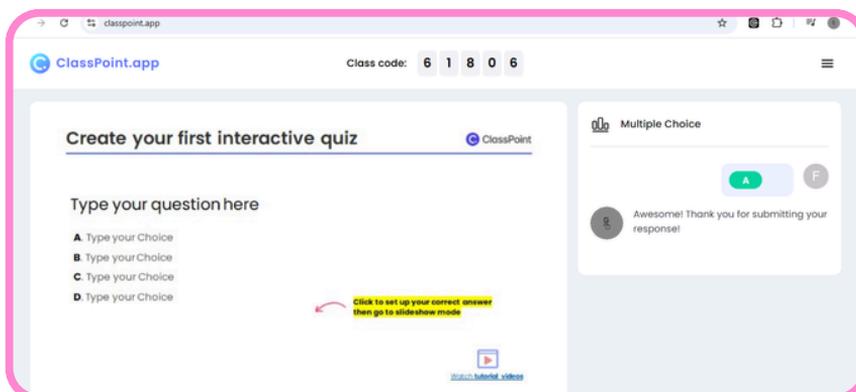
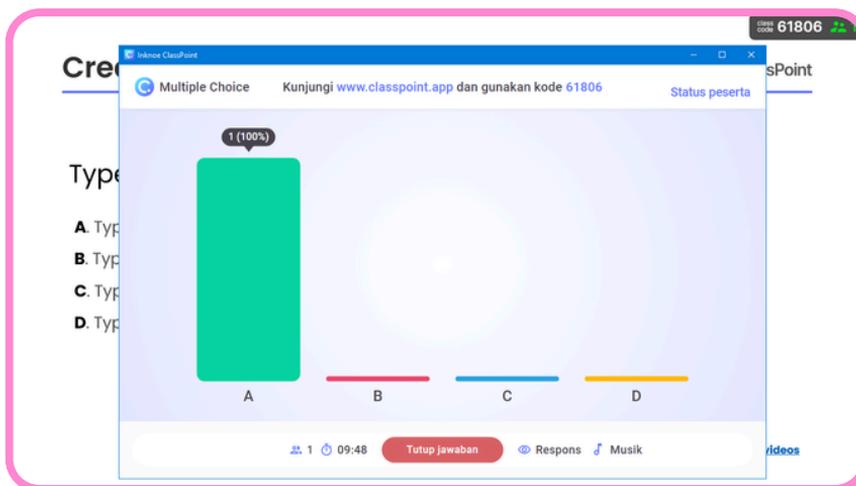


5

Pilih Jenis Kuis

ClassPoint menawarkan beberapa jenis soal, seperti :

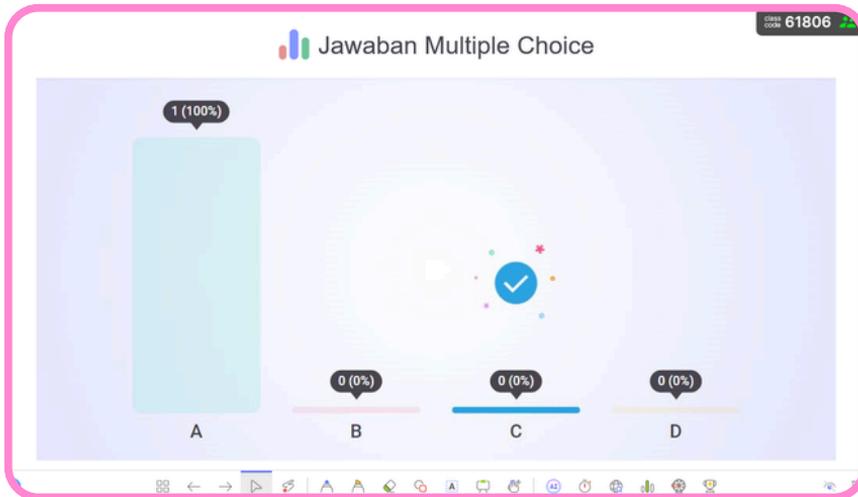
- **Setelah menambahkan semua soal, klik tombol Start Presentation.**
- **PowerPoint akan mulai menjalankan presentasi, dan ClassPoint akan memberikan antarmuka interaktif untuk peserta (misalnya, peserta dapat menjawab langsung di perangkat mereka).**
- **Untuk setiap soal, ClassPoint akan mengirimkan jawaban secara langsung dan memberi tahu peserta apakah jawabannya benar atau salah.**



6

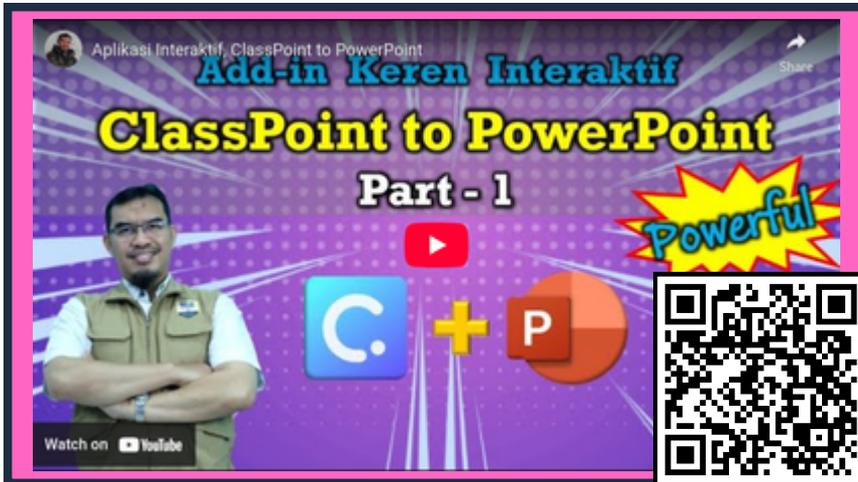
Melihat Hasil Kuis

Setelah kuis selesai, Anda bisa melihat hasilnya secara real-time melalui ClassPoint. Anda dapat memeriksa skor peserta, melihat statistik jawaban, dan menganalisis hasilnya.





Video Tutorial



Tutorial Lengkap Cara Menggunakan ClassPoint Versi 2 Bagian: Gamification



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Kahoot! untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Media pembelajaran apa yang dirancang khusus untuk digunakan bersama dengan Microsoft PowerPoint?

- a. Kahoot
- b. ClassPoint
- c. Canva
- d. Prezi

2. Mana salah satu fitur yang terdapat pada ClassPoint?

- a. Virtual Reality
- b. Interactive Whiteboard
- c. Game Development Tools
- d. Animasi 3D

3. Penilaian kuis interaktif pada ClassPoint dapat diunduh dalam format apa?

- a. PDF
- b. Excel
- c. PowerPoint
- d. Word

4. Apa keunggulan ClassPoint?

- a. Mengintegrasikan animasi berbasis AI
- b. Meningkatkan interaktivitas presentasi
- c. Membuat video pembelajaran secara otomatis
- d. Menyediakan cloud storage tanpa batas

5. Fitur apa yang mendukung ClassPoint dapat membuat Project-Based Learning?

- a. Polling dan kuis interaktif
- b. Grafik data otomatis
- c. Alat desain visual
- d. Perekam video langsung

6. Di mana kita bisa mengunduh aplikasi ClassPoint?

- a. Google Play Store
- b. Microsoft Store
- c. Situs resmi ClassPoint
- d. Apple App Store

7. Apa salah satu manfaat yang bisa didapat dari menggunakan ClassPoint dalam pembelajaran?

- a. Membuat pembelajaran menjadi membosankan
- b. Mengurangi interaktivitas
- c. Meningkatkan engagement antara Pembelajar dan Pebelajar
- d. Mengurangi motivasi belajar

8. Langkah pertama untuk membuat kuis di ClassPoint adalah?

- a. Memulai presentasi di PowerPoint
- b. Mengunduh template kuis dari internet
- c. Menambahkan jenis pertanyaan melalui toolbar ClassPoint
- d. Menghubungkan ClassPoint dengan aplikasi lain

9. Jenis pertanyaan apa saja yang dapat dibuat dalam fitur kuis di ClassPoint?

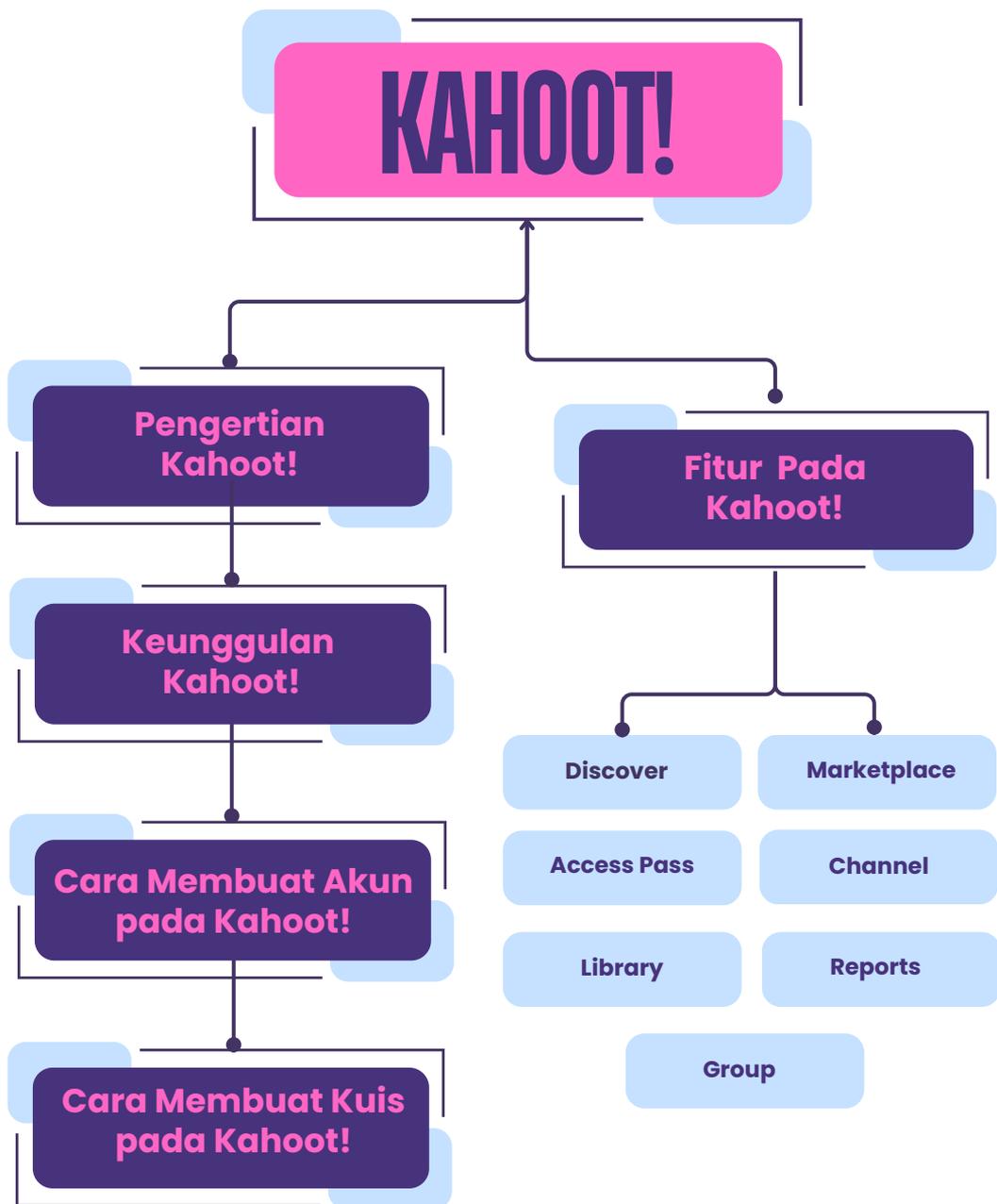
- a. Pilihan ganda, isian singkat, dan polling
- b. Grafik data, esai panjang, dan video interaktif
- c. Pilihan ganda, mind mapping, dan presentasi video
- d. Pertanyaan berbasis simulasi dan eksperimen langsung

10. Apa yang perlu dilakukan guru untuk memulai kuis interaktif menggunakan ClassPoint?

- a. Mengunggah kuis ke platform lain sebelum memulai
- b. Membuat desain presentasi ulang secara manual
- c. Mengintegrasikan ClassPoint dengan media sosial
- d. Mengaktifkan Slide Show pada PowerPoint

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuis dengan klik QR code.





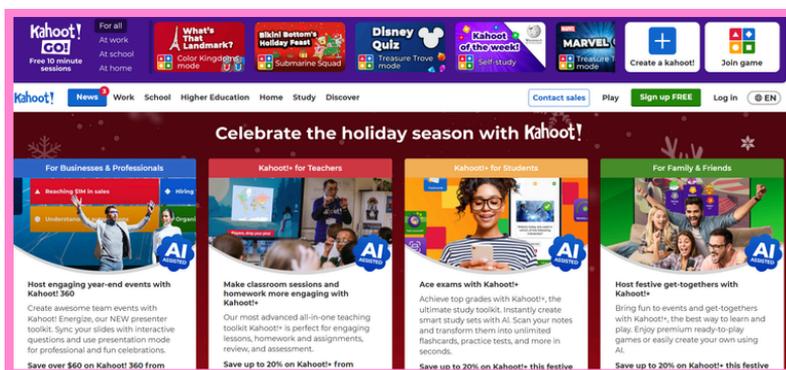


B. Kahoot!

Kahoot!

Kahoot! adalah sebuah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, terutama pembelajar, untuk membuat kuis, jajak pendapat, atau presentasi dalam bentuk permainan yang dapat diakses oleh pembelajar melalui perangkat mereka masing-masing, seperti smartphone, tablet, atau komputer. Berbeda dengan pembelajaran online lainnya, dengan Kahoot!, pembelajar secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan menjawab pertanyaan dan bersaing dengan teman-teman mereka.

Kahoot! dapat membantu peserta untuk lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Aplikasi Kahoot! sendiri bisa diakses oleh pembelajar dan dibagikan kepada pembelajar. Aplikasi Kahoot! bisa didapatkan melalui PlayStore atau AppStore atau juga bisa log in melalui website.



Tampilan website Kahoot!

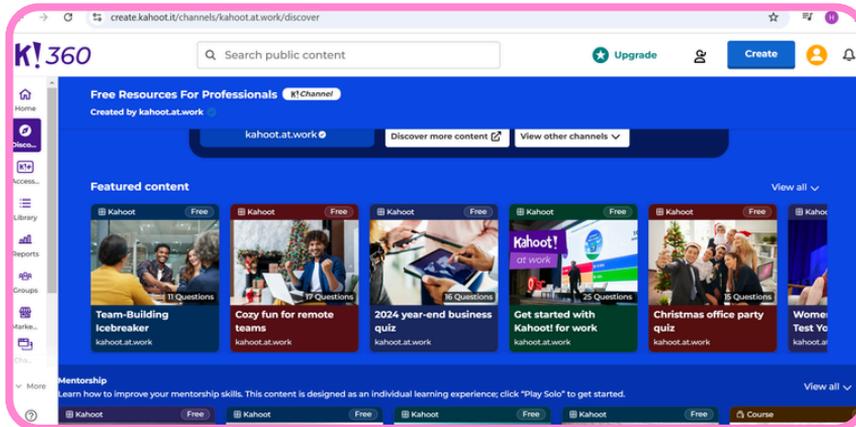


Fitur-Fitur Kahoot!



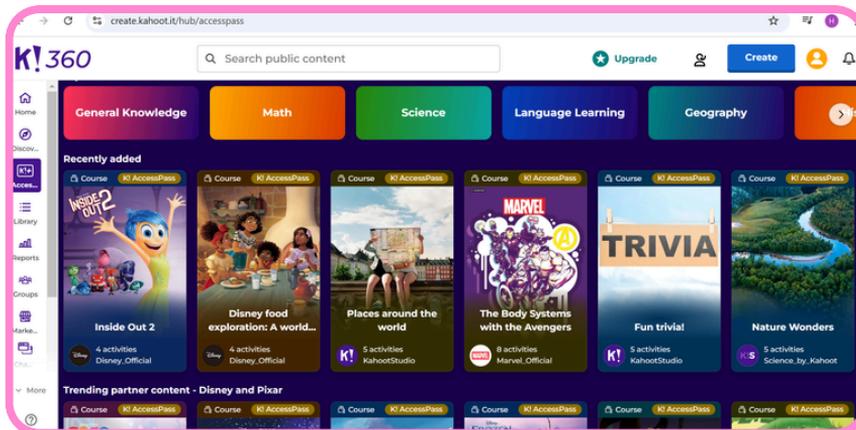
Discover

Fitur Discover pada Kahoot! membantu pengguna menemukan kuis dan pelajaran interaktif berdasarkan topik, tingkat pendidikan, atau rekomendasi yang dipersonalisasi.



Access Pass

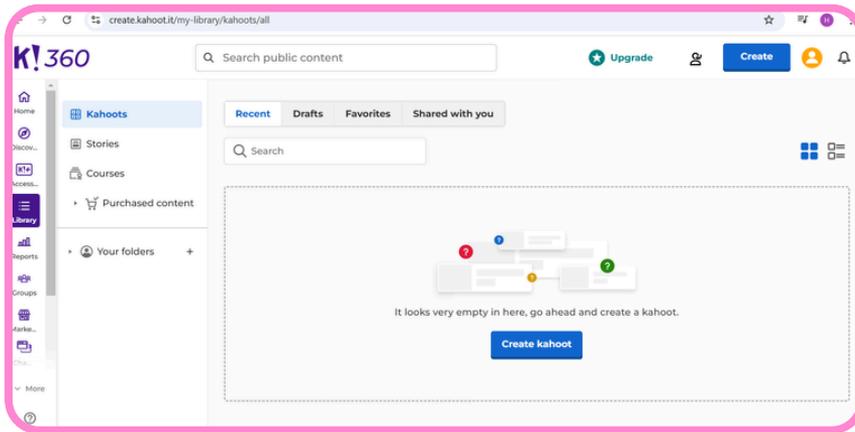
Fitur Access Pass pada Kahoot! memberikan akses berlangganan ke koleksi premium materi edukasi, termasuk kuis, pelajaran, dan sumber daya dari mitra resmi. Dengan Access Pass, pengguna dapat menikmati konten berkualitas tinggi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran baik di kelas maupun secara mandiri.



3

Library

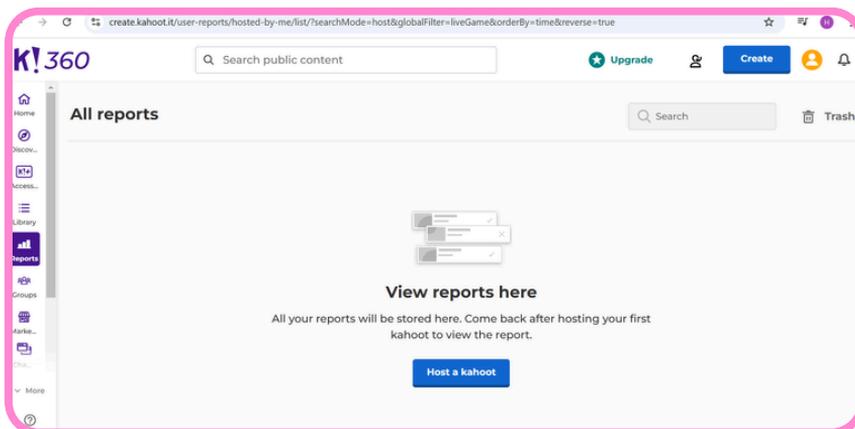
Fitur Library pada Kahoot! adalah tempat penyimpanan terpusat untuk semua kuis, pelajaran, dan materi yang telah dibuat atau disimpan oleh pengguna. Melalui Library, pengguna dapat dengan mudah mengelola, mengedit, dan mengakses konten mereka kapan saja untuk digunakan dalam pembelajaran atau presentasi.



4

Reports

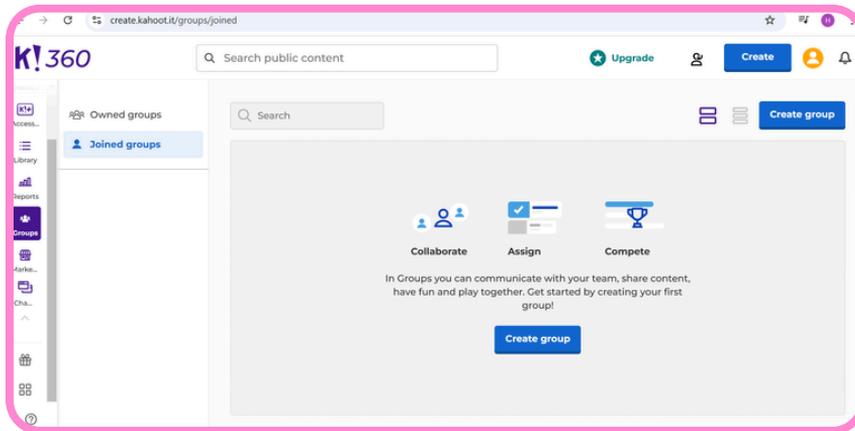
Fitur Report pada Kahoot! menyediakan analisis mendalam tentang performa peserta setelah mengikuti kuis atau pelajaran. Guru atau penyelenggara dapat melihat data seperti skor, jawaban benar dan salah, serta waktu yang dibutuhkan setiap peserta. Fitur ini membantu mengevaluasi pemahaman peserta dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.





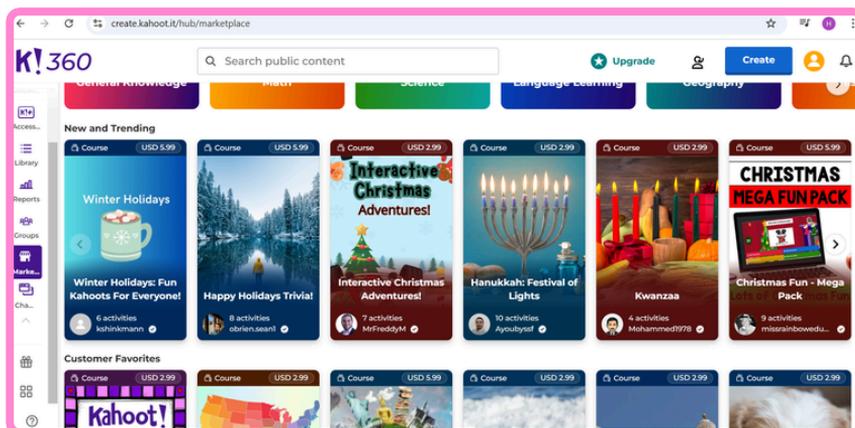
Groups

Fitur Groups pada Kahoot! memungkinkan pengguna membuat grup untuk berbagi kuis, pelajaran, atau materi lainnya secara mudah dengan anggota grup, seperti rekan kerja, siswa, atau teman. Fitur ini memudahkan kolaborasi, menjaga materi tetap terorganisasi, dan memastikan semua anggota memiliki akses ke konten yang relevan.



Marketplace

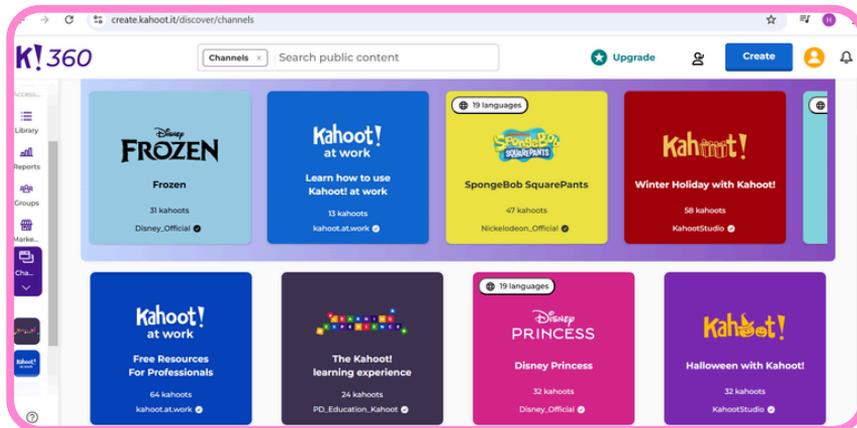
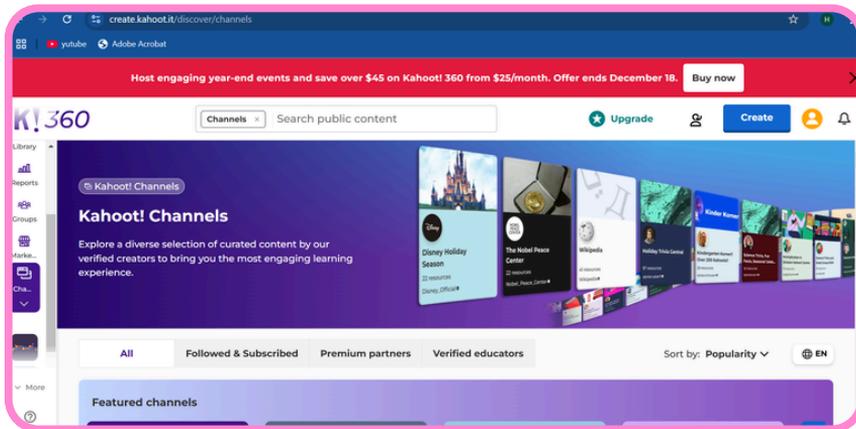
Fitur Marketplaces pada Kahoot! memungkinkan pengguna membeli dan menjual konten edukasi premium, seperti kuis atau pelajaran interaktif. Pengguna dapat mengakses materi berkualitas dari pembuat konten terpercaya untuk mendukung pembelajaran, baik di kelas maupun secara mandiri.





Channel

Fitur Channel pada Kahoot! adalah halaman khusus yang menampilkan koleksi kuis, pelajaran, dan konten lain dari pembuat tertentu, seperti organisasi, mitra resmi, atau individu. Channel memudahkan pengguna untuk menjelajahi dan mengikuti konten yang relevan dan berkualitas dari sumber terpercaya.





Keunggulan Kahoot!

1

Memberikan Feedback Secara Langsung



Siswa segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, memungkinkan mereka langsung memperbaiki kesalahan dan memahami materi dengan lebih baik. Hal ini mendorong pembelajaran aktif dan mempercepat pemahaman konsep, karena siswa dapat langsung mendapatkan umpan balik dan fokus pada area yang perlu perbaikan.

2

Meningkatkan Keterlibatan Siswa



Kahoot! mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktifnya. Kompetisi dan papan peringkat menciptakan suasana yang menyenangkan, membuat siswa lebih antusias menjawab pertanyaan dan meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan.

3

Memperkuat Pemahaman



Melalui kuis interaktif yang dirancang dengan baik, Kahoot! membantu siswa menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara menyenangkan dan efektif. Fitur real-time feedback memberikan siswa kesempatan untuk segera memperbaiki kesalahan, meningkatkan keterlibatan, dan memperdalam pemahaman terhadap topik yang dipelajari.



Cara Membuat Akun Pada Kahoot!

- 1 *Install* aplikasi **Kahoot** pada perangkat dengan aplikasi pembantu sesuai dengan perangkat keras yang digunakan.

Pada **Windows** :

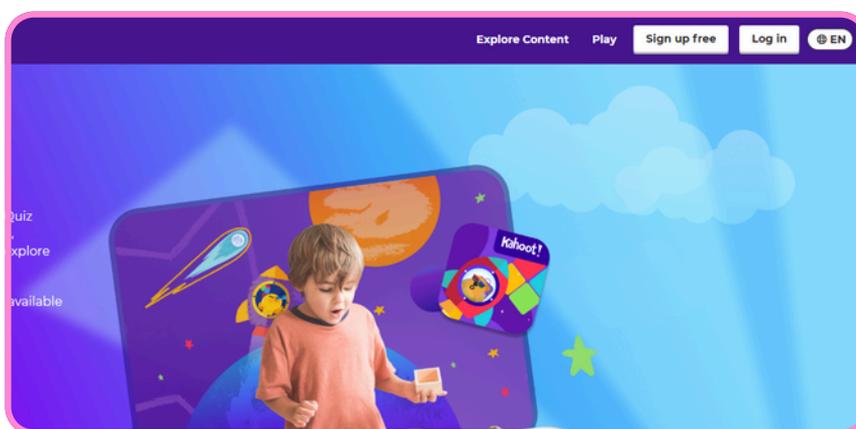
Scan kode Qr dibawah ini untuk menginstall Kahoot! pada Windows!



Pada **Smartphone** :

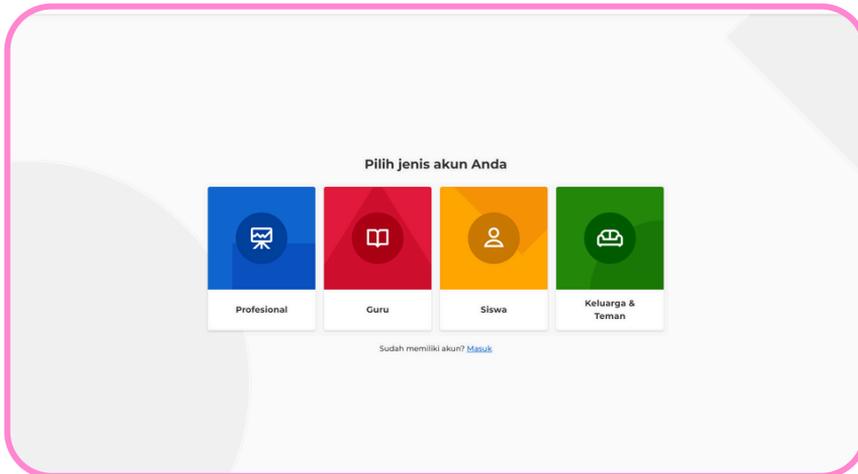


- 2 Kemudian masuk pada halaman Kahoot! dan daftar akun dengan cara klik **Sign Up Free**.



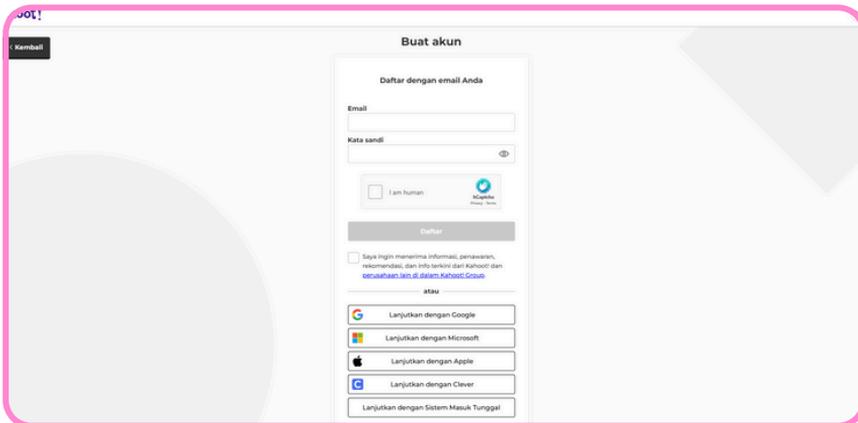
3

Kemudian, pilih opsi mendaftar sebagai guru atau siswa sesuai kebutuhan untuk sekolah. Akun Kahoot! dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran, mempermudah kolaborasi, dan memanfaatkan fitur-fitur edukasi interaktif di lingkungan sekolah.



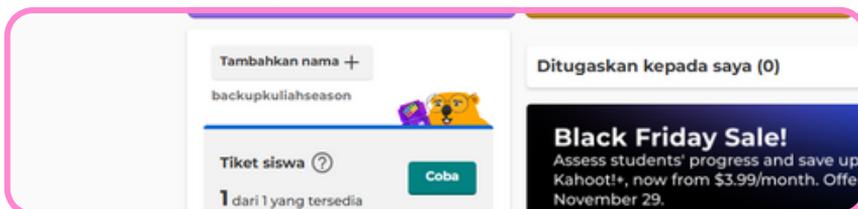
4

Pilih daftar dengan akun google untuk mempermudah pembuatan akun.



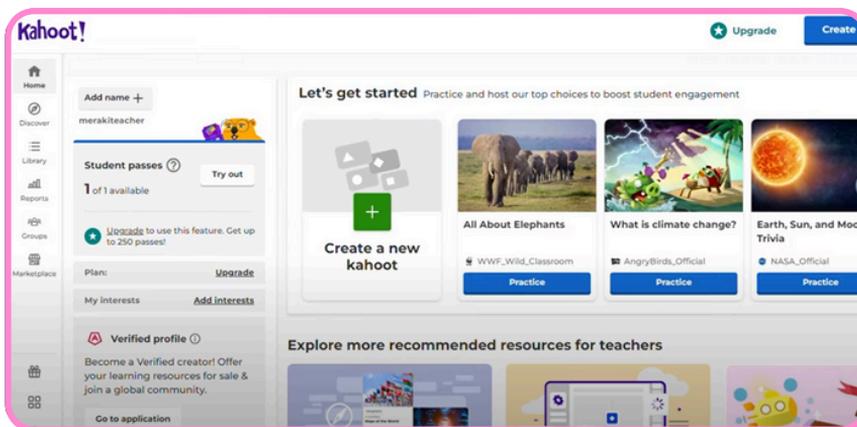
5

Setelah berhasil mendaftar perlu mengisi nama panggilan pada bagian **Tambahkan Nama** yang terletak pada tampilan di bawah ini.



6

Setelah berhasil membuat akun Kahoot!. Maka akan muncul tampilan seperti ini.



Video Tutorial

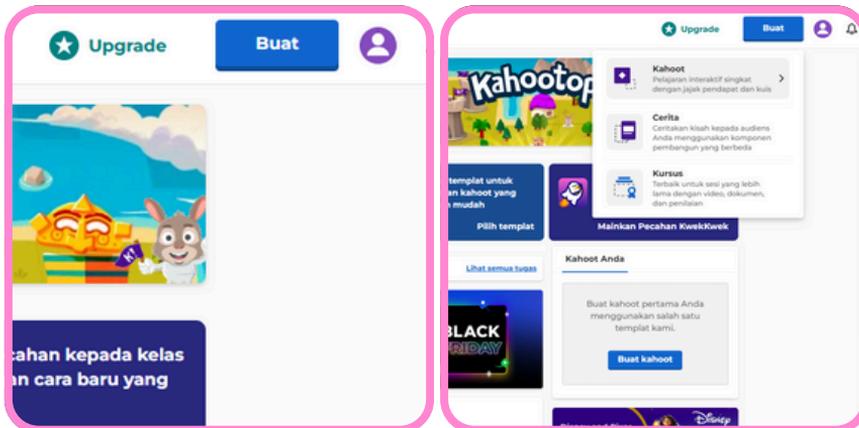


Cara membuat kuis di Kahoot Quiz tutorial lengkap

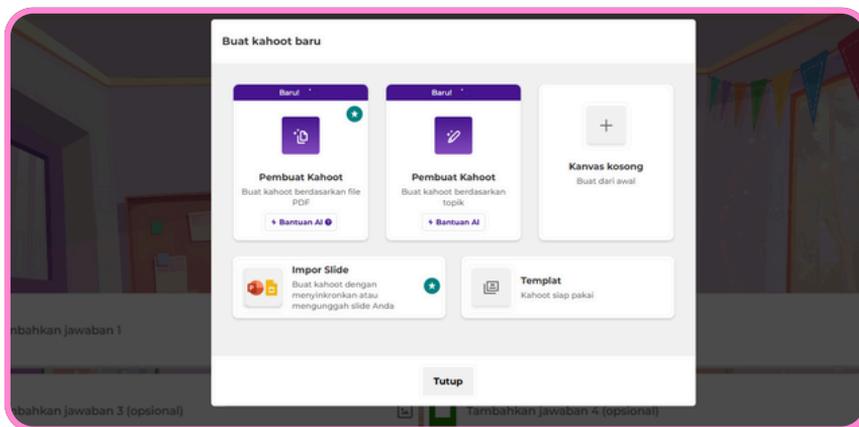


Cara Membuat Kuis Pada Kahoot!

- 1 Pada menu Beranda setelah itu pada tampilan kanan atas akan ada opsi klik **Buat** dan pilih opsi Kahoot.

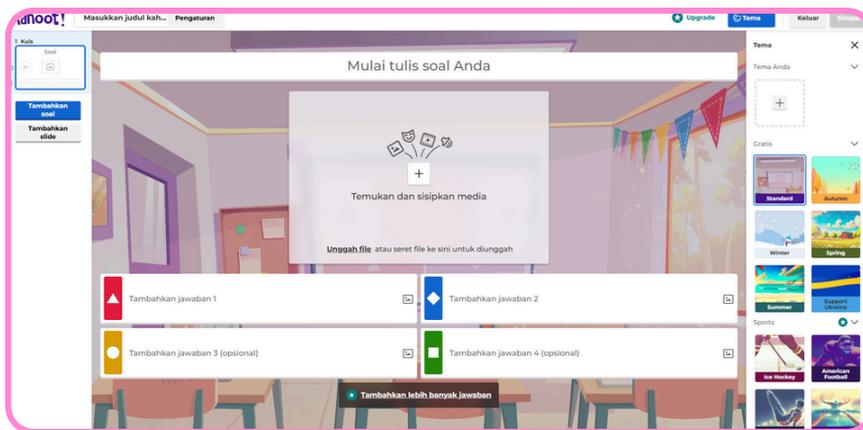


- 2 Langkah selanjutnya akan muncul tampilan seperti ini, maka klik Kanvas Kosong.



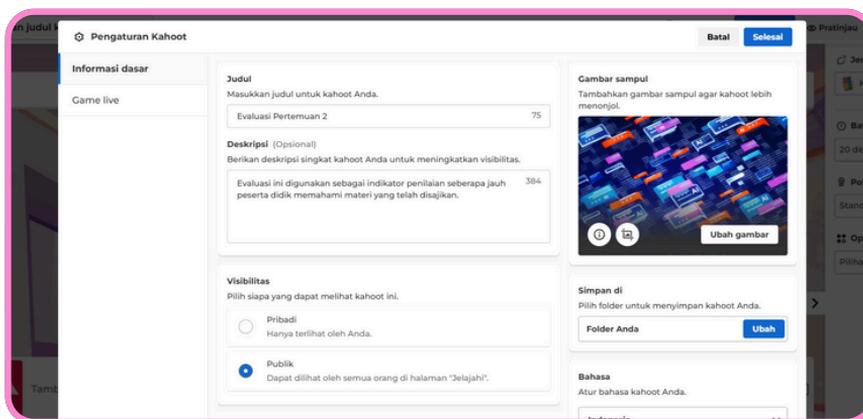
3

Jika tampilan sudah seperti ini klik pada pojok kiri atas untuk membuat judul kuis.



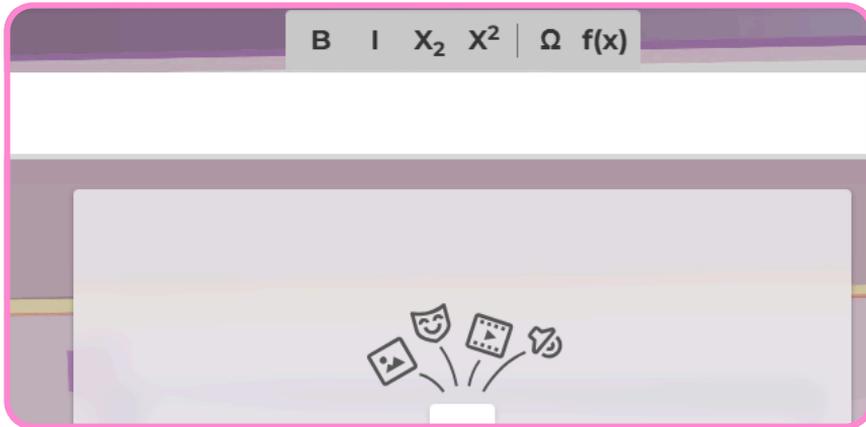
4

Untuk mengganti judul akan muncul menu yang terdiri dari **Judul, deskripsi, dan gambar sebagai cover kuis** yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kemudian, klik **selesai** untuk menyimpan perubahan.



5

Selain itu pada Kahoot! terdapat filter untuk memodifikasikan teks sesuai kebutuhan, seperti tampilan di bawah ini.



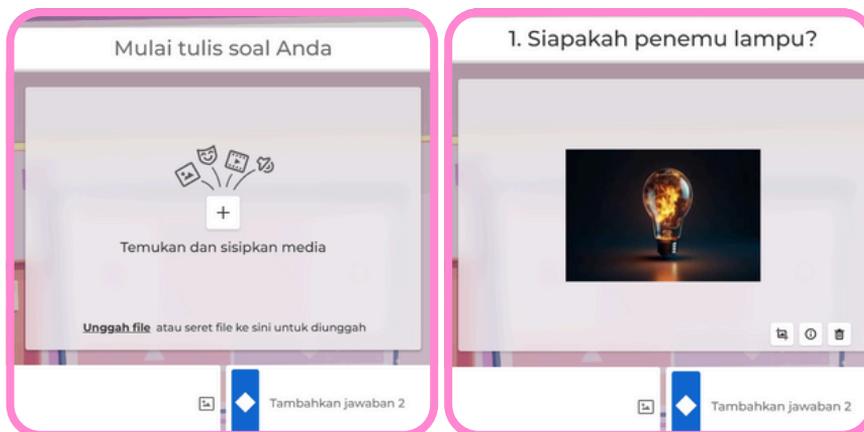
6

Untuk memasukkan pertanyaan kuis klik pada kolom yang telah diberi tanda pada tampilan di bawah ini.



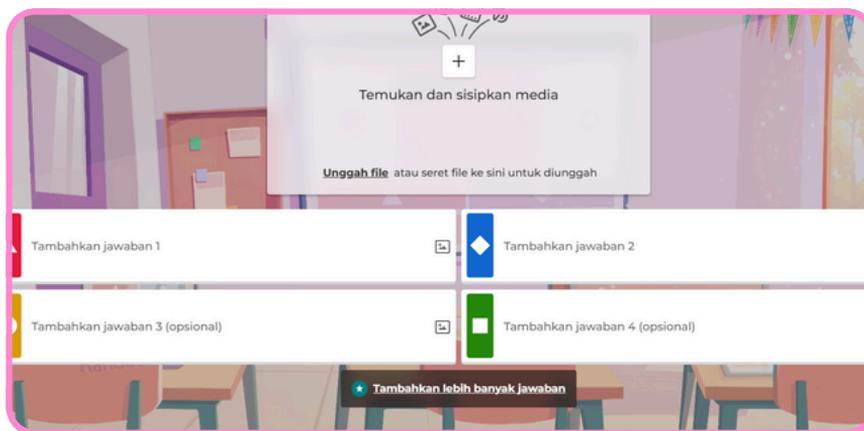
7

Untuk memodifikasi soal dengan penambahan gambar dengan cara klik tanda (+) temukan dan sisipkan media pada kolom yang terdapat di bawah soal ini.



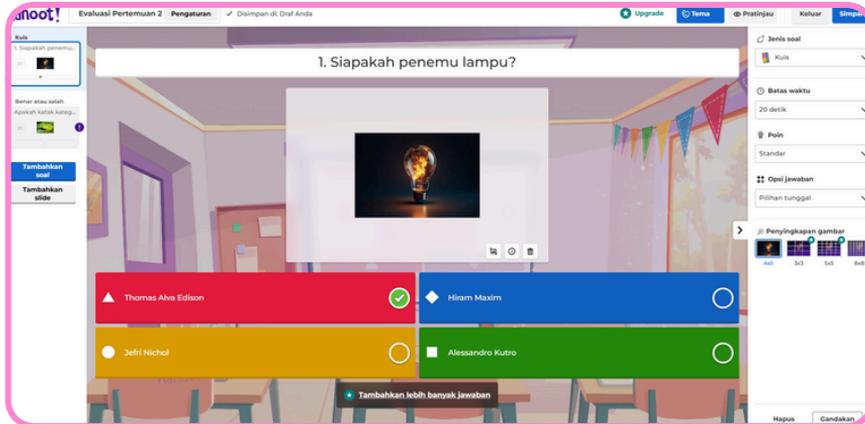
8

Terdapat 4 kolom yang dapat di isi sebagai opsi jawaban pilihan ganda. Namun, jika ingin menambahkan lebih banyak klik tambah lebih banyak jawaban.



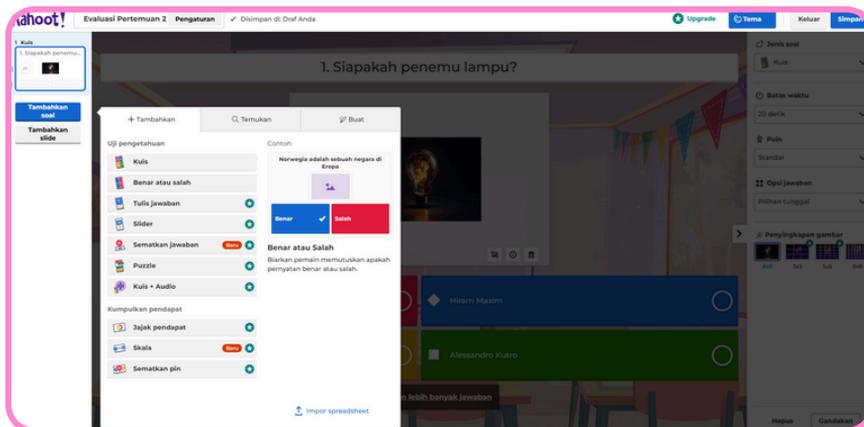
9

Selanjutnya untuk mengatur jawaban benar centang pada lingkaran yang tersedia.



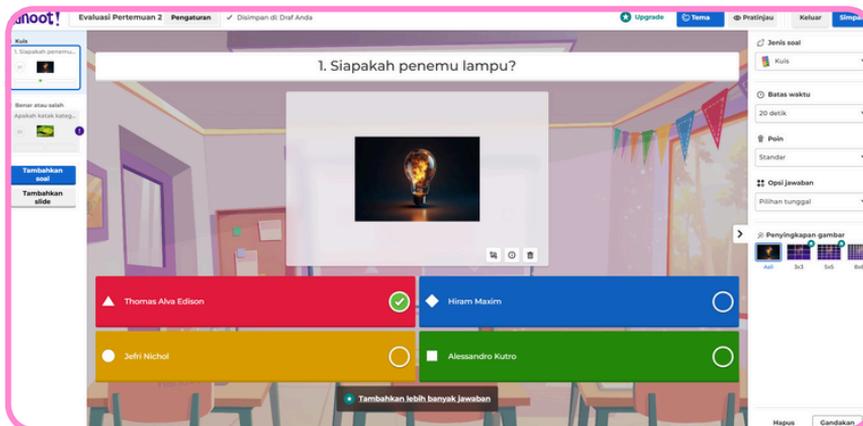
10

Untuk menambahkan soal lainnya klik **Tambahkan soal** dan pilih model soal lainnya. Namun, karena pengguna gratis membuat beberapa bentuk soal terkunci.



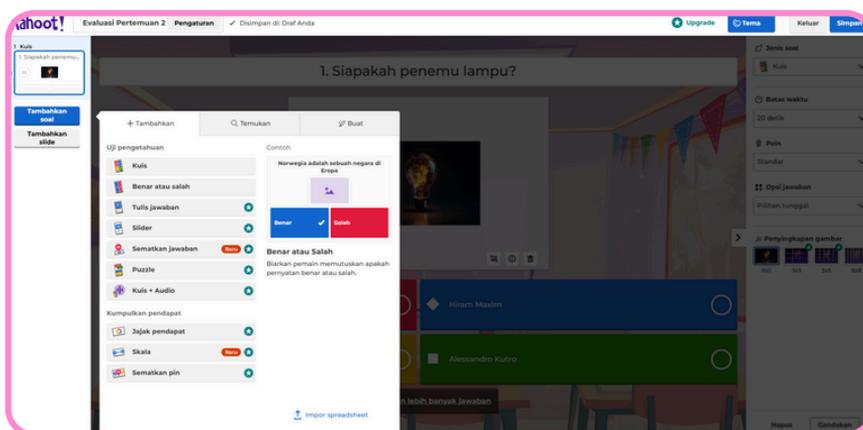
11

Jika memilih model soal benar atau salah perlu mencentang salah satu jawaban yang tepat.



12

Klik simpan pada pojok kanan atas agar soal tersimpan.





Video Tutorial



Cara membuat kuis di Kahoot Quiz tutorial lengkap



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Kahoot! untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa itu aplikasi Kahoot!?

- a. Aplikasi untuk membuat video pembelajaran
- b. Aplikasi untuk mengadakan kuis interaktif berbasis game
- c. Aplikasi mengelola tugas siswa
- d. Aplikasi membuat laporan harian

2. Bagaimana peserta dapat bergabung dalam quiz di aplikasi Kahoot?

- a. Melalui link undangan yang dikirimkan via email
- b. Dengan memasukkan KODE PERMAINAN yang diberikan oleh host quiz
- c. Dengan membuat akun terlebih dahulu
- d. Pendaftaran resmi

3. Fitur utama apa yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis dengan berbagai jenis soal ?

- a. Quiz Mode
- b. Integrasi dengan Google Classroom
- c. Video call
- d. Challenge Mode

4. Siapa yang dapat menggunakan Kahoot?

- a. Hanya siswa
- b. Hanya guru
- c. Semua pihak yang ingin belajar secara interaktif
- d. Pengembang aplikasi saja

5. Apa tujuan utama penggunaan Kahoot dalam pembelajaran?

- a. Membuat proses pembelajaran lebih membosankan
- b. Mengurangi interaksi antara siswa dan guru
- c. Membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif
- d. Menyimpan data ujian secara otomatis

6. Fitur utama apa saja yang tersedia di Kahoot ?

- a. Pembuatan kuis, Live Kahoot, dan game mode
- b. Papan tulis virtual dan video call
- c. Materi pelajaran lengkap
- d. Hanya kuis pilihan ganda

7. Fitur apa yang dapat digunakan untuk membuat kuis lebih menarik dan interaktif?

- a. Menggunakan hanya soal benar/salah
- b. Menambahkan gambar, video, dan audio
- c. Menambahkan soal panjang
- d. Simulasi kelas virtual

8. Apa keunggulan fitur "Team Mode" di Kahoot?

- a. Membuat game dapat dimainkan secara individu
- b. Memungkinkan siswa bermain secara berkelompok untuk mendorong kolaborasi
- c. Mengurangi jumlah pertanyaan dalam kuis
- d. Menghapus skor siswa secara otomatis

9. Bagaimana Kahoot menilai jawaban siswa dalam kuis ?

- a. Berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban
- b. Berdasarkan jumlah pertanyaan yang dijawab
- c. Berdasarkan lamanya siswa mengakses kuis
- d. Berdasarkan jumlah siswa yang bermain

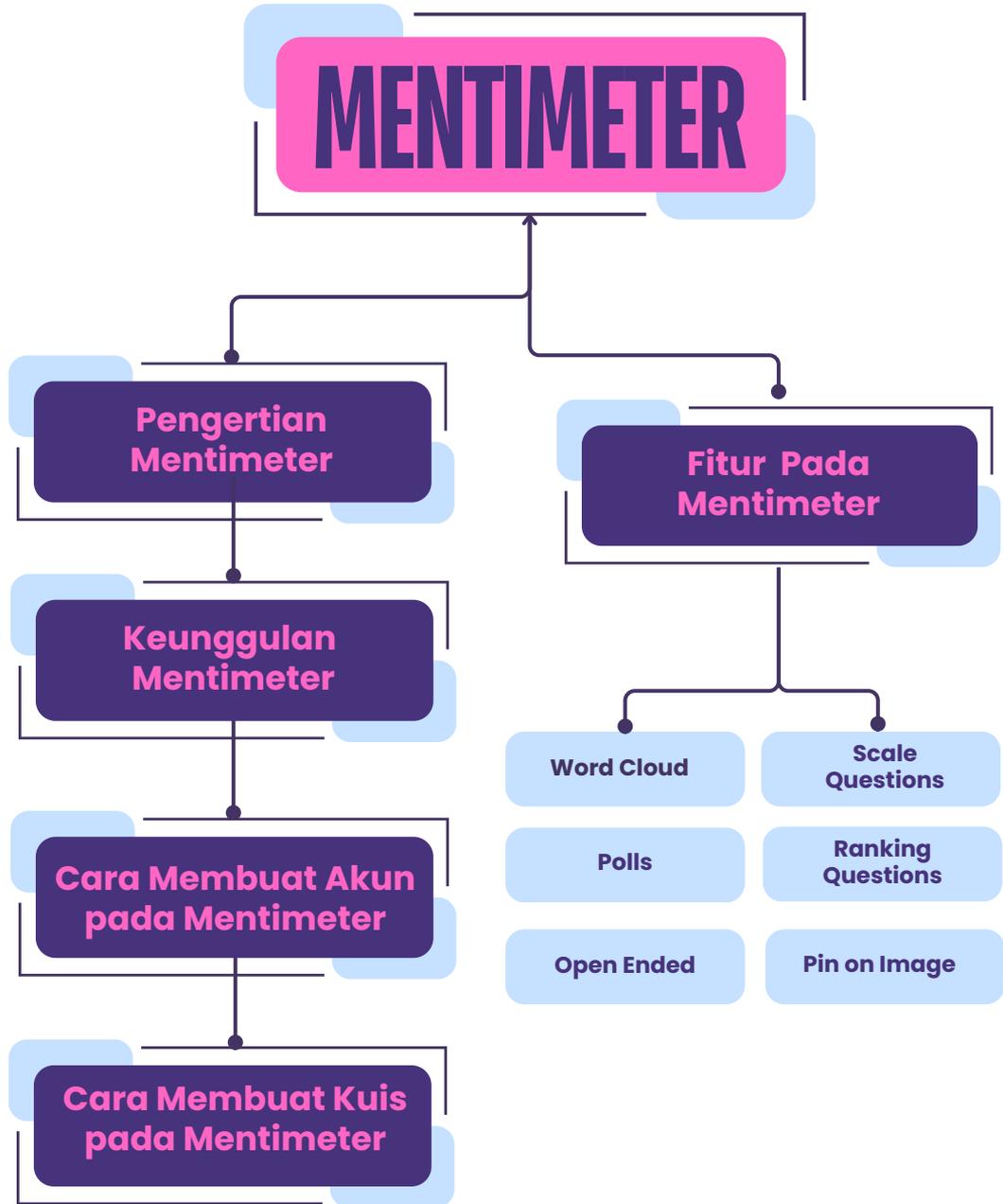
10. Apa manfaat Kahoot bagi siswa?

- a. Memberi kebebasan siswa untuk absen dari kelas
- b. Membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran
- c. Mempermudah siswa dalam membuat tugas kelompok
- d. Menggantikan kebutuhan belajar di sekolah

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuiz dengan klik QR code.

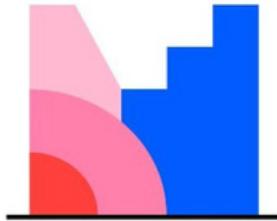


MENTIMETER

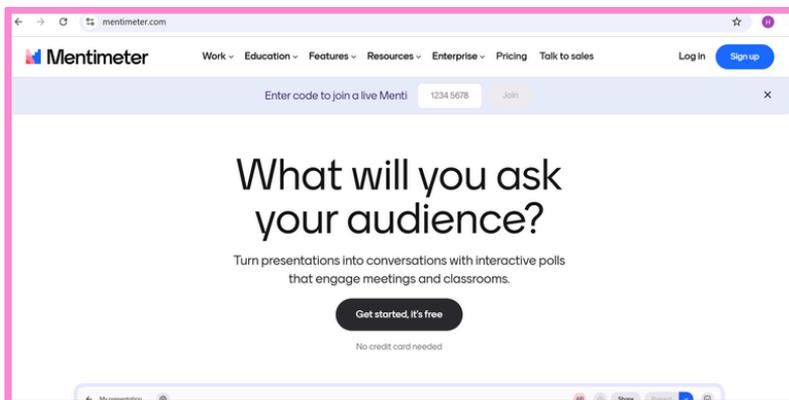




C. Mentimeter



Mentimeter adalah platform online yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif dengan berbagai fitur seperti polling, kuis, survei, dan grafik real-time. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan audiens melalui perangkat mereka, memberikan umpan balik, dan melihat hasilnya secara langsung selama presentasi. Mentimeter digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, dan acara untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi audiens. Platform ini juga memfasilitasi diskusi yang lebih dinamis dan kolaboratif, memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, serta memudahkan pengumpulan data atau opini dari audiens secara instan. Fitur-fitur ini sangat membantu dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman di dalam berbagai jenis sesi atau pertemuan.



**Tampilan
website
Mentimeter**

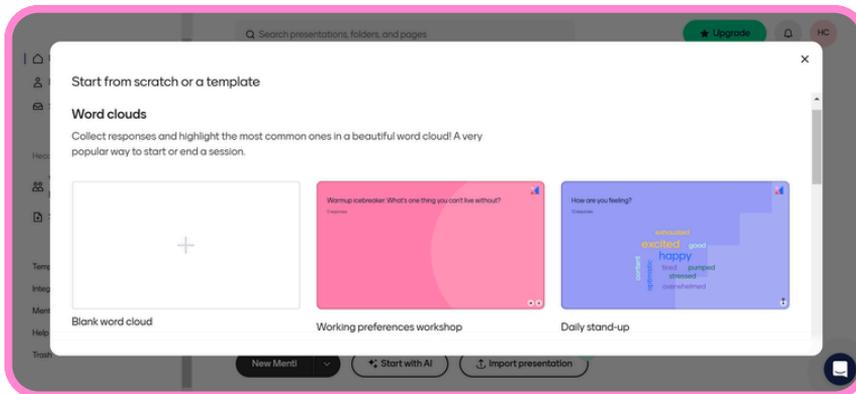


Fitur-Fitur Mentimeter



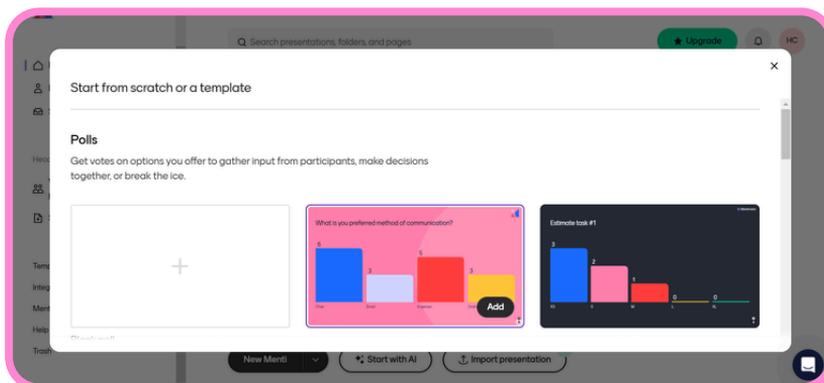
Word Cloud

Fitur Word Cloud pada Mentimeter menampilkan visualisasi kata-kata yang paling sering muncul dari input audiens. Kata-kata yang sering disebut akan lebih besar, menciptakan "cloud" kata dinamis. Fitur ini membantu menggali ide, mengidentifikasi tema utama, dan meningkatkan keterlibatan audiens dalam presentasi.



Polls

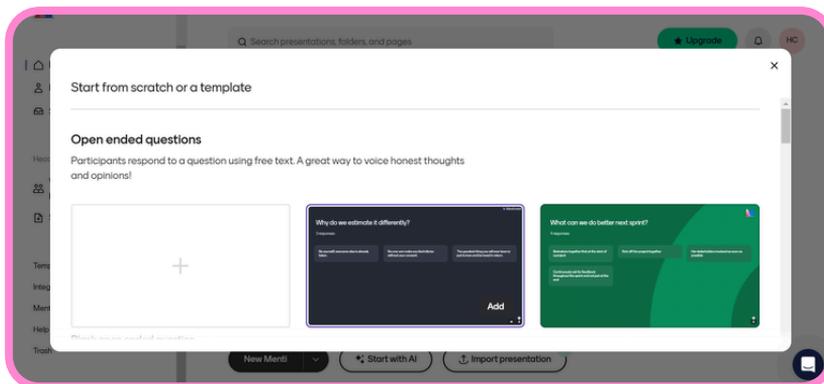
Fitur Polls pada Mentimeter memungkinkan pengguna membuat jajak pendapat interaktif yang hasilnya ditampilkan secara real-time. Fitur ini membantu mengumpulkan pendapat audiens dan meningkatkan keterlibatan selama presentasi.



3

Open Ended

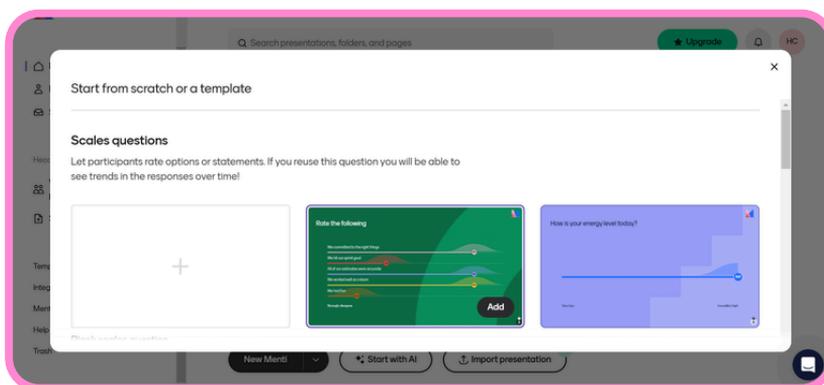
Fitur Open-ended pada Mentimeter memungkinkan audiens memberikan jawaban bebas dalam bentuk teks panjang. Pengguna dapat mengajukan pertanyaan terbuka, dan peserta dapat memberikan respons dengan kata-kata mereka sendiri. Hasilnya ditampilkan dalam bentuk teks yang dapat dianalisis atau dibahas lebih lanjut, memberikan wawasan mendalam tentang pendapat atau ide audiens. Fitur ini berguna untuk diskusi, brainstorming, atau menggali pendapat lebih detail.



4

Scale Questions

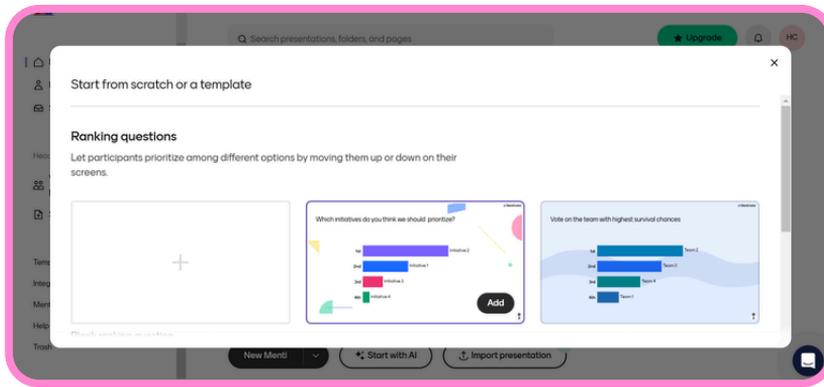
Fitur Scales Questions pada Mentimeter memungkinkan audiens memberikan respons berdasarkan skala penilaian, seperti dari 1 hingga 5 atau 1 hingga 10. Fitur ini digunakan untuk mengukur opini, kepuasan, atau intensitas pendapat audiens terhadap suatu topik secara kuantitatif.



5

Ranking Questions

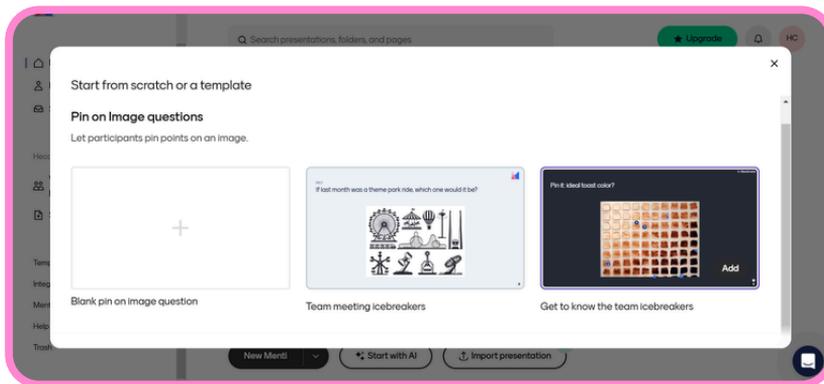
Fitur Ranking Questions pada Mentimeter memungkinkan audiens untuk mengurutkan pilihan-pilihan berdasarkan preferensi mereka. Pengguna dapat meminta peserta untuk memberi peringkat pada sejumlah opsi, dan hasilnya ditampilkan dalam urutan berdasarkan pilihan terbanyak. Fitur ini berguna untuk memahami prioritas atau preferensi audiens.



6

Pin on Image

Fitur Pin on Image pada Mentimeter memungkinkan pengguna untuk menambahkan pin atau penanda interaktif pada gambar selama presentasi. Audiens dapat menempatkan pin di area tertentu pada gambar untuk memberikan respons atau menunjukkan preferensi mereka. Fitur ini berguna untuk analisis visual, seperti memilih lokasi atau mengidentifikasi bagian-bagian penting dari gambar.





Keunggulan Mentimeter

1 Interaktivitas Tinggi



Mentimeter memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung melalui kuis, polling, dan survei, yang meningkatkan keterlibatan audiens atau siswa. Fitur-fitur ini juga memberikan umpan balik real-time, memfasilitasi diskusi, dan membantu mengukur pemahaman serta preferensi audiens secara efektif dan menyenangkan.

2 Visualisasi Data



Hasil interaksi seperti polling atau kuis langsung ditampilkan dalam bentuk grafik atau diagram yang mudah dipahami, mempermudah analisis data real-time. Visualisasi ini memberikan wawasan cepat, meningkatkan efisiensi pengambilan keputusan, dan membantu audiens memahami hasil. Fitur ini berguna untuk diskusi, evaluasi, atau pengambilan keputusan dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, bisnis, maupun acara profesional.

3 Fleksibel untuk Berbagai Kebutuhan



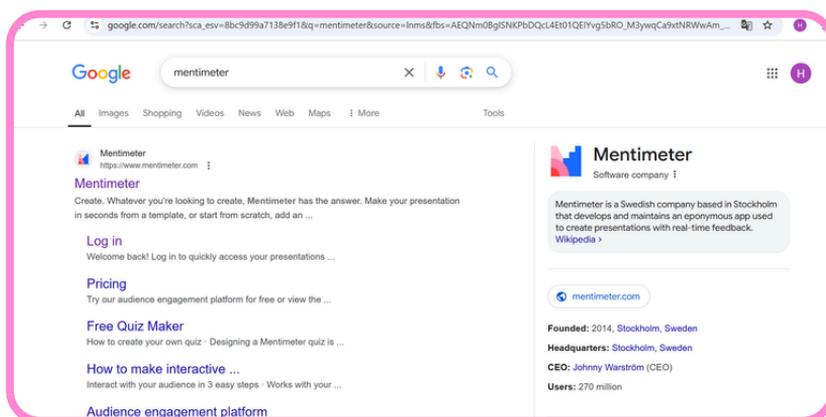
Mentimeter cocok untuk pendidikan, bisnis, atau acara, dengan berbagai jenis pertanyaan interaktif seperti multiple-choice, word cloud, ranking, dan open-ended yang efektif meningkatkan partisipasi serta pemahaman audiens secara menyeluruh.



Cara Membuat Akun Pada Mentimeter

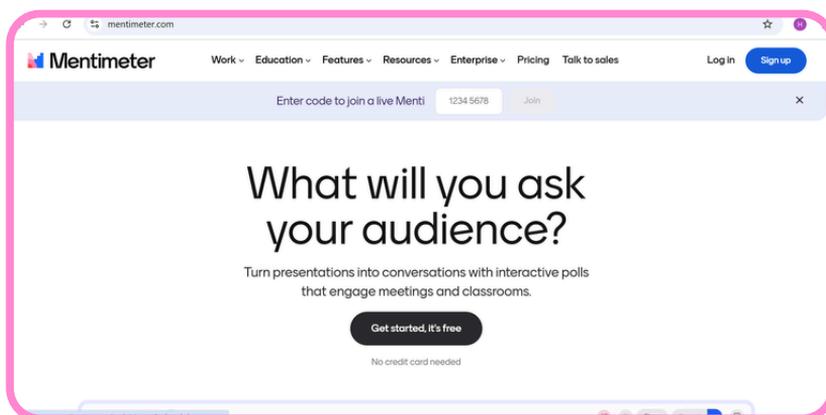
1

Buka situs resmi Mentimeter dengan menggunakan browser kalian, seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox. Ketik www.mentimeter.com di bilah alamat dan tekan Enter.



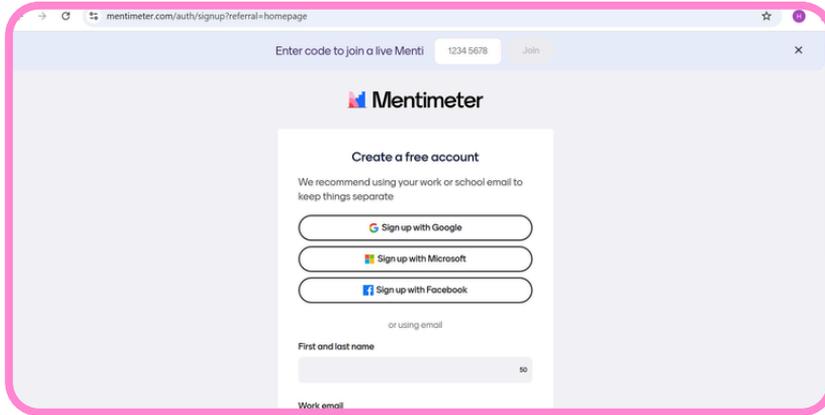
2

Halaman utama Mentimeter akan terbuka, di mana kalian dapat melihat berbagai informasi tentang fitur yang ditawarkan. Klik tombol **Sign Up** di pojok kanan atas untuk mendaftar atau **Log In** jika sudah memiliki akun.



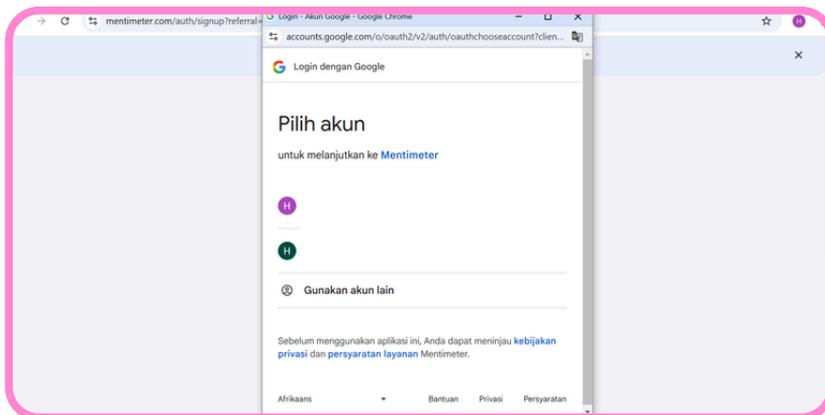
3

Pilih **Sign up with Google**, Pilih opsi **Sign up** with Google untuk mendaftar menggunakan akun Google kalian yang sudah terhubung.



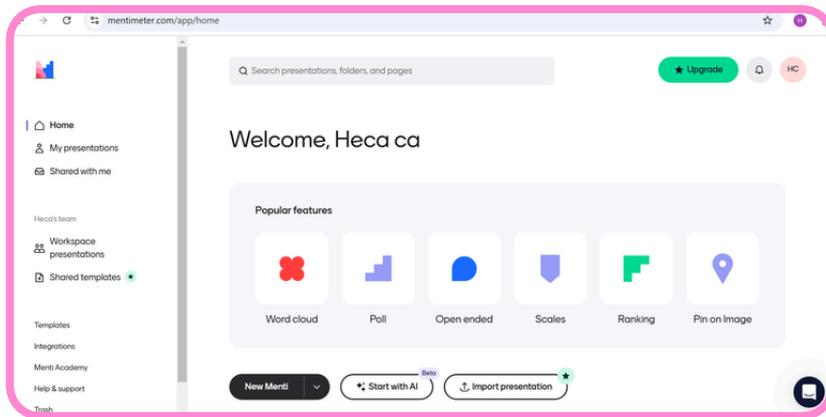
4

Login ke Akun Google, jika belum login ke Google, akan diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi akun Google kalian. Jika sudah login silahkan pilih akun kalian.

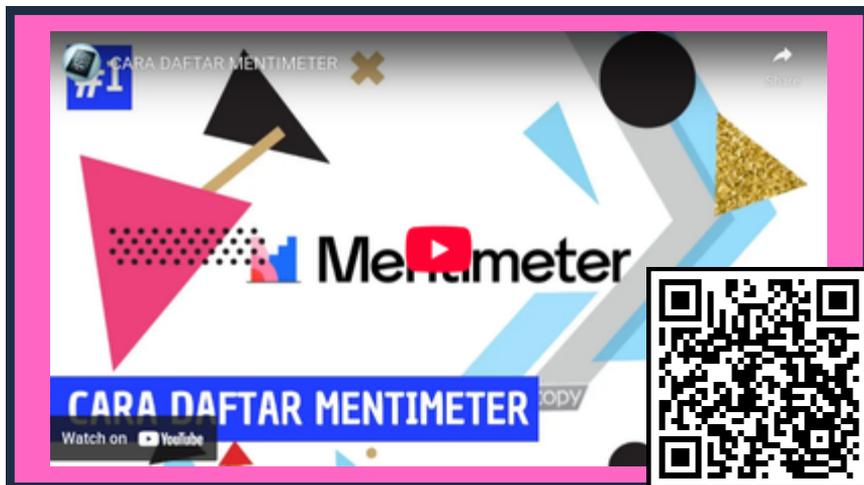


5

Setelah proses pendaftaran selesai, akun Mentimeter Anda akan siap digunakan untuk membuat presentasi interaktif atau menjelajahi berbagai fitur yang tersedia.



Video Tutorial

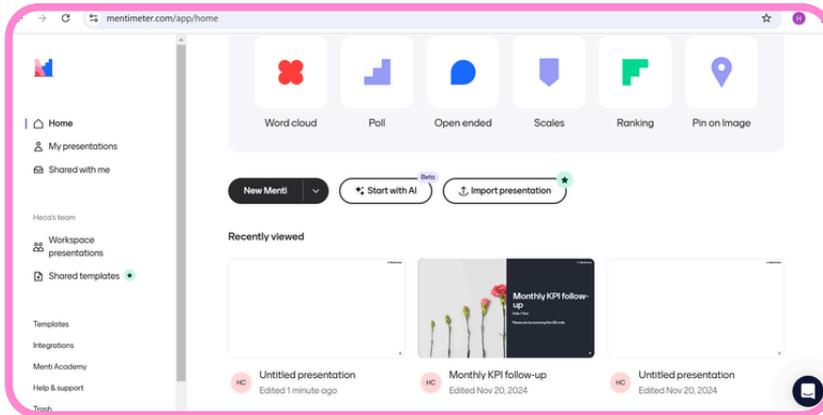


Cara membuat akun pada mentimeter

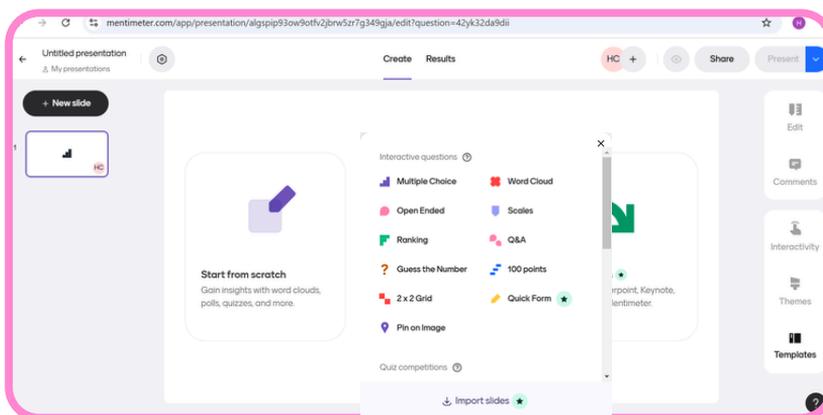


Cara Membuat Kuis Pada Mentimeter

- 1 Pada halaman depan Mentimeter, akan melihat opsi untuk membuat presentasi baru. Pilih **New Menti** untuk memulai pembuatan kuis atau presentasi interaktif lainnya.

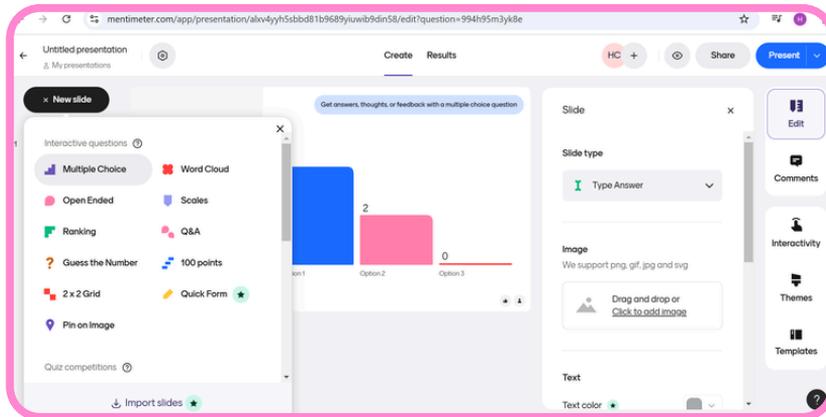


- 2 Kemudian, setelah memilih New Menti, pilih opsi **Start from Scratch** untuk memulai kuis atau presentasi dari awal tanpa template. Ini memungkinkan Anda untuk membuat kuis yang sepenuhnya disesuaikan sesuai dengan kebutuhan Anda, mulai dari pertanyaan hingga pengaturan slide.



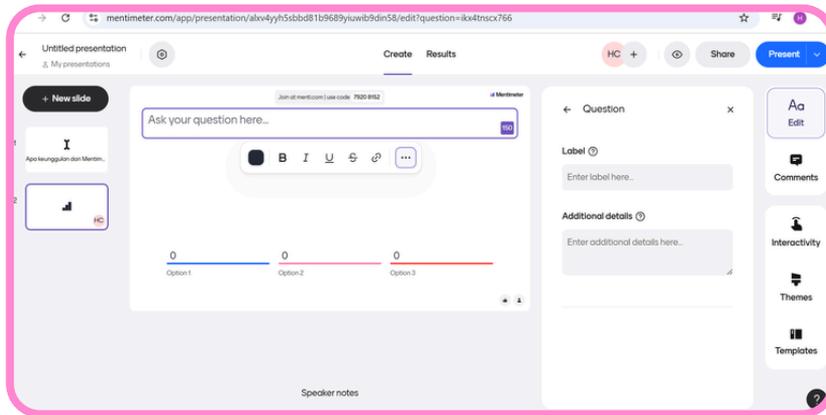
3

Setelah itu, pilih **Multiple Choice** untuk membuat pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban. Kalian dapat menambahkan beberapa opsi jawaban, menentukan jawaban yang benar, dan mengatur durasi waktu untuk setiap pertanyaan.

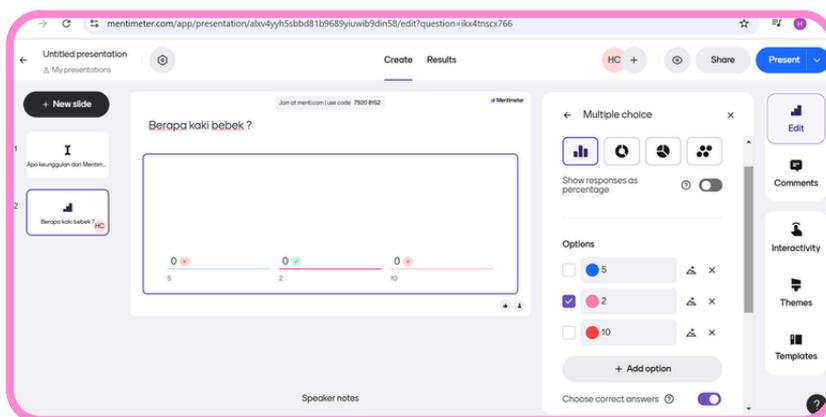


4

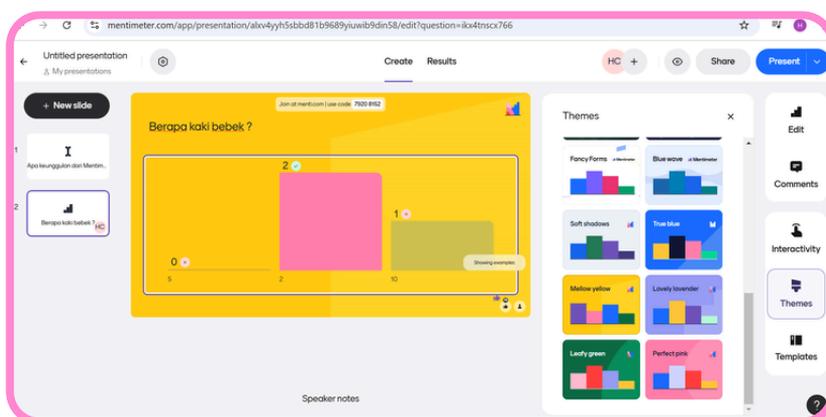
Setelah itu, isikan pertanyaan yang ingin kalian buat pada kolom yang tersedia.



- 5 Kemudian, pilih **Type Visual** yang diinginkan, seperti gambar atau *grafik*, untuk memperkaya pertanyaan kalian. Setelah itu, tandai jawaban yang benar dengan menyalakan opsi **Choose Correct Answer** di sebelah pilihan yang benar. Jangan lupa untuk menyimpan perubahan setelah selesai.

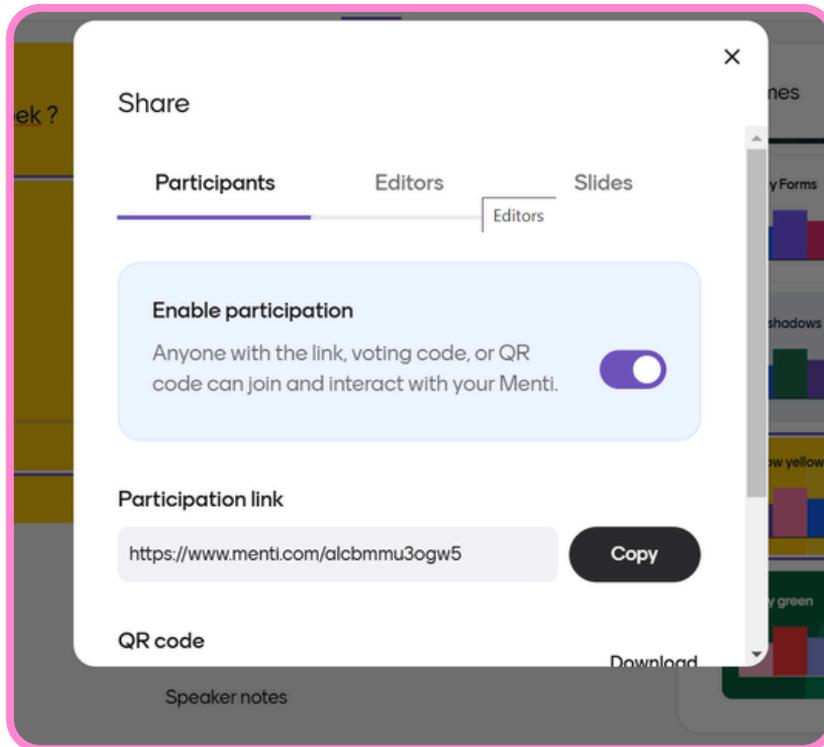


- 6 Pada bagian *Themes*, kalian bisa memilih tampilan atau tema *visual* untuk kuis kalian. Pilih tema yang sesuai dengan preferensi atau suasana yang ingin kalian ciptakan, seperti tema gelap atau terang, atau tema khusus yang disediakan *Mentimeter*. Setelah memilih tema, klik **Apply** untuk mengubah tampilan kuis sesuai pilihan kalian.



7

Setelah itu, kalian bisa menambahkan pertanyaan berikutnya jika perlu, atau klik **Present** untuk mulai menyajikan kuis kepada audiens atau siswa. Jangan lupa untuk membagikan kode atau link kuis kepada peserta agar mereka dapat berpartisipasi.





Video Tutorial



Mentimeter Tutorial : Membuat Kelas Online lebih Interaktif dengan Fitur Pertanyaan dan Polling



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Mentimeter untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa fungsi utama Mentimeter dalam pembuatan kuis interaktif?

- a. Menyediakan materi pembelajaran
- b. Mengumpulkan data dari peserta
- c. Menampilkan video pembelajaran
- d. Mengedit gambar untuk presentasi

2. Apa keunggulan utama penggunaan Mentimeter dalam pembuatan kuis?

- a. Memiliki banyak iklan yang mengganggu
- b. Hanya bisa digunakan secara offline
- c. Interaktif dan mengumpulkan data secara real-time
- d. Tidak dapat diakses melalui ponsel

3. Apa yang dimaksud dengan "Word Cloud" dalam konteks Mentimeter?

- a. Tumpukan kata-kata terurut
- b. Awan kata-kata yang tampil secara acak
- c. Awan kata-kata yang membentuk pola tertentu
- d. Tumpukan kata-kata acak

4. Apa jenis pertanyaan yang dapat diajukan dengan Mentimeter ?

- a. Hanya pertanyaan pilihan ganda
- b. Pertanyaan hanya esai
- c. Pertanyaan hanya pernyataan benar/salah
- d. Pertanyaan pilihan ganda dan esai

5. Fitur apa yang mendukung ClassPoint dapat membuat Project-Based Learning?

- a. Melalui tautan (link) yang diberikan
- b. Melalui surat elektronik
- c. Melalui aplikasi telepon
- d. Melalui media sosial

6. Apa manfaat penggunaan grafik dalam kuis Mentimeter ?

- a. Membantu peserta menjawab dengan benar
- b. Mempercepat proses pengumpulan data
- c. Membuat kuis terlihat menarik
- d. Tidak ada manfaat dalam penggunaan grafik

7. Apa yang dimaksud dengan "Quiz Competition" dalam Mentimeter ?

- a. Kuis yang hanya memiliki pertanyaan tentang kompetisi
- b. Tidak ada fitur "Quiz Competition" dalam Mentimeter
- c. Persaingan antara peserta dalam kuis online
- d. Kuis yang hanya dapat diakses melalui undangan

8. Dapatkah hasil kuis Mentimeter dianalisis setelah selesai ?

- a. Tidak, hasilnya hanya ditampilkan saat kuis berlangsung
- b. Hanya bisa dilihat oleh pembuat kuis
- c. Ya, hasilnya dapat diunduh dan dianalisis
- d. Hanya bisa dilihat oleh peserta kuis

9. Apa fungsi utama Mentimeter dalam presentasi ?

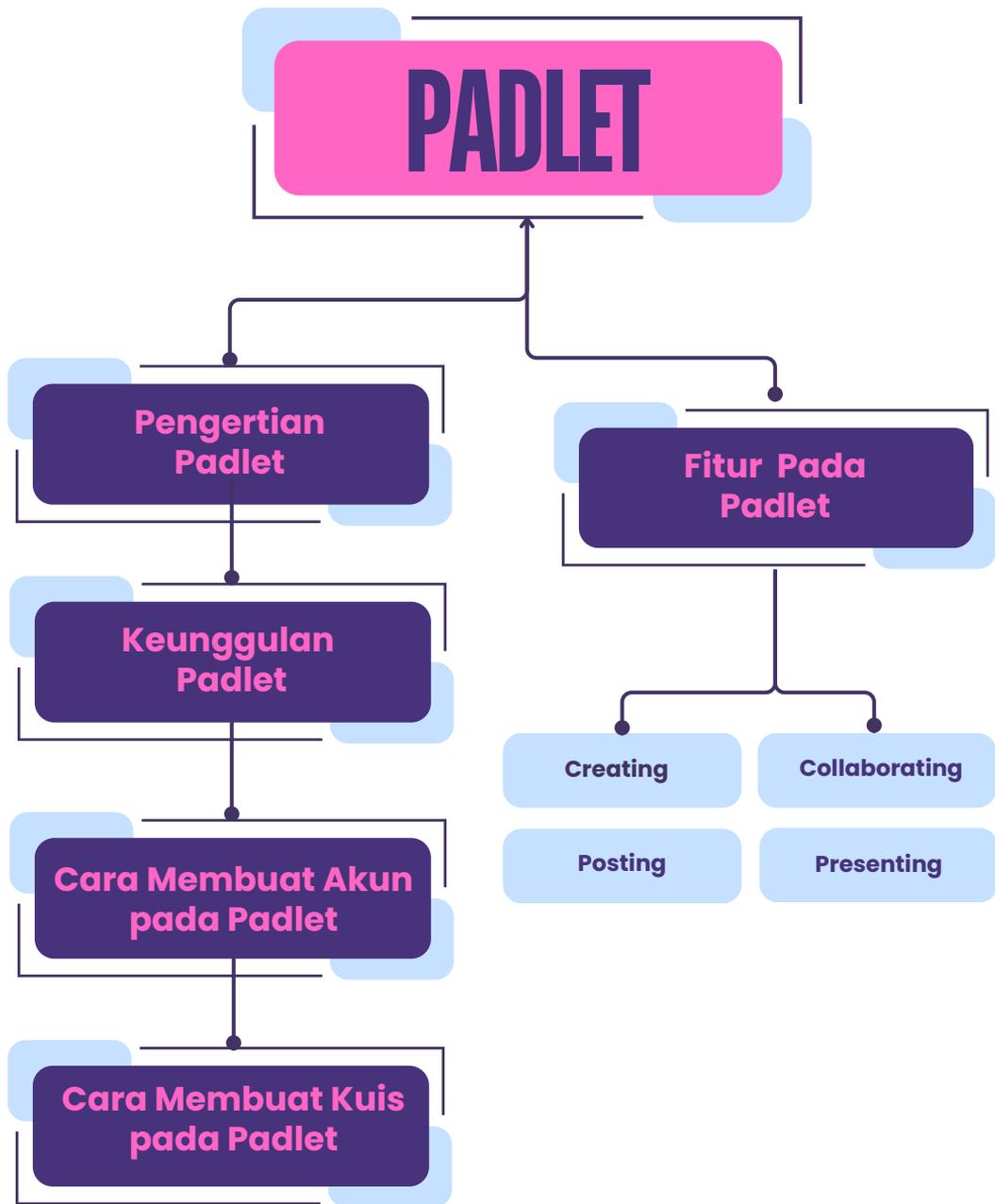
- a. Mengedit gambar
- b. Menyimpan data secara offline
- c. Mengumpulkan umpan balik secara real-time
- d. Membuat video presentasi

10. Platform apa saja yang terintegrasi dengan Mentimeter ?

- a. Hanya PowerPoint dan Excel
- b. Hanya Google Docs dan WordPress
- c. PowerPoint, Zoom, dan Microsoft Teams
- d. Tidak ada platform lain yang terintegrasi

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuis dengan klik QR code.







D. Padlet



padlet

Padlet adalah aplikasi online gratis yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar, khususnya dalam kolaborasi antara siswa dan guru. Dengan menggunakan Padlet, pengguna dapat bekerja bersama secara *efisien* dalam satu halaman *virtual* yang mudah diakses. Aplikasi ini memungkinkan berbagai jenis konten untuk dibagikan, seperti catatan, tautan, video, gambar, dokumen, hingga ide-ide kreatif yang dapat disusun secara terstruktur.

Selain itu, tampilan yang *fleksibel* dan mudah disesuaikan membuat pengguna dapat menyesuaikan papan kerja sesuai kebutuhan pembelajaran. Padlet juga menawarkan fitur kolaborasi waktu nyata, sehingga siswa dan guru dapat berinteraksi secara langsung meskipun berada di lokasi yang berbeda. Dengan kemampuannya yang *interaktif*, Padlet juga mempermudah guru dalam mengorganisasi materi dan aktivitas pembelajaran.



Tampilan website Padlet

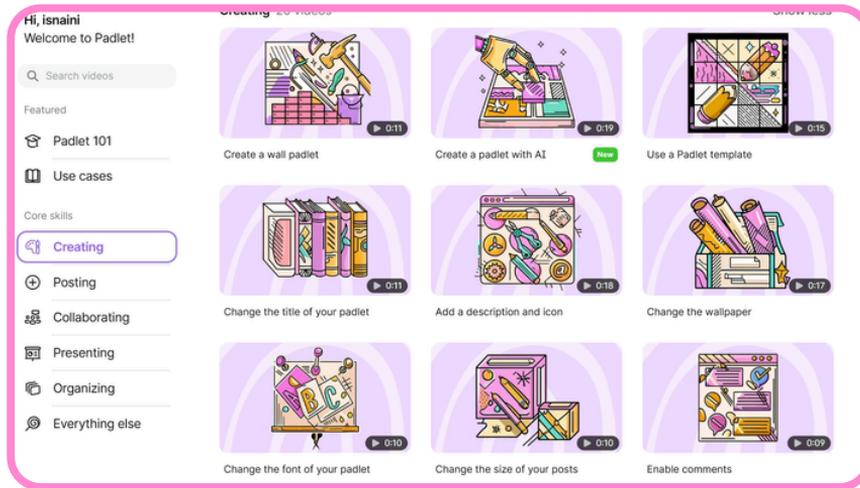


Fitur-Fitur Padlet



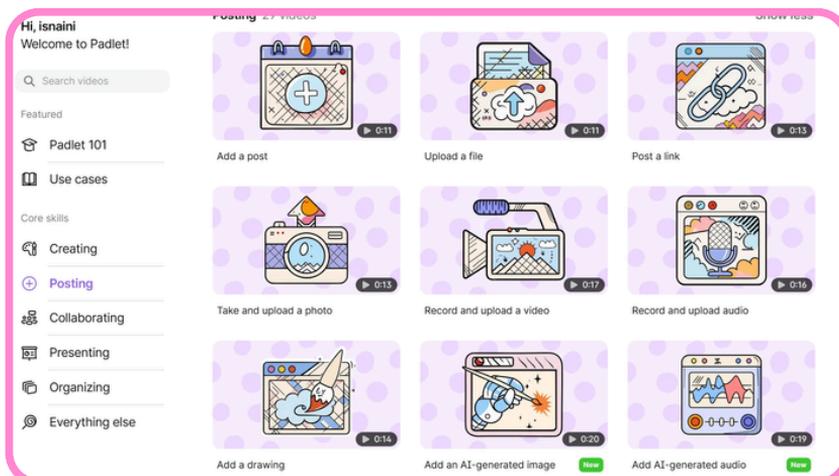
1 Creating

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat papan Padlet baru. Pengguna dapat memilih tata letak, menyesuaikan tema, dan menambahkan elemen-elemen yang mendukung kebutuhan pembelajaran atau kolaborasi.



2 Posting

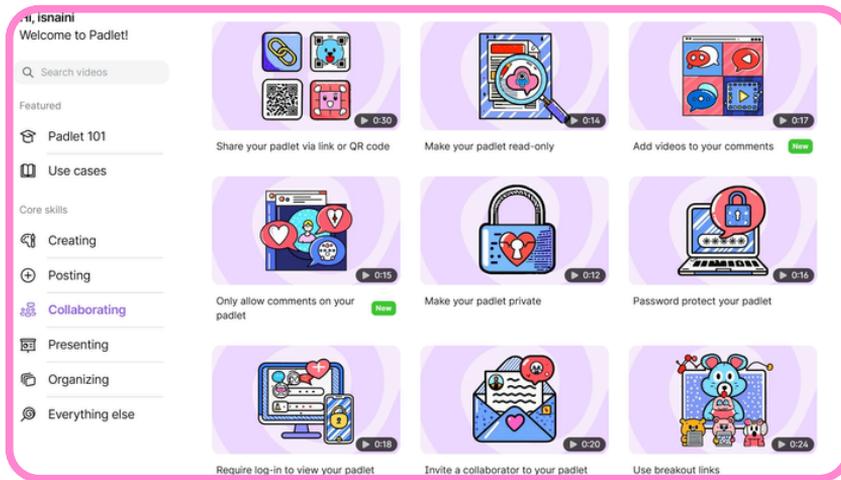
Dengan fitur ini, pengguna dapat menambahkan berbagai jenis konten ke papan, seperti teks, gambar, tautan, video, atau dokumen. Postinging merupakan langkah dasar dalam berbagi ide atau informasi di Padlet.



3

Collaborating

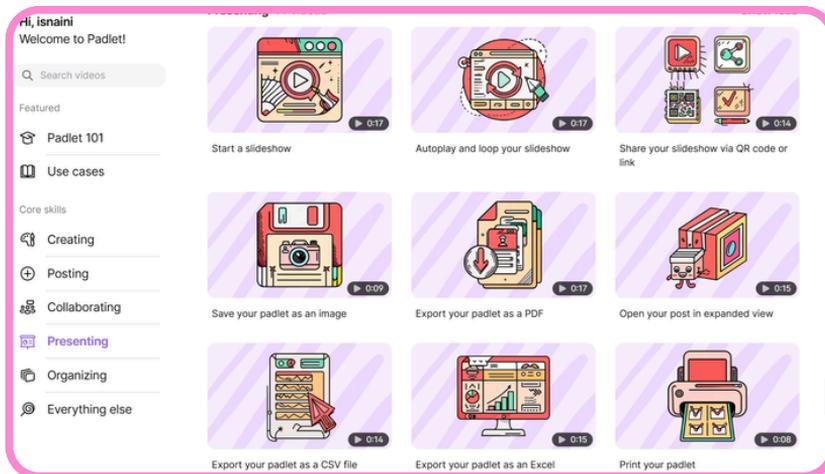
Fitur ini mendukung kolaborasi waktu nyata. Banyak pengguna dapat bekerja bersama di papan yang sama, memungkinkan interaksi yang produktif dalam kegiatan kelompok atau kelas.



4

Presenting

Padlet menyediakan kemampuan untuk menampilkan papan secara langsung sebagai alat presentasi. Fitur ini membantu pengguna berbagi hasil kerja atau diskusi dengan audiens secara visual.





Keunggulan Padlet

1

Fleksibilitas Konten



Antarmuka yang sederhana dan intuitif, sehingga mudah digunakan oleh semua kalangan, baik pemula maupun pengguna yang lebih berpengalaman. Fleksibilitasnya dalam mendukung berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, tautan, dokumen, dan bahkan rekaman suara, membuat Padlet sangat serbaguna untuk berbagai kebutuhan.

2

Kolaborasi Waktu Nyata



Di mana banyak pengguna dapat bekerja secara bersamaan pada satu papan tanpa hambatan. Hal ini menjadikannya ideal untuk kegiatan kelompok seperti diskusi, brainstorming, atau proyek kolaboratif. Keunggulan lainnya adalah aksesibilitas tinggi, di mana Padlet dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel, baik melalui browser maupun aplikasi mobile.

3

Kustomisasi



Pengguna dapat menyesuaikan tampilan papan, seperti memilih latar belakang, tema, atau tata letak yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi. Dengan berbagai tata letak yang tersedia, seperti Wall, Grid, atau Stream, pengguna dapat mengatur konten dengan lebih rapi dan terorganisasi.



Cara Membuat Akun Pada Padlet

1

Install aplikasi **Padlet** pada perangkat dengan aplikasi pembantu sesuai dengan perangkat keras yang digunakan.

Pada **Windows** :

Scan kode Qr dibawah ini untuk menginstall Padlet pada Windows!



Pada **Smartphone** :



2

Kemudian masuk pada halaman Padlet dan daftar akun dengan cara klik **Sign Up**.



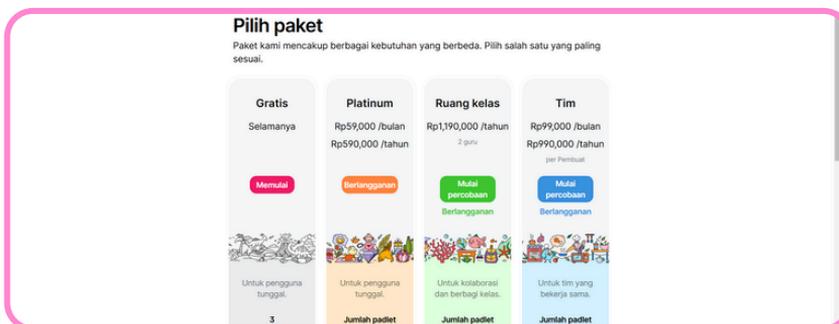
3 Kemudian login menggunakan akun google atau email anda



4 Kemudian, pilih opsi mendaftar sebagai guru atau siswa sesuai kebutuhan untuk sekolah. Akun Padlet dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran, mempermudah kolaborasi, dan memanfaatkan fitur-fitur edukasi interaktif di lingkungan sekolah.

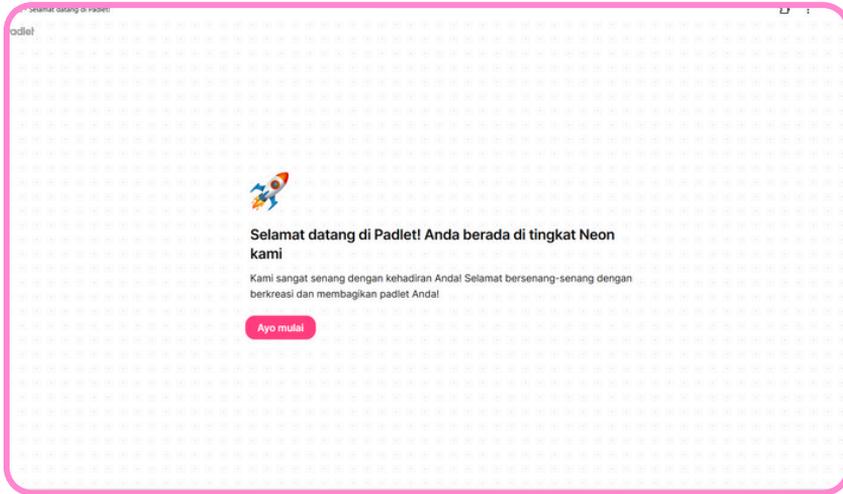


5 Setelah memilih opsi sebagai siapa kita mendaftar, maka tampilan padlet berikutnya akan mengarahkan mengenai paket langganan yang akan kita gunakan selama menggunakan aplikasi padlet.



5

Maka tampilan awal setelah kita membuat akun pada aplikasi Padlet adalah seperti dibawah ini, klik **ayo mulai** untuk melanjutkan ke beranda padlet.



Video Tutorial



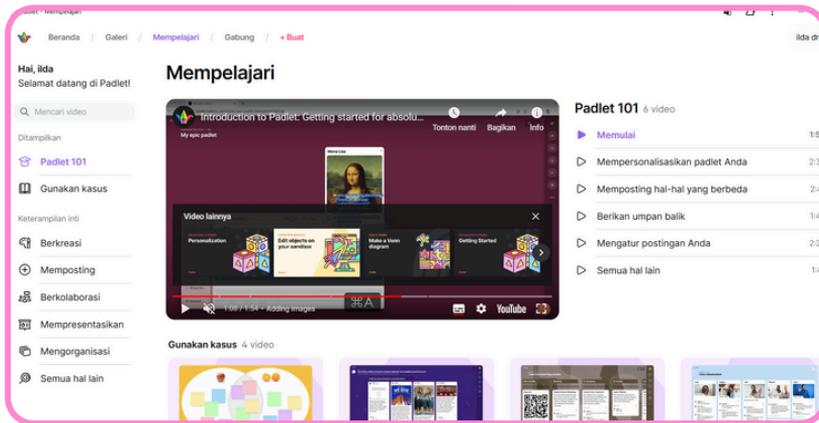
Cara Login, Daftar dan Menggunakan Padlet untuk Media Pembelajaran Interaktif



Cara Membuat Kuis Pada Padlet

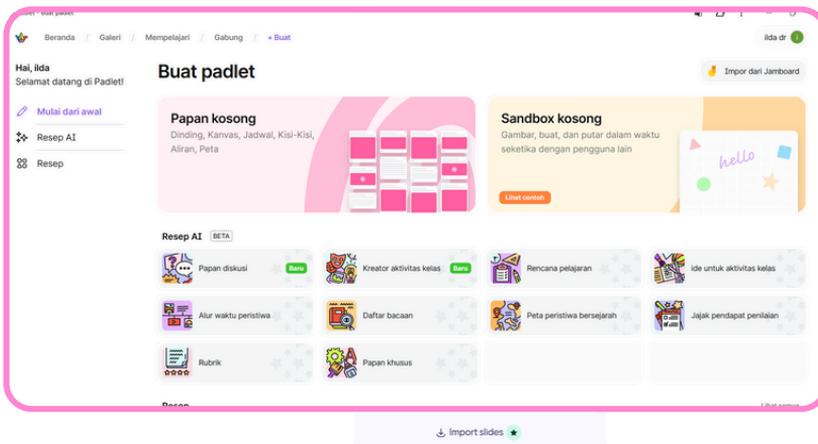
1

Pada halaman depan Padlet, akan melihat opsi untuk membuat presentasi baru. Pilih **+Baru** untuk memulai pembuatan kuis atau presentasi interaktif lainnya.

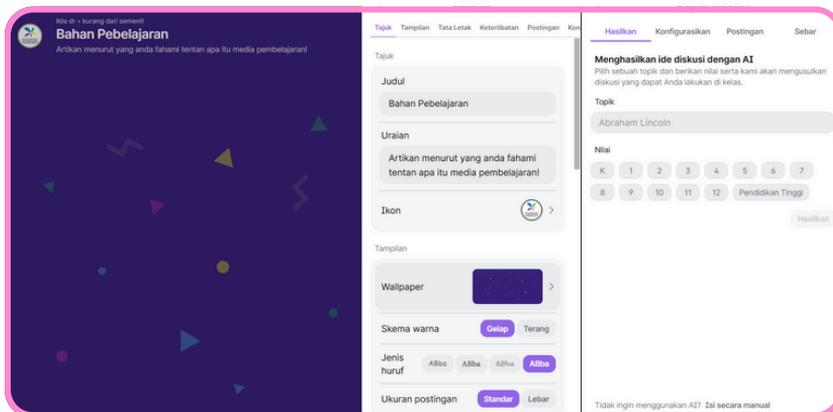


2

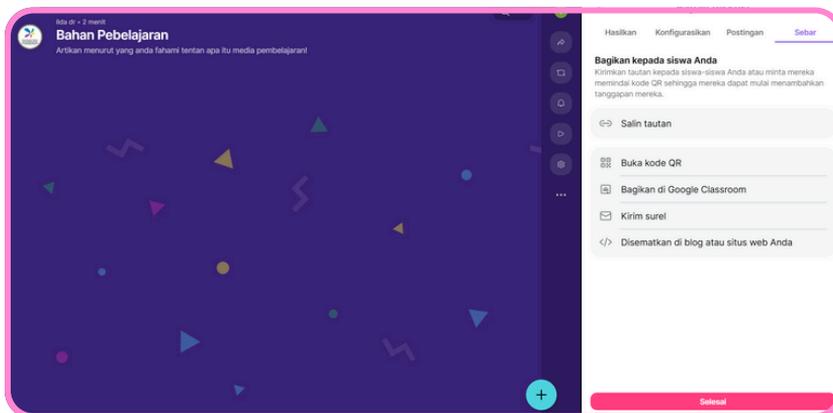
Pilih sesuai dengan media yang ingin anda kembangkan. Saya mengambil contoh yaitu **Papan Diskusi**.



- 3 Anda bisa mengedit sesuai yang anda inginkan dengan memilih menu Setelan. Dan tampilannya seperti ini



- 4 Setelah selesai anda bisa membagikan link dengan memilih menu Sebar dan Salin Tautan setelah itu Selesai dan Bagikan kepada Target Audiens.





Video Tutorial



Tutorial Padlet



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Padlet untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa fungsi utama dari Padlet dalam proses pembelajaran?

- Menyimpan data siswa
- Menyediakan platform untuk kolaborasi dan berbagi ide
- Mengelola jadwal pelajaran
- Menghitung nilai siswa

2. Salah satu keunggulan Padlet adalah?

- Hanya dapat digunakan oleh guru
- Memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, dan video
- Hanya mendukung format teks
- Tidak dapat diakses secara online

3. Apa yang dimaksud dengan kolaborasi real-time dalam konteks Padlet?

- Siswa dapat mengerjakan tugas secara terpisah
- Pengguna dapat bekerja sama secara langsung dalam satu papan digital
- Hanya guru yang dapat mengedit konten
- Siswa tidak dapat melihat pekerjaan teman sekelas

4. Apa yang dimaksud dengan kolaborasi real-time dalam konteks Padlet?

- Agar dapat menghindari penggunaan teknologi
- Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa
- Agar siswa tidak dapat menggunakan Padlet
- Untuk mengurangi interaksi di kelas

5. Apa yang dapat dilakukan dengan hasil kerja di Padlet?

- Hanya dapat dilihat oleh guru
- Dapat diekspor dalam format gambar atau PDF
- Tidak dapat disimpan
- Hanya dapat dihapus

6. Apa yang diharapkan dari pendidik setelah mempelajari modul tentang Padlet?

- a. Mampu mengabaikan teknologi dalam pembelajaran
- b. Mampu mengevaluasi efektivitas Padlet dalam meningkatkan hasil belajar siswa
- c. Mampu menghindari penggunaan aplikasi digital
- d. Mampu mengajarkan tanpa alat bantu

7. Salah satu cara Padlet dapat meningkatkan keterampilan digital siswa adalah dengan?

- a. Mengurangi penggunaan perangkat digital
- b. Mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berbagi informasi secara online
- c. Membatasi akses ke internet
- d. Menggunakan metode pembelajaran tradisional

8. Dalam konteks desain aktivitas pembelajaran, Padlet dapat digunakan untuk?

- a. Hanya tugas individu
- b. Proyek kelompok, diskusi kelas, dan tugas individu
- c. Menghindari kolaborasi antar siswa
- d. Menyimpan catatan pribadi

9. Apa yang dimaksud dengan "Tampilan yang Fleksibel" dalam penggunaan Padlet?

- a. Pengguna tidak dapat mengubah tata letak papan
- b. Pengguna dapat mengatur tata letak papan sesuai kebutuhan, memilih antara berbagai format
- c. Hanya ada satu format yang tersedia
- d. Pengguna tidak dapat menambahkan media lain

10. Mengapa modul ini membuka kesempatan bagi pembaca untuk memberikan masukan dan saran?

- a. Untuk meningkatkan kualitas modul di masa depan
- b. Agar modul tidak perlu diperbarui
- c. Untuk mengurangi jumlah pengguna Padlet
- d. Agar modul menjadi lebih sulit dipahami

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuiz dengan klik QR code.



QUIZIZZ

Pengertian Quizizz

Keunggulan Quizizz

Cara Membuat Akun pada Quizizz

Cara Membuat Kuis pada Quizizz

Fitur Pada Quizizz

Kuis Interaktif

Pembelajaran Mandiri

Kuis Multi Pemain

Penilaian Otomatis

Kostumisasi Konten

Bersifat Kolaboratif

Integrasi dengan Google Classroom

Statistik dan Laporan

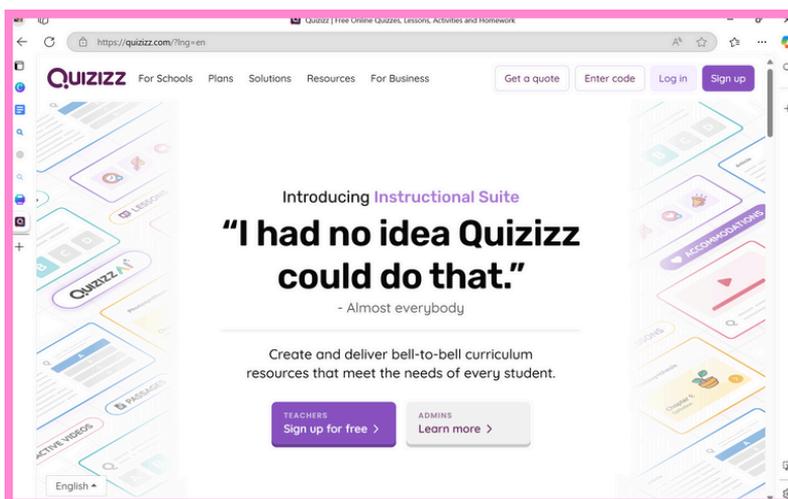


E. QUIZIZZ



Quizizz merupakan sebuah Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran Jarak Jauh. Quizizz adalah platform digital berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk memudahkan Pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran dan asesmen yang interaktif dan menyenangkan untuk Peserta Didik.

Quizizz dapat membantu berbagai aktivitas pembelajaran Anda dengan: Penyediaan lebih dari 30 juta aktivitas seperti kuis, pelajaran, dan lembar kerja yang dibuat dan telah digunakan oleh Pendidik lainnya. Membuat ataupun mengedit asesmen yang baru maupun yang sudah ada. Konten tersedia untuk semua tingkatan sekolah.



Tampilan website Quizizz

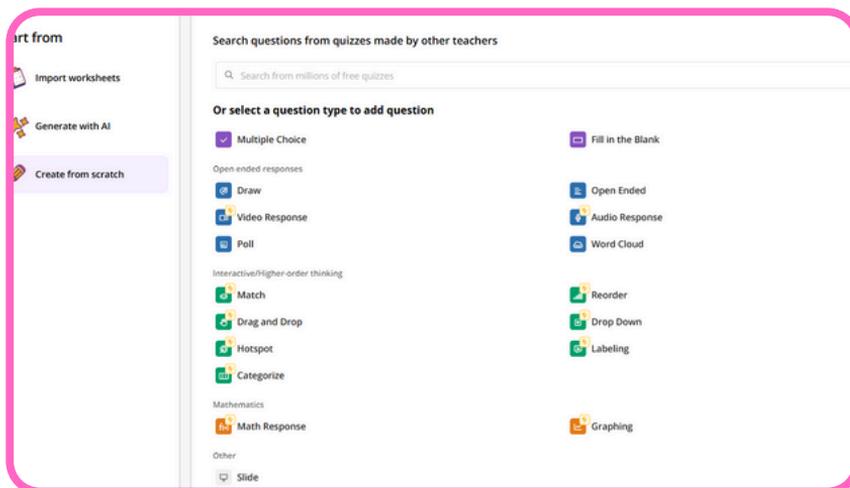


Fitur-Fitur Quizizz



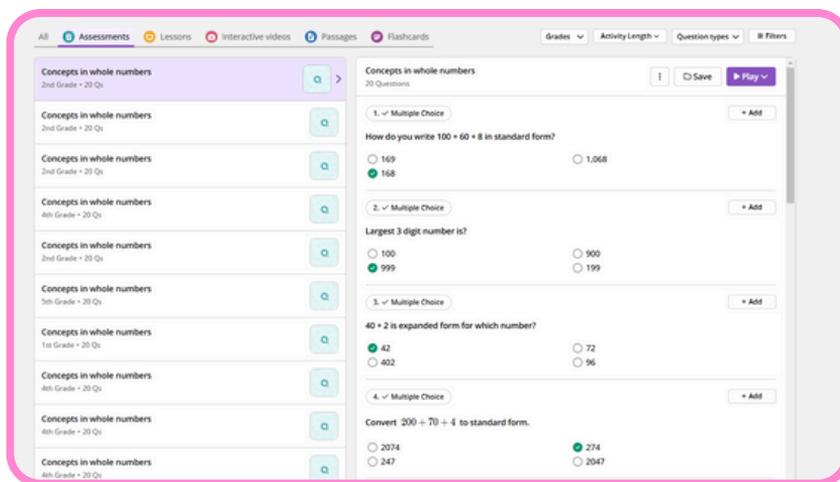
Kuis Interaktif

Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, urutan, dan banyak lagi.



Pembelajaran Mandiri

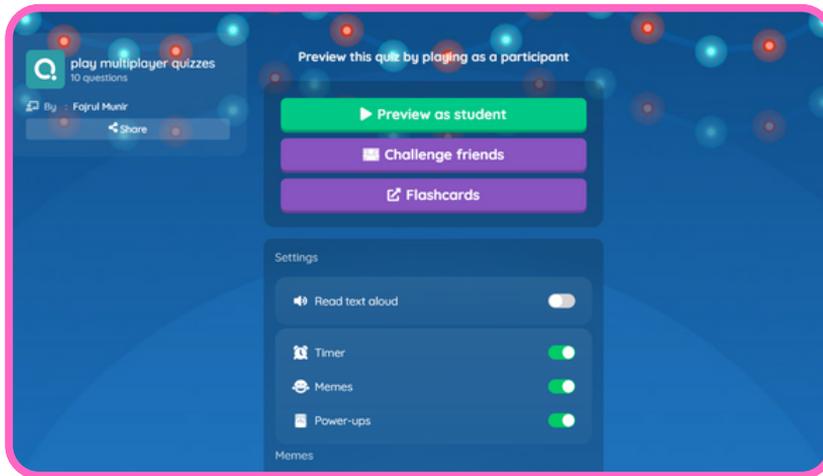
Siswa dapat mengambil kuis Quizizz secara mandiri, dan mereka akan melihat pertanyaan dan jawaban di layar perangkat mereka. Ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang fleksibel.



3

Kuis Multi Pemain

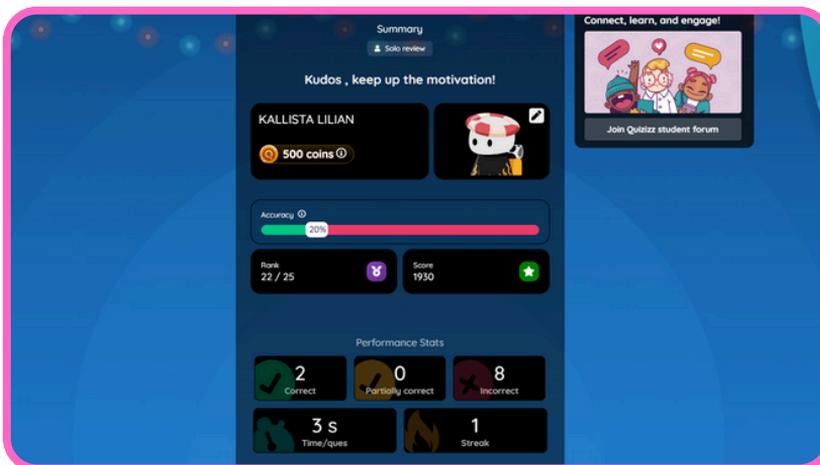
Guru dapat menggunakan Quizizz dalam pengaturan kelas, di mana siswa dapat bermain dalam mode kompetitif dengan menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan.



4

Penilaian Otomatis

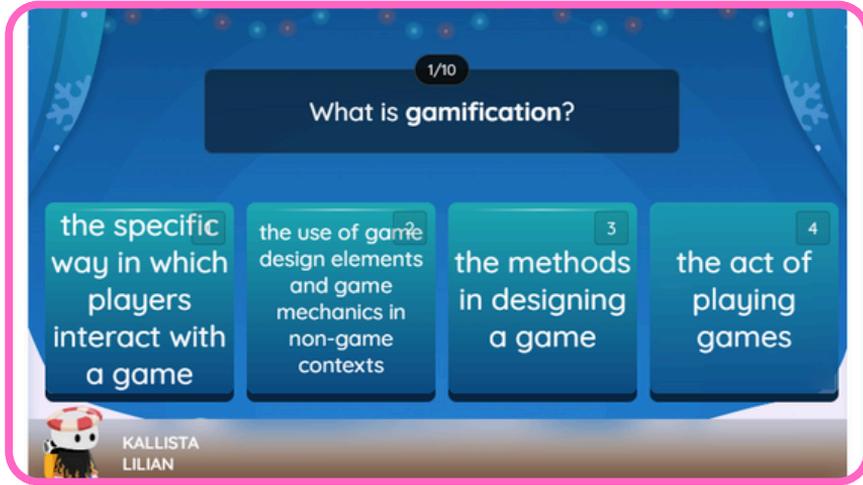
Quizizz secara otomatis menilai dan memberikan umpan balik kepada siswa setelah mereka menyelesaikan kuis. Ini memungkinkan guru untuk melihat kemajuan siswa secara instan.





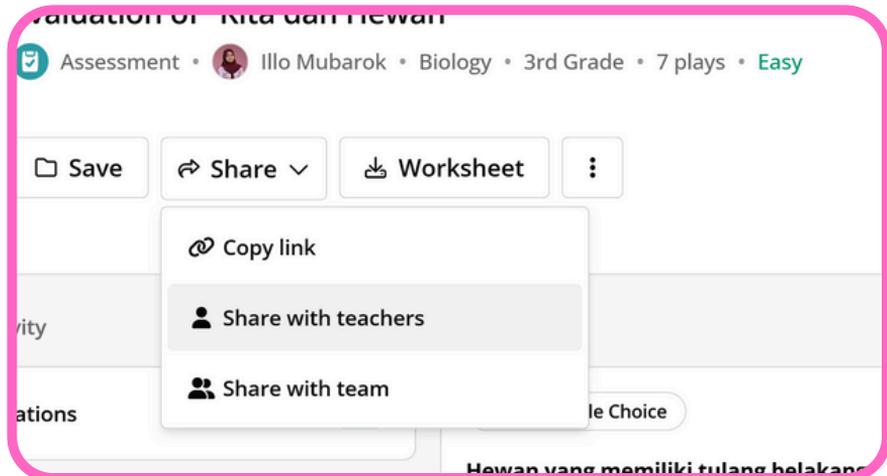
Kostumisasi Konten

Guru dapat menyesuaikan kuis dengan mengganti warna, mengunggah gambar, dan menambahkan suara atau video.



Bersifat Kolaboratif

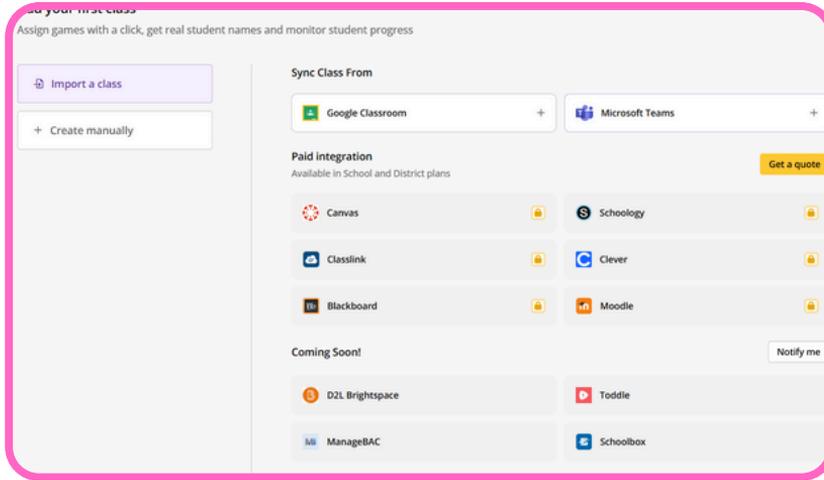
Guru dapat berbagi kuis yang mereka buat dengan guru lain dan menggunakan kuis yang telah dibuat oleh pengajar lain dalam komunitas Quizizz.





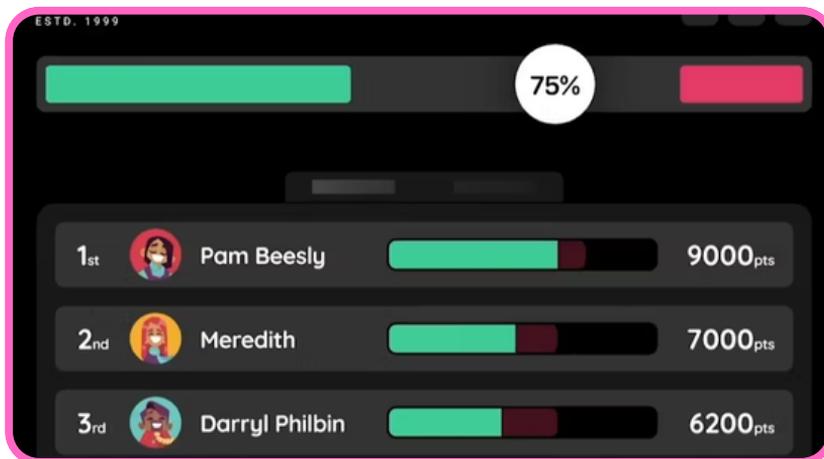
Integrasi dengan Google Classroom

Quizizz dapat diintegrasikan dengan *Google Classroom*, sehingga guru dapat dengan mudah berbagi kuis dengan siswa mereka yang sudah ada di platform tersebut.



Statistik dan Laporan

Guru dapat melihat data statistik tentang performa siswa dalam kuis dan mendapatkan wawasan tentang area pembelajaran yang perlu ditingkatkan.





Keunggulan QUIZIZZ

1



Soal yang telah dibuat oleh guru dalam bentuk arsip soal tinggal memindahkan saja (copypaste).

2



Perankingan siswa dengan mudah
Setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut

3



Soal yang berbeda setiap siswa
Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak dan setiap siswa, soal yang muncul berbeda-beda.

4



Koreksi otomatis
Jika siswa menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar



Cara Membuat Akun Pada Quizizz

- 1 Install aplikasi **Quizizz** pada perangkat dengan aplikasi pembantu sesuai dengan perangkat keras yang digunakan.

Pada **Windows** :

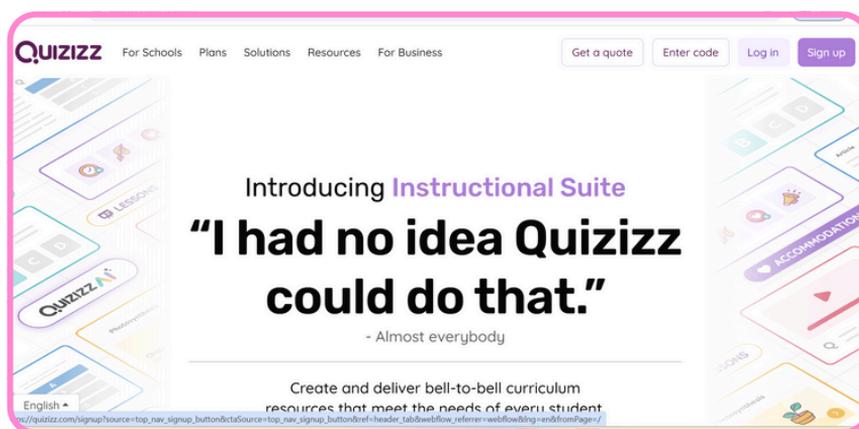
Scan kode Qr dibawah ini untuk menginstall Quizizz! pada Windows!



Pada **Smartphone** :

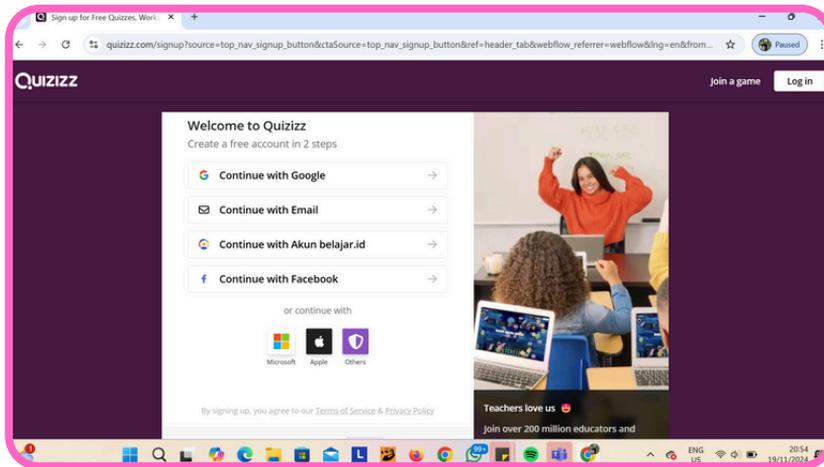


- 2 Kemudian masuk pada halaman Quizizz dan daftar akun dengan cara klik **Sign Up**.



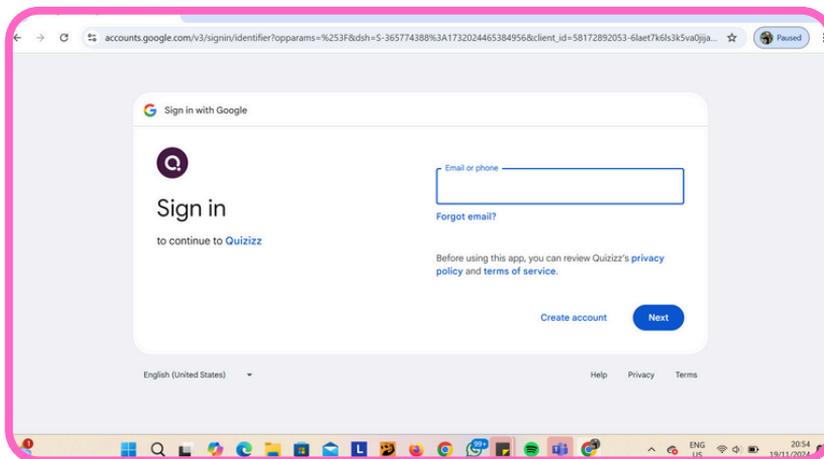
3

Langkah berikutnya yaitu login dengan akun yang terdapat pada perangkat elektronik Anda. Namun, kami sarankan untuk menggunakan akun *google*. Karena suatu saat apabila ingin menggunakan website quizizz pada perangkat yang lain, Anda tidak perlu *login* kembali. Cukup *login* dengan akun yang sudah login sebelumnya.



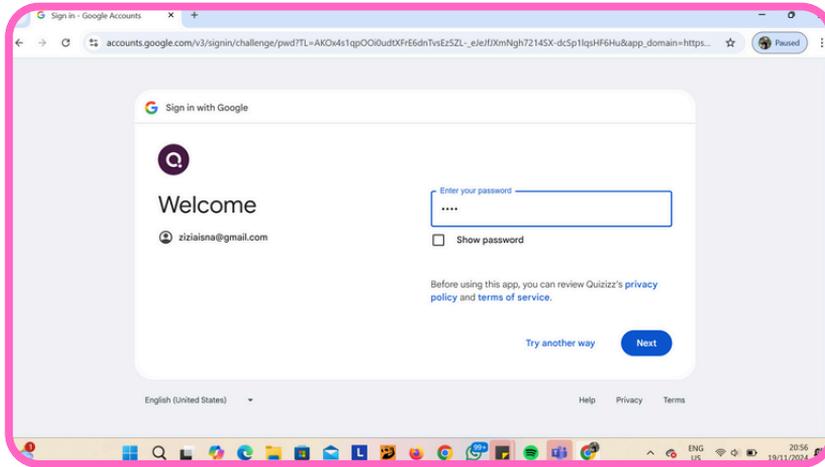
4

Setelah memilih login menggunakan akun *google*, dipersilahkan untuk memasukkan username akun Anda. Pastikan *username* anda tertulis dengan benar.



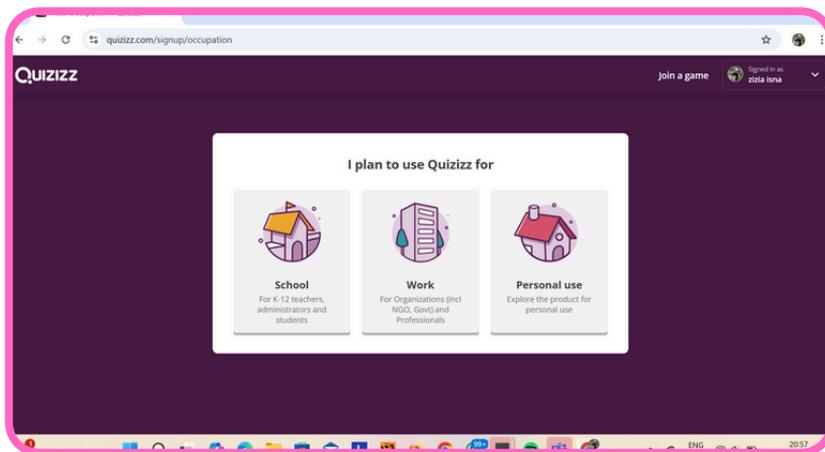
5

Setelah memasukkan *username email*, masukkan password akun Anda. Jika akun dengan *password* nya cocok, maka *website* akan menampilkan persetujuan untuk lanjut masuk ke *website* quizzz.

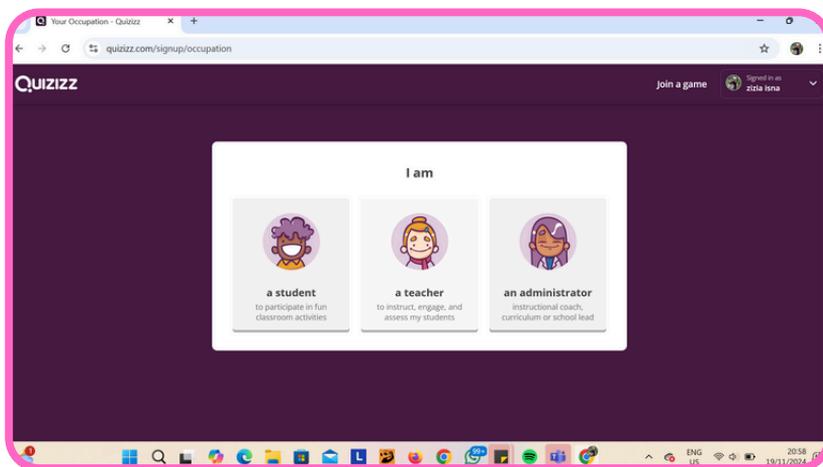


6

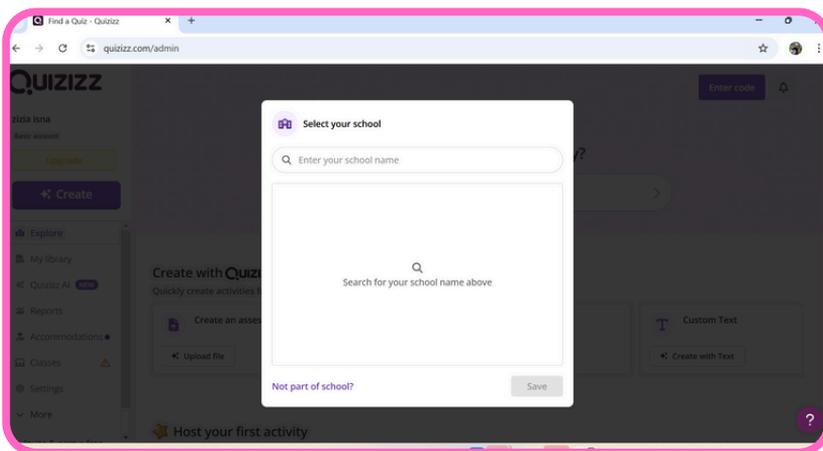
Kemudian sesuaikan tujuan anda ingin menggunakan *website* ini untuk apa, dengan 3 pilihan seperti di gambar.



- 7 Selanjutnya, sesuaikan peran Anda saat menggunakan quizizz. nanti terdapat 3 pilihan seperti gambar dibawah.

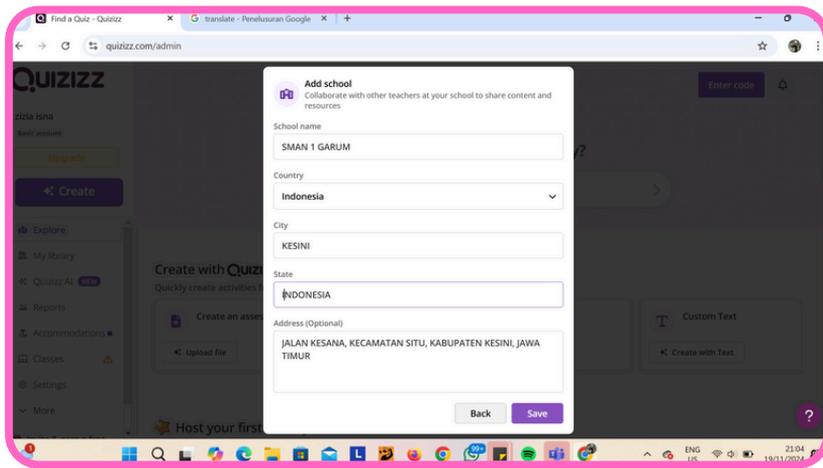


- 8 Kemudian masukkan nama asal sekolah Anda. Nah, apabila nama sekolah tujuan anda tidak terdapat pada pilihan. Anda dapat menggunakan opsi **+add** pada urutan paling bawah untuk menambahkan asal sekolah Anda.



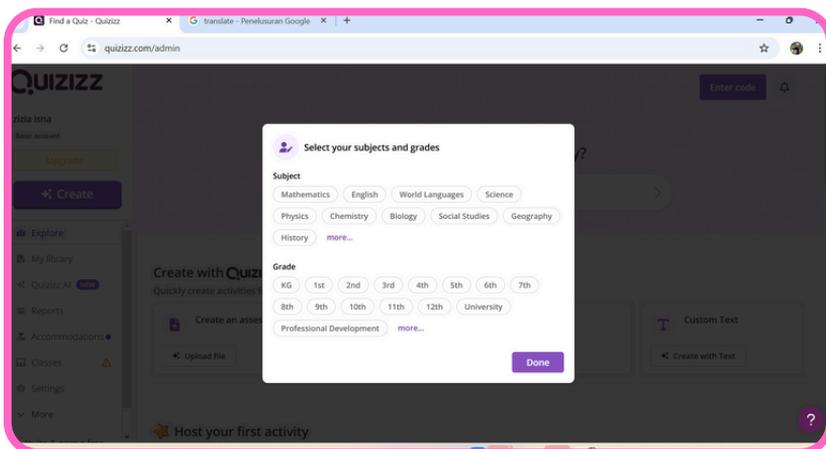
9

Kemudian tambahkan nama sekolah, asal negara, kota asal, provinsi, dan alamat sekolah yang lebih lengkap pada kolom pengisian seperti gambar dibawah. Pastikan semua terisi dan tercantum benar. Setelah itu klik **“save”** pada pojok kanan bawah.



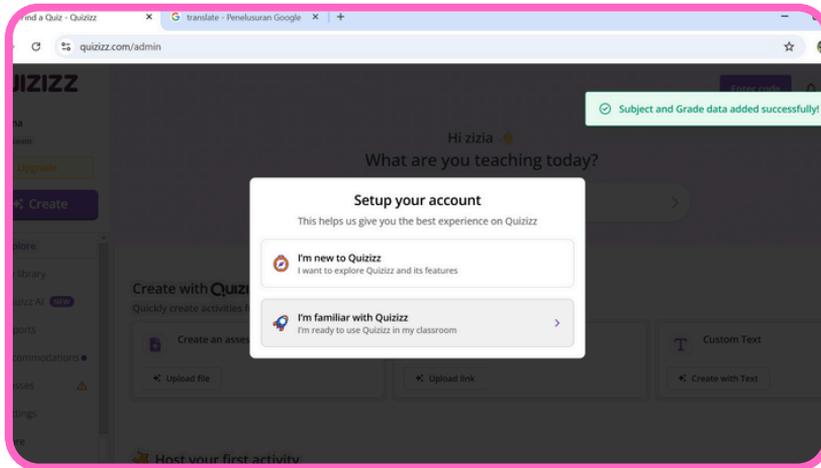
10

Sesuaikan mata pelajaran dan kelas yang Anda inginkan dengan memilih opsi seperti gambar dibawah.



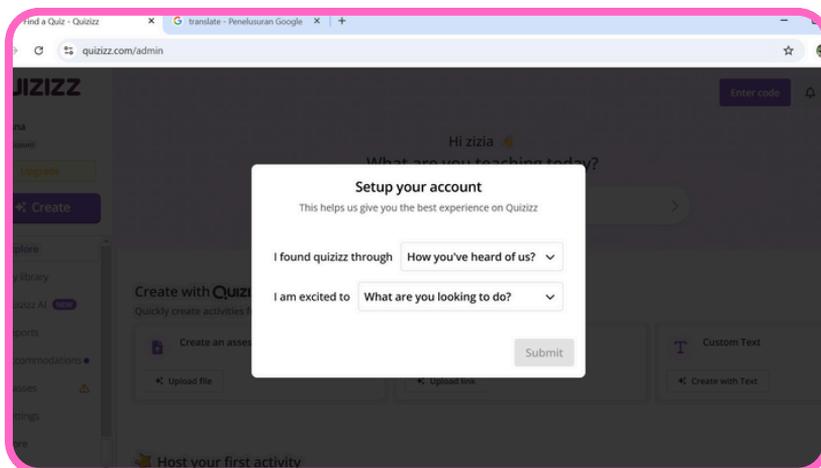
11

Kemudian laman akan mengarahkan Anda dengan memilih 2 opsi seperti gambar dibawah. Nanti, apabila Anda memilih opsi yang pertama, Anda akan diarahkan oleh *website*. Anda akan diberi tutorial tersendiri oleh *website*. Apabila Anda memilih opsi yang kedua, Anda akan diarahkan lagi menuju tampilan seperti langkah ke 15.

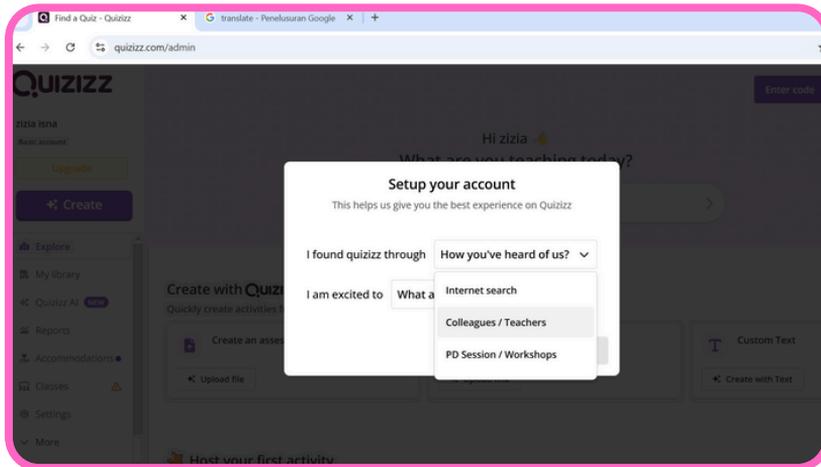


12

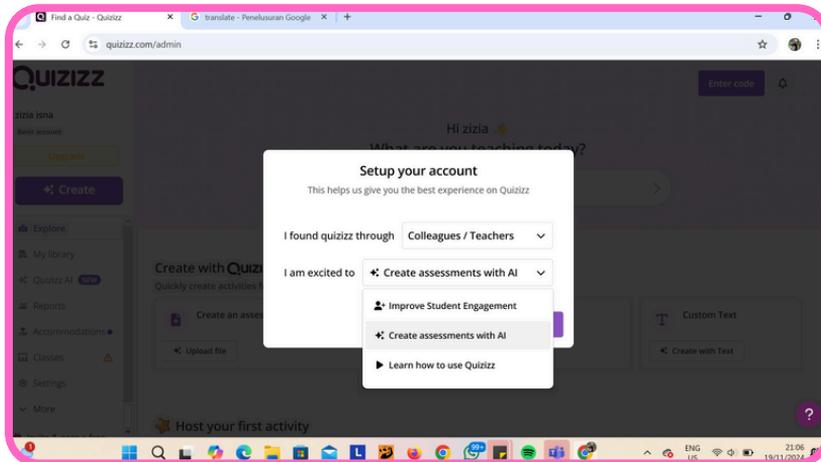
Selanjutnya Anda akan diajak menjawab 2 pertanyaan seperti gambar dibawah. Dua pertanyaan ini adalah pertanyaan pilihan, jadi Anda tinggal memilih sesuai dengan kondisi Anda yang sebenarnya.



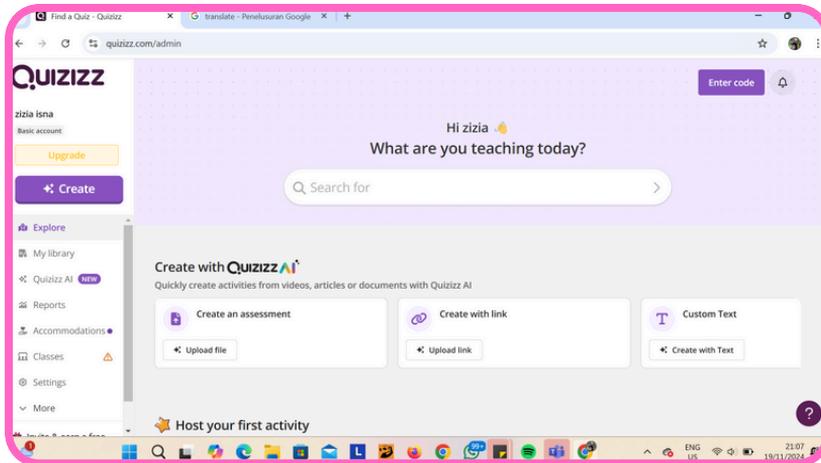
13 Berikut pilihan yang terdapat pada pertanyaan pertama.



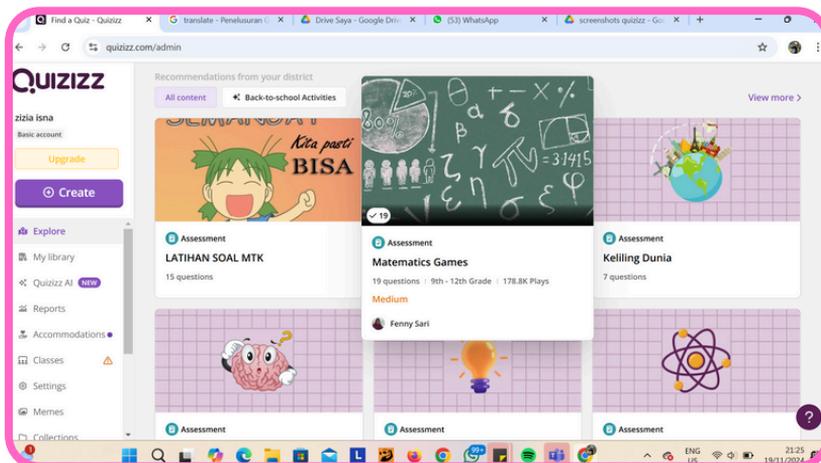
14 Berikut pilihan jawaban yang terdapat pada pertanyaan kedua. Setelah mengisi kedua pertanyaan tersebut, pilih submit yang ada di pojok kanan bawah.



- 15 Selanjutnya terdapat 3 pilihan lagi untuk mengakses games *interaktif* ini. Anda dapat menggunakan sesuai dengan yang Anda inginkan.



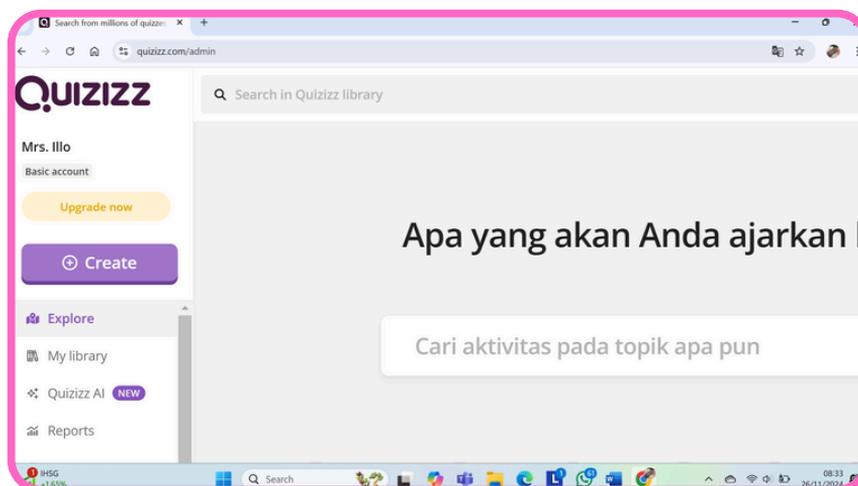
- 16 Berikut contoh quiz yang sudah dibuat pada *website*.



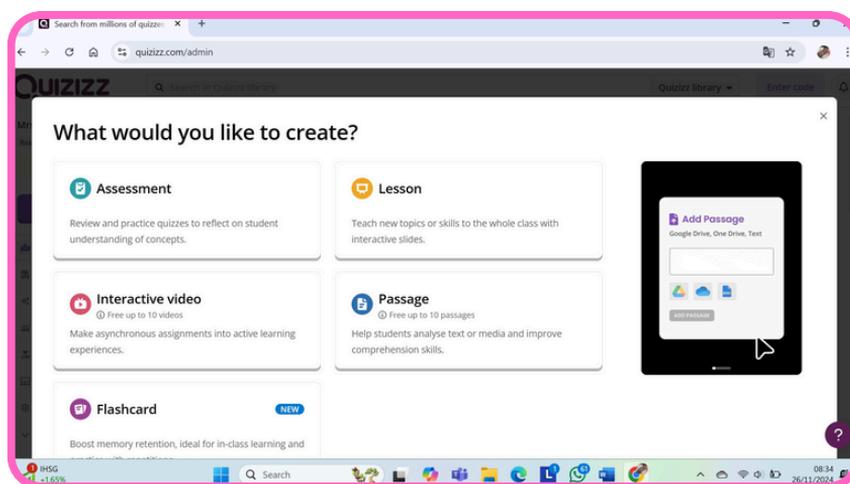


Cara Membuat Kuis Pada Quizizz

- 1 Buka dulu laman pencarian internet Anda. Kemudian klik laman ini <https://quizizz.com/admin> . Atau Anda bisa mengklik link diatas agar Anda dapat login pada laman yang diinginkan. Setelah anda mengklik link tersebut, muncul tampilan seperti gambar dibawah. Kemudian pilih **Create**.

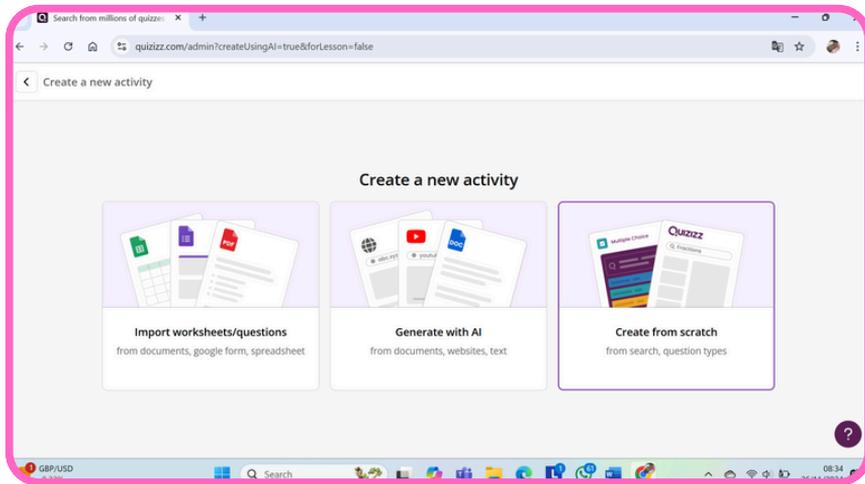


- 2 Jika sudah mengklik *create*, pada tampilan berikutnya muncul 5 pilihan. Anda pilih salah satu sesuai dengan keinginan anda. Namun, untuk kali ini kami menganjurkan memilih *Asesment*. Karena opsi tersebut digunakan untuk pembuatan quiz.



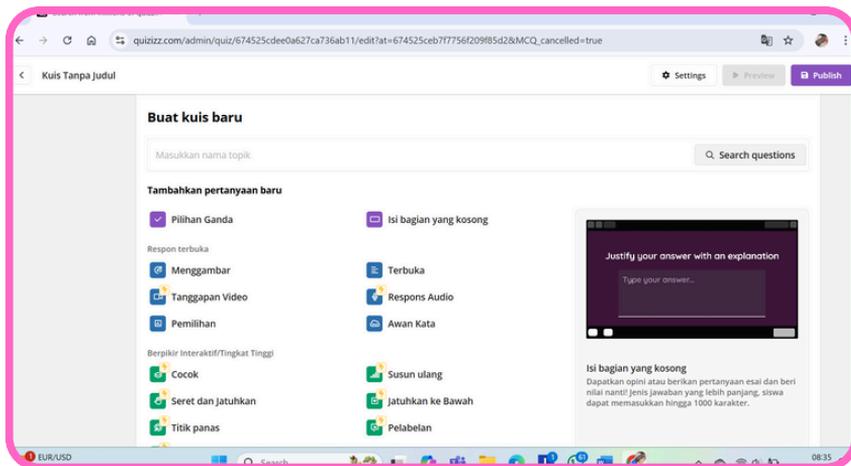
3

Langkah selanjutnya adalah membuat aktifitas baru. Anda dapat memilih **Create From Scratch** (buat dari awal). Karena itu pilihan terbaik agar anda tidak perlu susah-susah membuat rangkaian quiz.



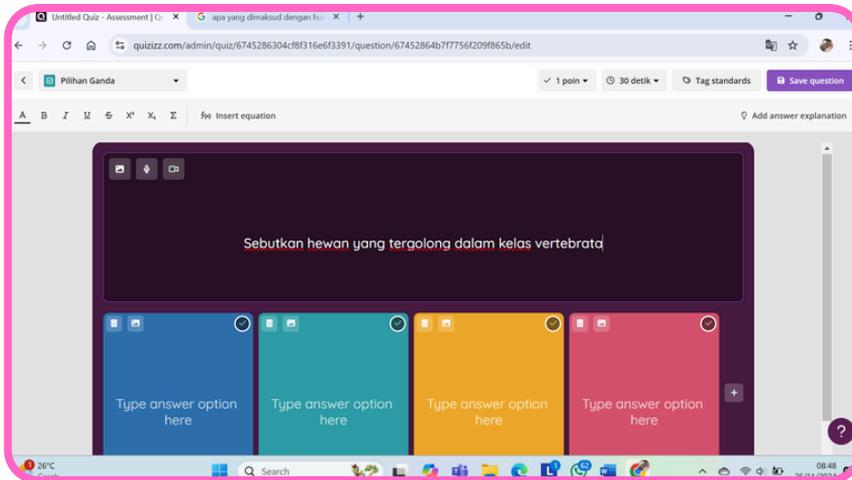
4

Langkah selanjutnya yaitu memilih opsi sesuai dengan keinginan anda. Anda juga boleh mengikuti langkah seperti gambar dibawah. Pilih opsi yang ada lambang petir nya.



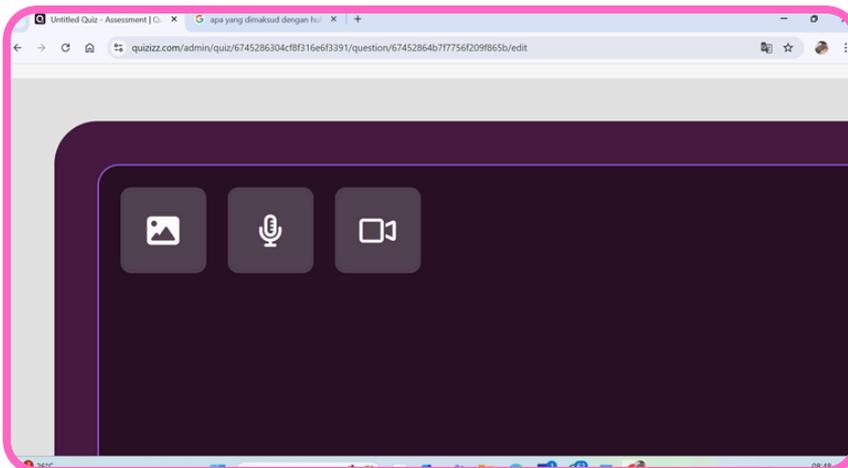
5

Nah, apabila anda mengikuti langkah dari kami. Maka tampilan quiz-nya seperti gambar dibawah. Setelah itu, anda bisa memasukkan soal yang diperlukan.



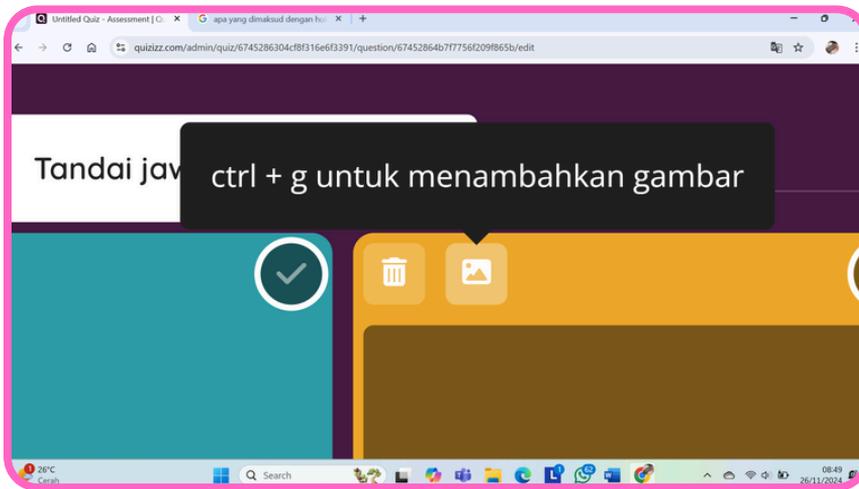
6

Tidak hanya berupa kalimat, anda juga bisa menyertakan gambar yang diperlukan untuk melengkapi soal. Dengan memilih *icon* gambar pada layar disebelah kiri atas.



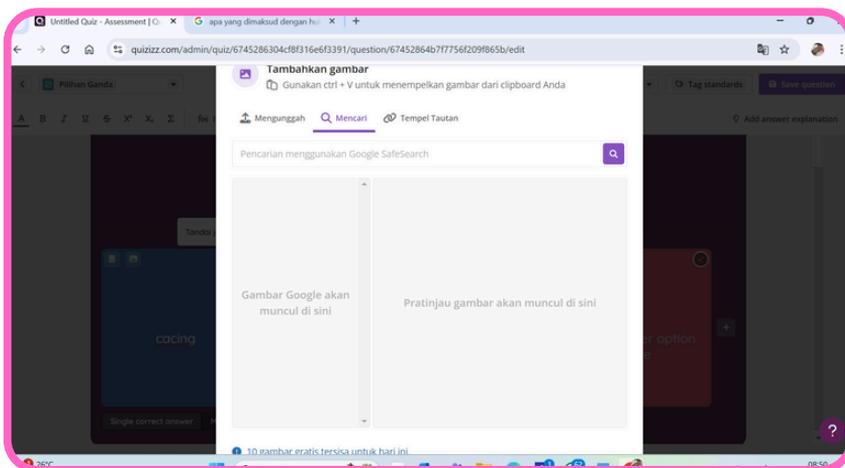
7

Selain itu, anda juga dapat memilih gambar untuk melengkapi opsi pilihan ganda yang akan buat. Dengan mengklik *icon* gambar atau dengan mengklik **Ctrl+G** pada keyboard anda.



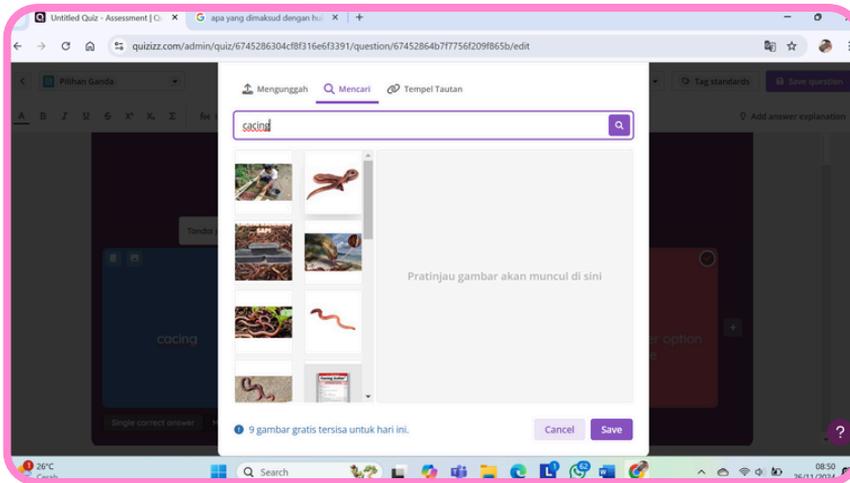
8

Cari gambar yang anda butuhkan dengan mengklik mencari pada pilihan kedua di atasnya "**pencarian menggunakan Goggle SafeSearch**". Anda juga dapat menggunakan gambar yang sudah ada pada perangkat anda dengan memilih mengunggah.



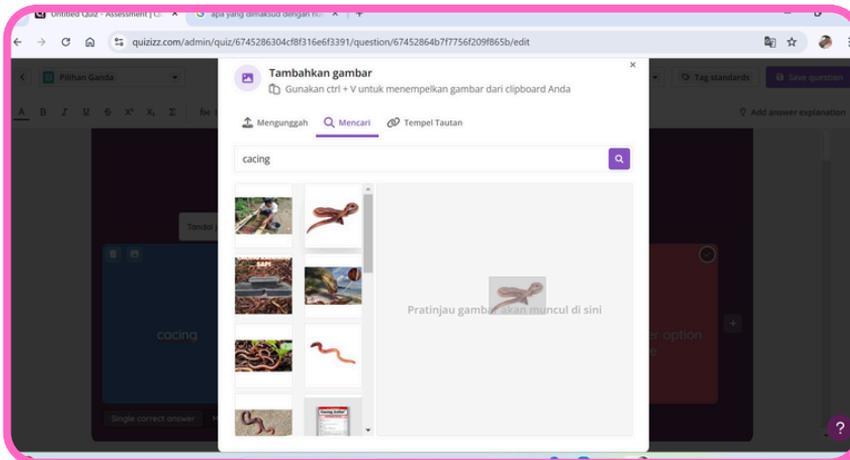
9

Jika anda memilih opsi mencari, masukkan kata kunci yang anda butuhkan.



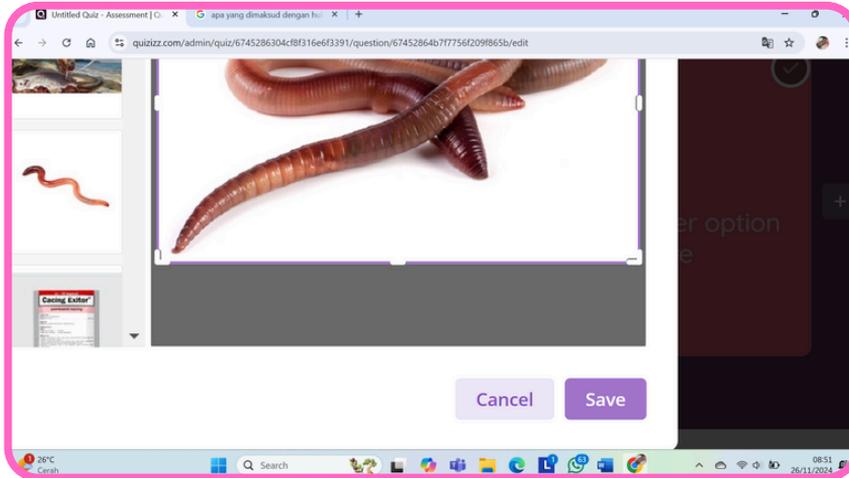
10

Kemudian pilih gambar yang sesuai.



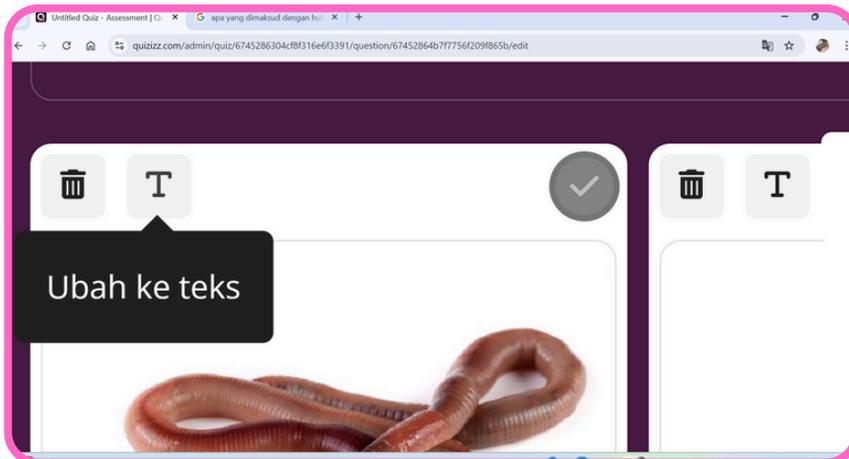
11

Sesuaikan ukurannya, kemudian pilih save untuk menyimpan gambar yang anda pilih tadi.

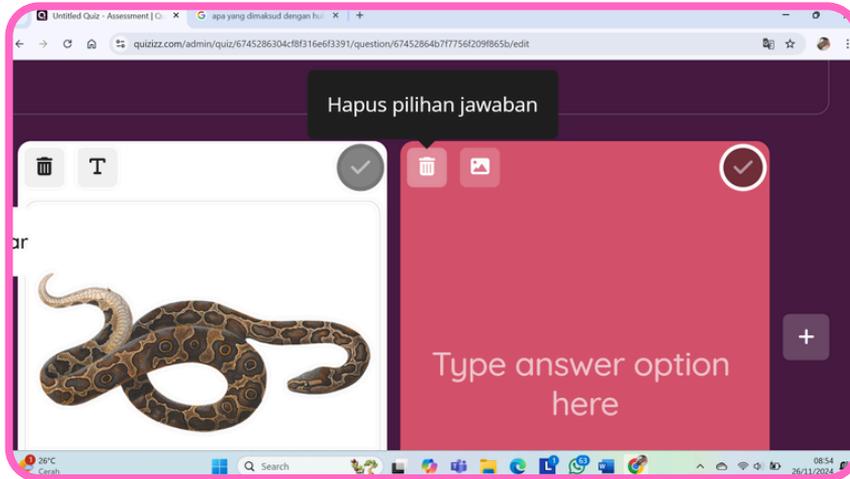


12

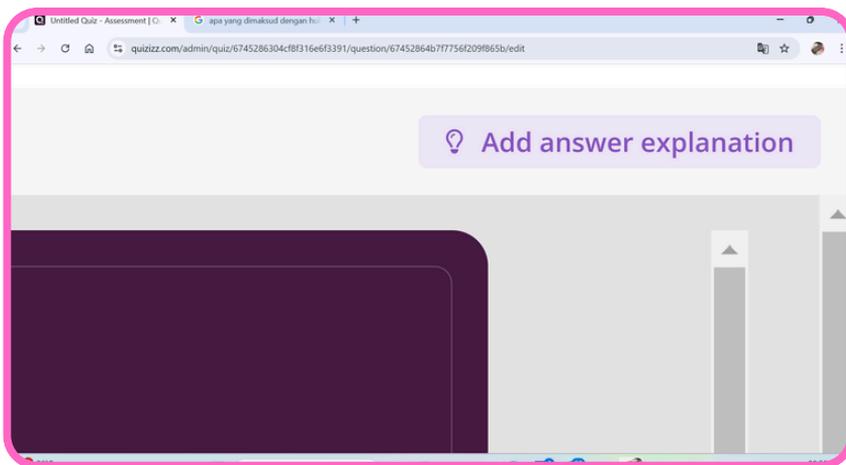
Untuk mengubah bentuk menjadi teks, klik ikon T.



- 13 Apabila terdapat sisa opsi jawaban, anda dapat menghilangkannya dengan memilih ikon sampah diatas opsi jawaban.

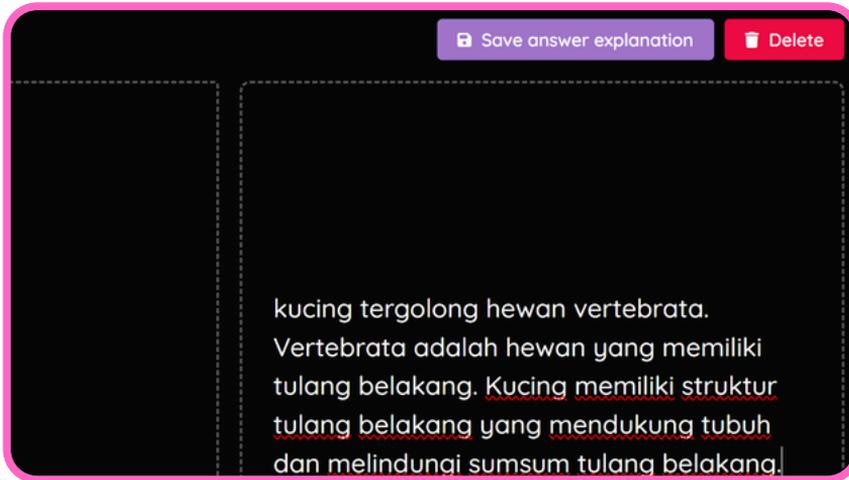


- 14 Setelah semuanya selesai, tambahkan penjelasan jawaban yaa. Agar peserta quiz anda dapat percaya bahwa jawabannya salah atau benar. Anda dapat mengklik **add answer explanation (tambahkan penjelasan jawaban)**.



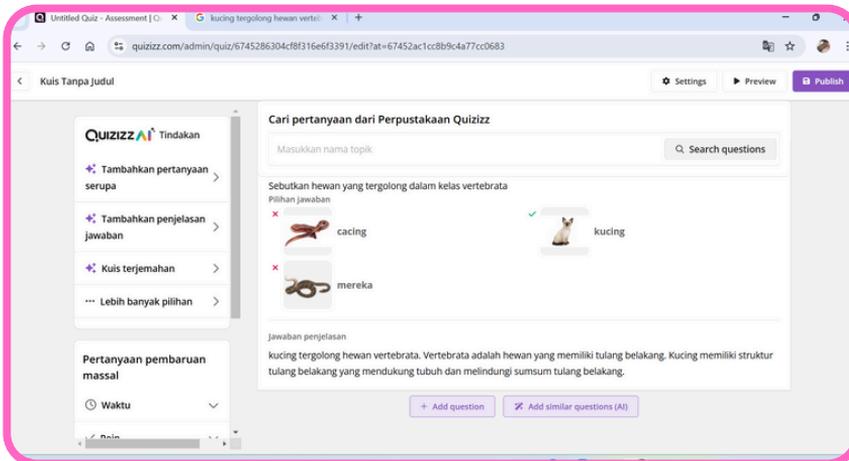
15

Anda dapat menggunakan penjelasan secara teks atau menambahkan media dalam penjelasan tersebut. Setelah menambahkan penjelasan, jangan lupa simpan penjelasan anda.

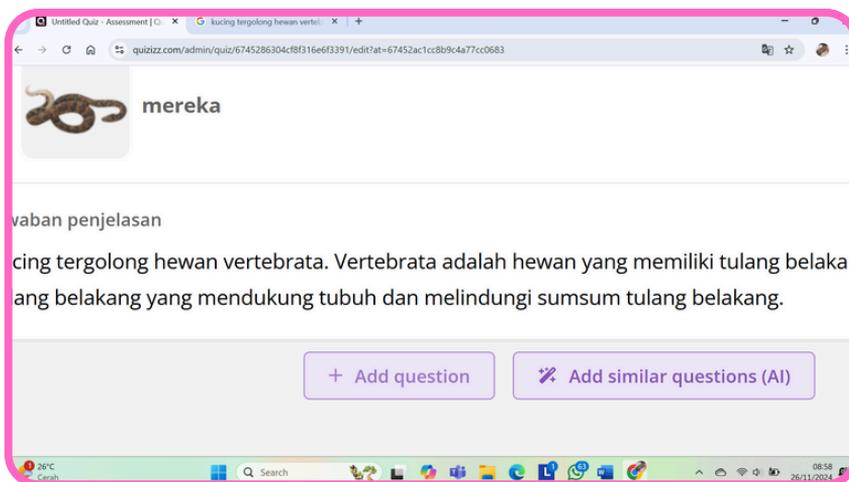


16

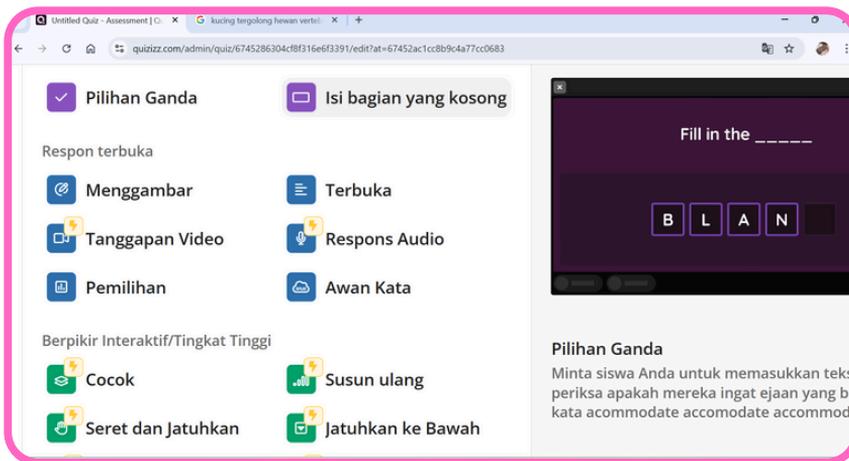
Nah, berikut tampilan apabila peserta quiz menjawab dengan salah.



- 17 Apabila ingin menambahkan pertanyaan selanjutnya, anda dapat mengklik *add question* dibawah soal yang sudah anda buat tadi.

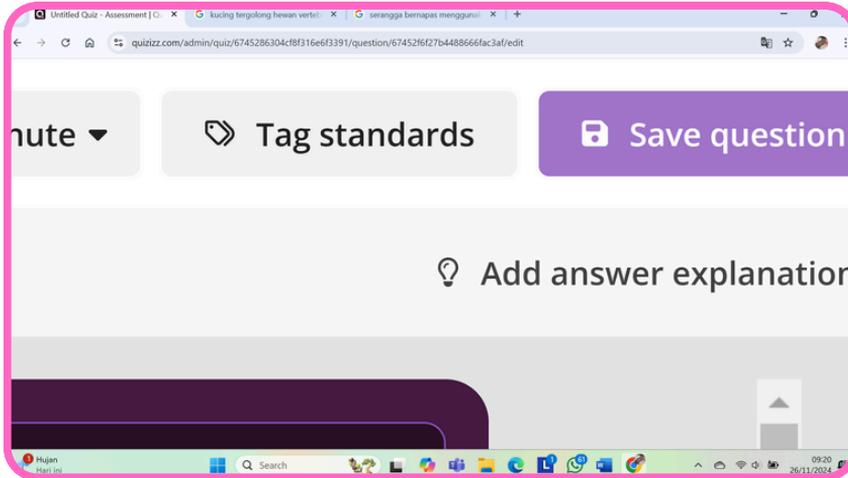


- 18 Sekarang, buat variasi soal yang berbeda dari soal sebelumnya. Agar quiz anda semakin seru! Ikuti petunjuk berikut. Pilih opsi yang ada lambang petir nya.



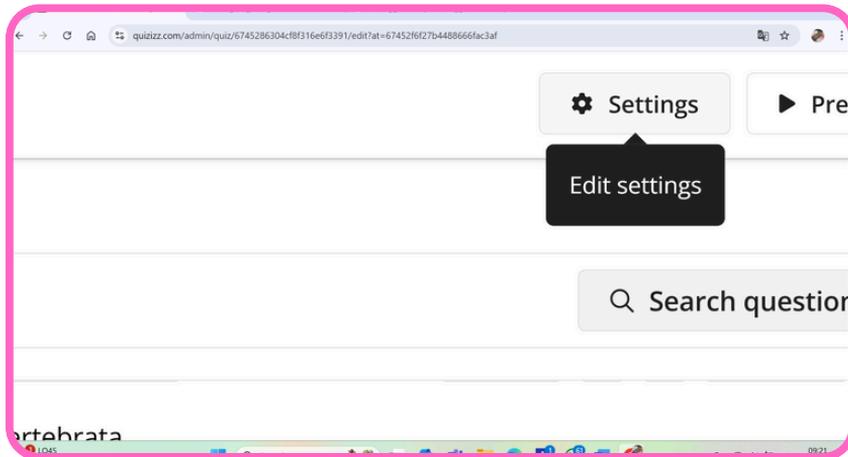
19

Jangan lupa untuk menyimpan soal yang sudah anda buat. Dengan mengklik *save question* yang ada di pojok kanan atas.



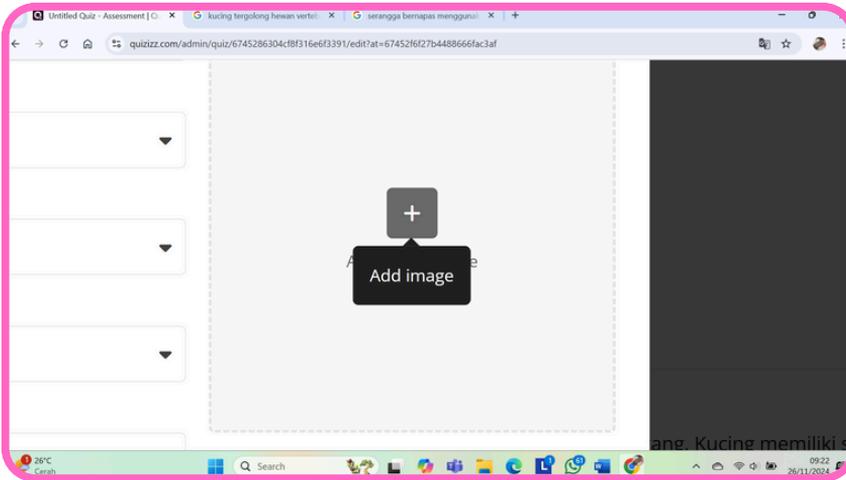
20

Selanjutnya klik pengaturan soal yang ada pada atas soal di sebelah kanan.



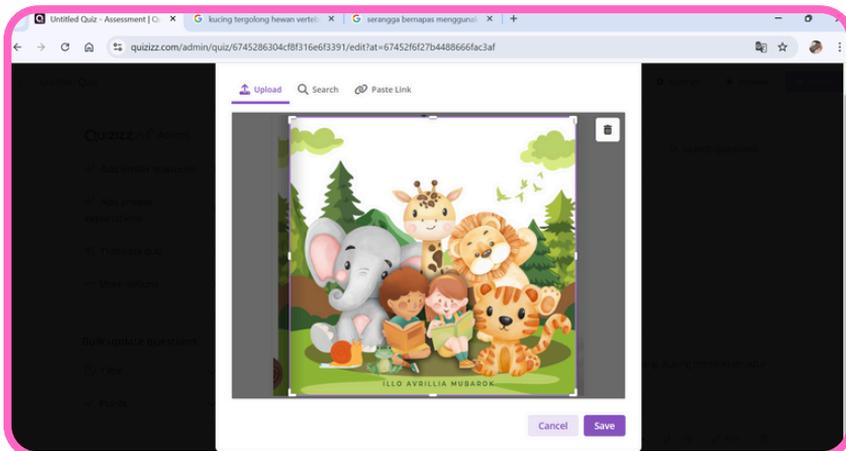
21

Tambahkan gambar untuk menambahkan cover pada tampilan quiz anda.



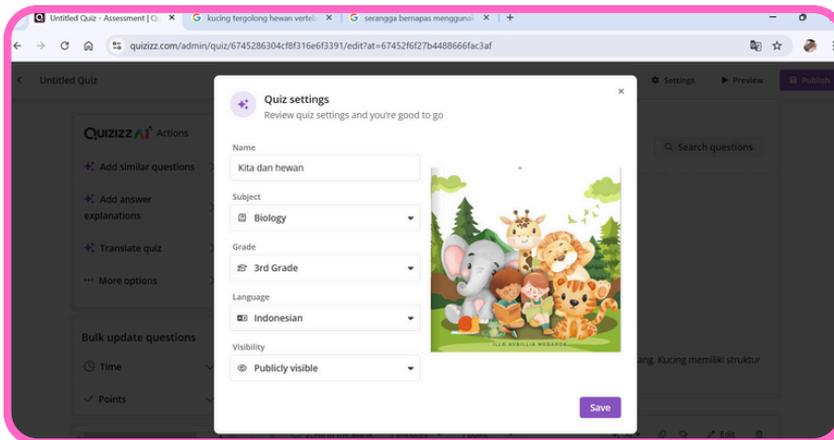
22

Setelah memilih gambar yang anda inginkan, sesuaikan gambar nya. Klik save agar gambar anda tersimpan.



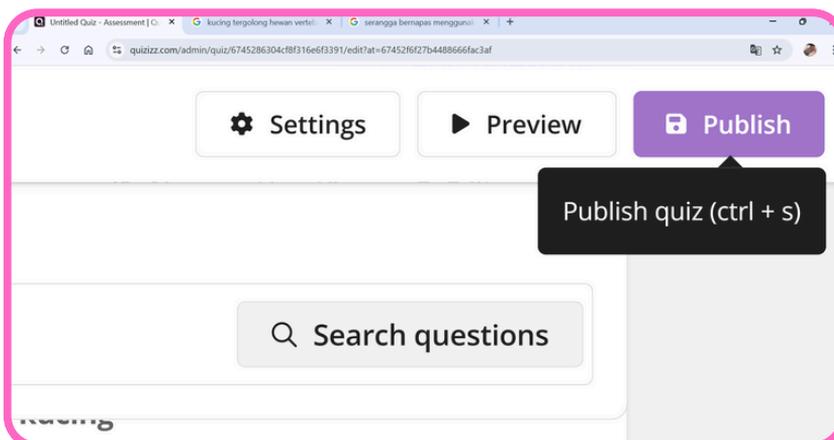
23

Taraaa tampilan cover quiz anda sudah jadi. Selanjutnya lengkapi nama quiz, pelajaran, mata pelajaran, dan bahasa yang digunakan pada quiz. Agar calon peserta quiz anda tidak salah mengerjakan quiz-nya. Setelah itu klik save agar proyek anda tidak hilang.



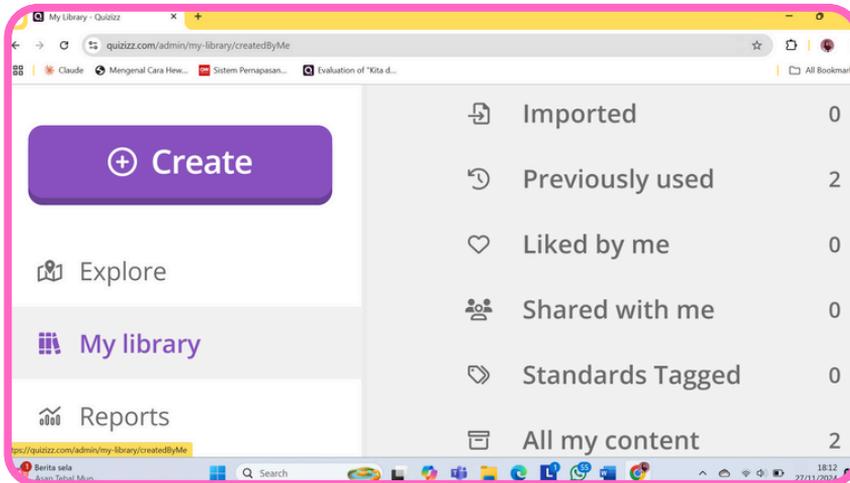
24

Kemudian klik publish atau **Ctrl+S** agar quiz anda dapat digunakan untuk umum



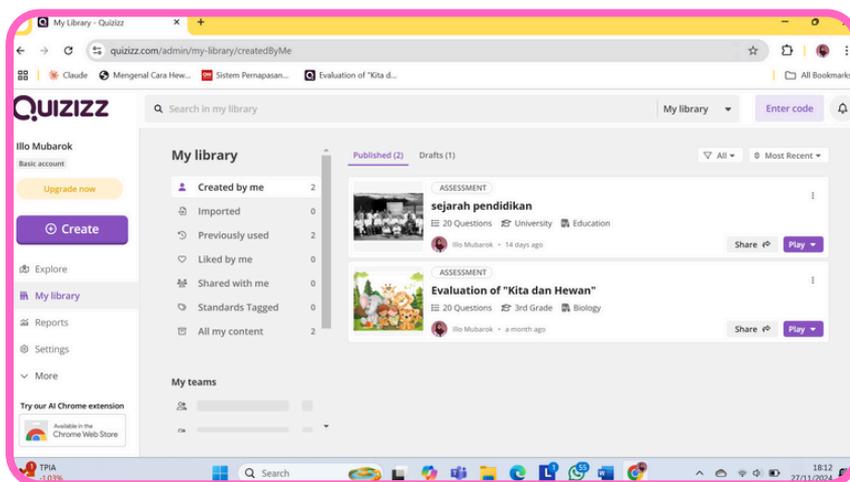
23

Buka halaman quizizz anda, kemudian pilih **my library** untuk melihat kumpulan quiz yang telah anda buat. Atau anda boleh langsung mengklik laman berikut. Buka dulu laman pencarian internet Anda. Kemudian klik laman ini <https://quizizz.com/admin> . Setelah anda mengklik link tersebut, muncul tampilan seperti gambar dibawah. Kemudian pilih Create.



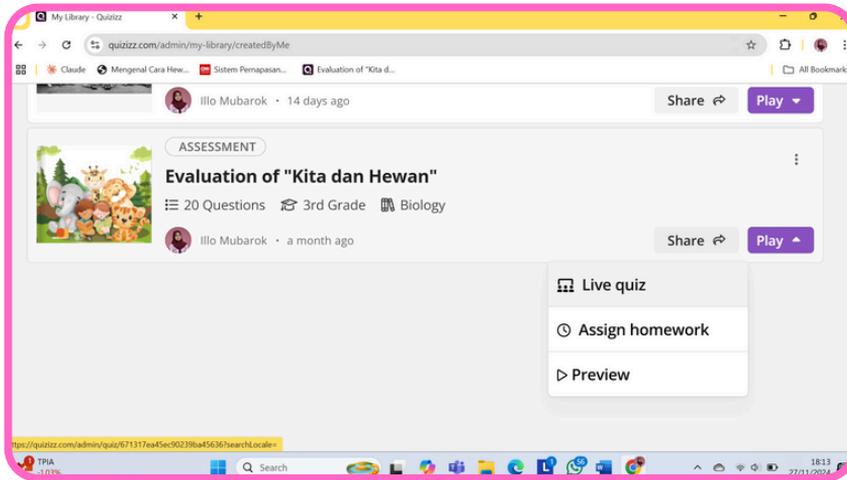
24

Kemudian pilih quiz yang akan anda gunakan.



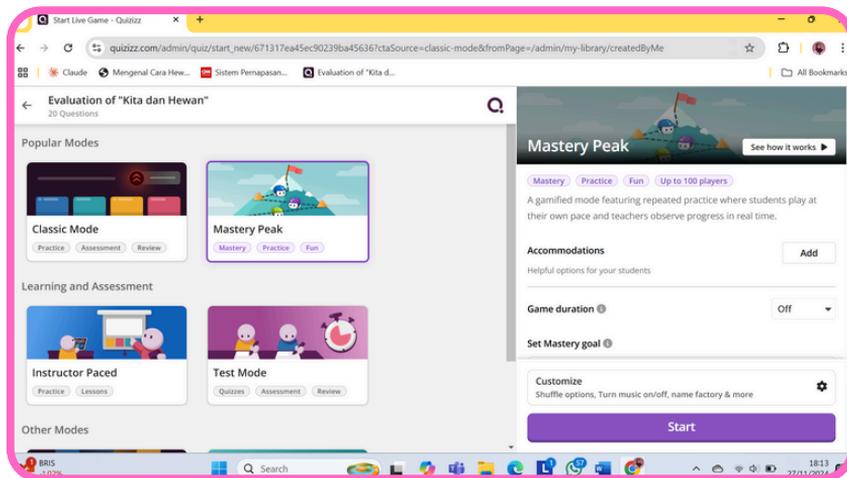
23

Setelah anda memilih quiz nya, pilih play > live quiz. Kami sarankan untuk memilih live quiz agar penggunaannya berlangsung lebih seru dan jujur.



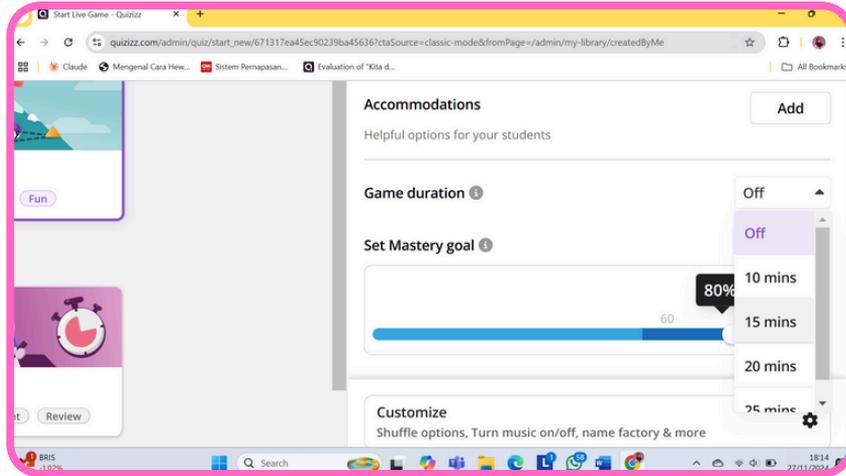
24

Kemudian pilih mode untuk mengerjakan quiz tersebut. Kami sarankan untuk memilih "Mastery Peak"



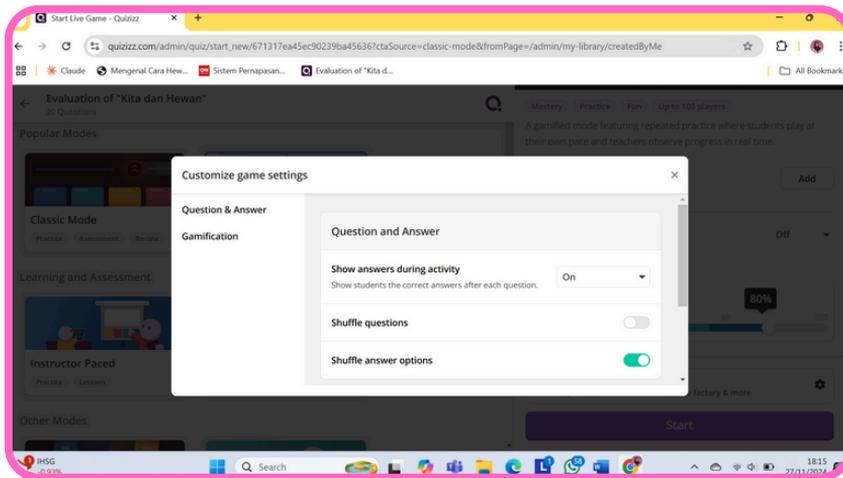
25

Kemudian atur durasi quiz sesuai dengan tingkat kesulitannya.



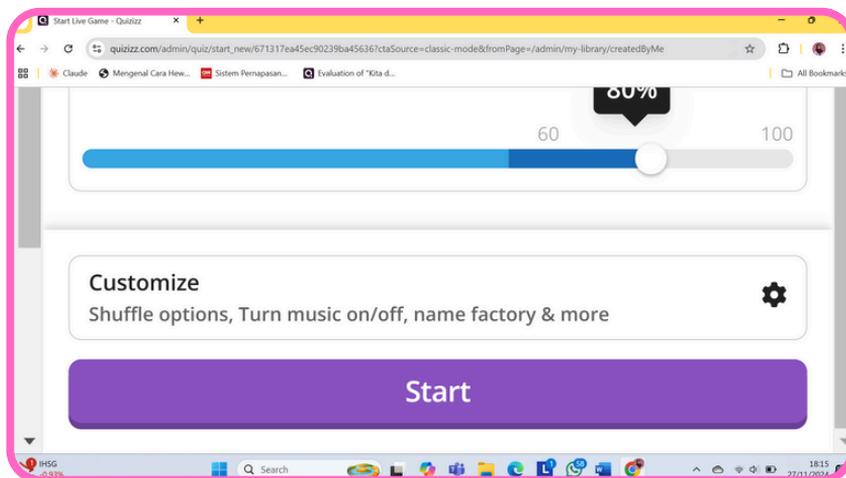
26

Atur juga bagaimana anda menjalankan quiz ini. Mulai dari menunjukkan jawaban selama mengerjakan soal, mengubah posisi jawaban yang benar.



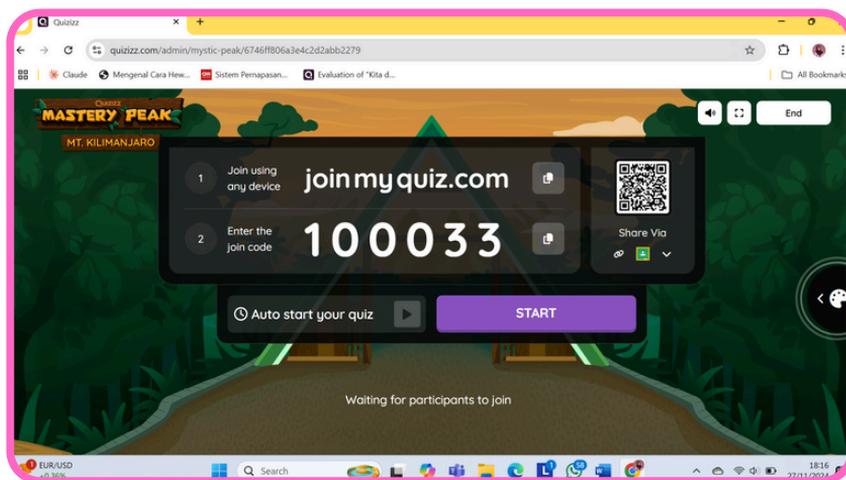
27

Kemudian pilih start untuk memulai permainan. Namun sebelum itu, pastikan semua peserta sudah masuk pada quiz yang anda persiapkan.



28

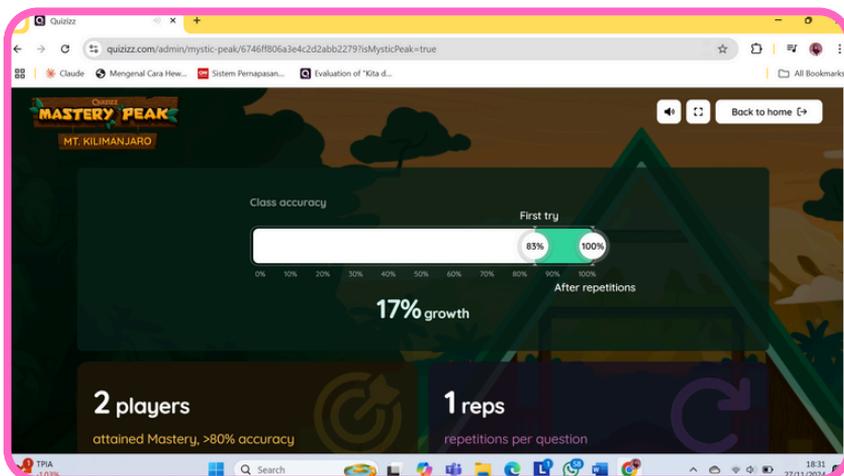
Kemudian, sebarkan link pengerjaan nya. Dengan menggunakan kode quiz atau scan barcode quiz.



31 Dan melalui *HandPhone*.

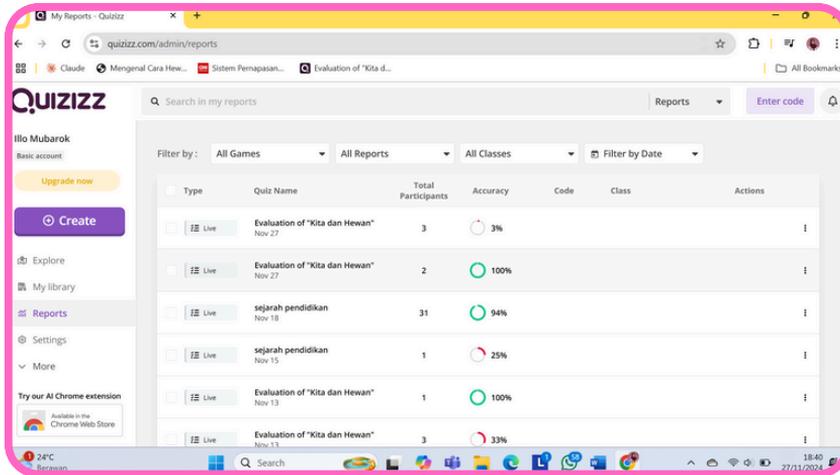


32 Setelah quiz selesai, anda akan dapat melihat akurasi peserta yang telah menyelesaikan quiz yang anda buat. Klik **back to home** untuk mengakhiri quiz secara permanen. Jangan khawatir, nilai peserta akan tersimpan dengan baik secara otomatis pada menu report.



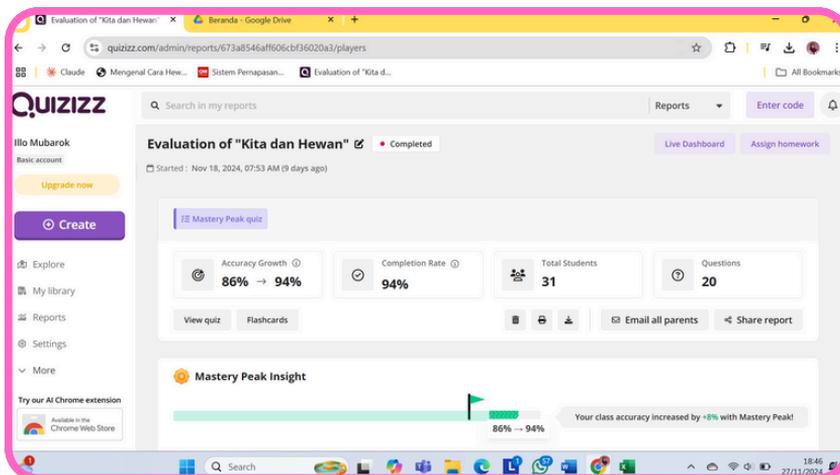
33

Anda juga dapat melihat kemampuan peserta quiz dengan melihat report pengerjaan quiz. Berikut langkah nya: **admin** > **reports** > **pilih soal**.



34

ketika mengklik salah satu dari report yang tersedia, maka tampilannya seperti pada gambar berikut.





Video Tutorial



Cara membuat kuis di QUIZIZZ Quiz tutorial lengkap



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Quizizz untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa jenis pertanyaan yang dapat dibuat di Quizizz?

- a. Essay panjang
- b. Pilihan ganda, menjodohkan, urutan, dan lainnya
- c. Pertanyaan gambar saja
- d. Audio saja

2. Apa yang membedakan Quizizz dengan platform lain?

- a. Quizizz hanya untuk ujian formal
- b. Quizizz tidak memberikan umpan balik
- c. Quizizz interaktif, fleksibel, dan mendukung penilaian otomatis
- d. Quizizz tidak dapat digunakan secara mandiri

3. Berikut ini adalah peran yang akan digunakan dalam aplikasi quizizz, kecuali

- a. Kepala sekolah
- b. Guru
- c. Administrator
- d. Siswa

4. Dari 4 pilihan dibawah, opsi mana yang tidak terdapat pada tujuan pembuatan quizizz?

- a. Sekolah
- b. Pekerjaan
- c. Bermain
- d. Penggunaan pribadi

5. Apa shortcut yang dapat digunakan untuk menambahkan gambar pada kuis?

- a. Ctrl+A
- b. Ctrl+C
- c. Ctrl+V
- d. Ctrl+G

6. Apakah kita bisa menambahkan gambar langsung dari quizizz tanpa harus mengambil dari internet?

- a. Ya, dengan mengimport gambar dari file yang kita punya
- b. Ya, dengan melakukan pencarian langsung pada fitur “mencari” di quizizz
- c. tidak, karena semua sumber gambar ada di internet, Quizizz tidak menyediakannya
- d. opsi a dan b benar

7. Salah satu manfaat utama menggunakan Quizizz adalah?

- a. Menyediakan aktivitas belajar berbasis proyek.
- b. Menyediakan penilaian otomatis dan umpan balik instan.
- c. Menyediakan tutorial pembelajaran untuk siswa secara personal.
- d. Membantu guru mengirimkan email ke siswa.

8. Apa yang harus dilakukan setelah quiz selesai di Quizizz?

- a. Membuat quiz baru dengan topik yang sama.
- b. Melihat laporan performa siswa melalui menu report.
- c. Menghapus data siswa dari sistem Quizizz.
- d. Mengunduh ulang soal untuk evaluasi.

9. Mengapa kita perlu belajar menggunakan aplikasi Quizizz

- a. Untuk menciptakan pembelajaran bernuansa baru dan menggantikan peran guru yang dinilai kuno.
- b. Belajar dengan cara baru dan mengikuti perkembangan iptek.
- c. Mengikuti perkembangan iptek dan agar dapat melakukan searching.
- d. Memudahkan proses pengerjaan karena tinggal pencet.

10. Quizizz merupakan aplikasi yang berfungsi untuk?

- a. Bermain game dan mengedit video.
- b. Belajar dengan sistem gamification.
- c. Belajar melakukan editing foto dan membuat animasi.
- d. Semua jawaban benar

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuiz dengan klik QR code.



WORDWALL

**Pengertian
Wordwall**

**Keunggulan
Wordwall**

**Cara Membuat Akun
pada Wordwall**

**Cara Membuat Kuis
pada Wordwall**

**Fitur Pada
Wordwall**

Multiple Choice

Word Games

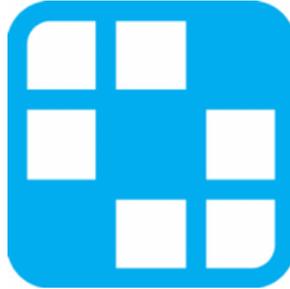
Sorting

Action Games

Randomizers



F. WORDWALL.



Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Mempunyai fitur interaktif seperti kuis, memasangkan pasangan, acak kata, dan anagram. Dengan banyaknya fitur yang disediakan, Wordwall dapat menjadi salah satu media gamifikasi dalam penyampaian materi ajar. Wordwall ini juga memberikan fleksibilitas dalam penggunaan, baik secara daring maupun luring, sehingga dapat diterapkan di berbagai kondisi pembelajaran.

Dengan Wordwall, evaluasi pembelajaran menjadi lebih efisien karena hasil kerja siswa dapat langsung dilihat dan dianalisis. Media ini mendukung terciptanya pembelajaran yang kolaboratif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Hal ini menjadikan Wordwall sebagai alat yang ideal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.
Quizzes, match ups, word games, and much more.

Teacher
Printables
Interactives

83,575,626 resources created

Sign Up To Start Creating

Easy as 1-2-3

**Tampilan
website
Wordwall**

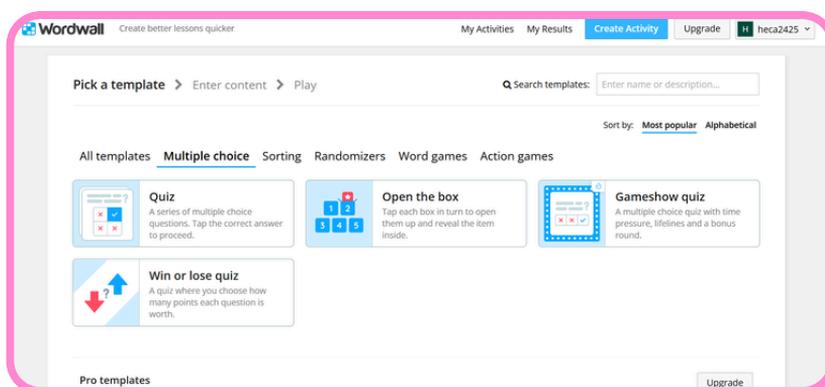


Fitur-Fitur Wordwall



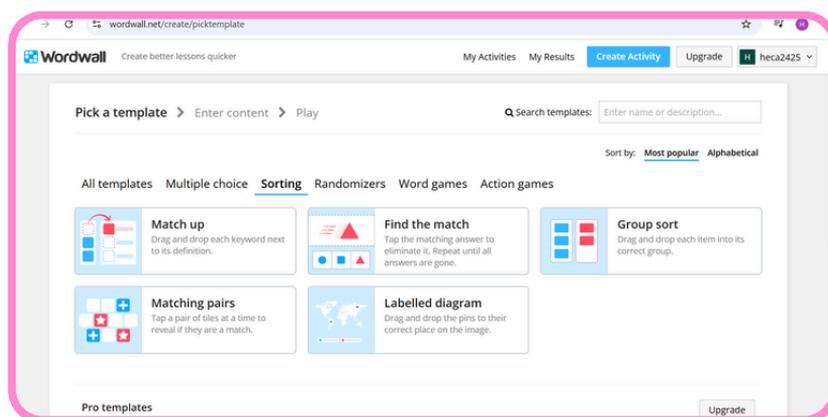
Multiple Choice

Fitur Multiple Choice di Wordwall memungkinkan pengguna membuat pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban. Peserta memilih satu jawaban yang benar, dan umpan balik langsung dapat diberikan setelah menjawab. Fitur ini meningkatkan keterlibatan audiens dengan tampilan interaktif.



Sorting

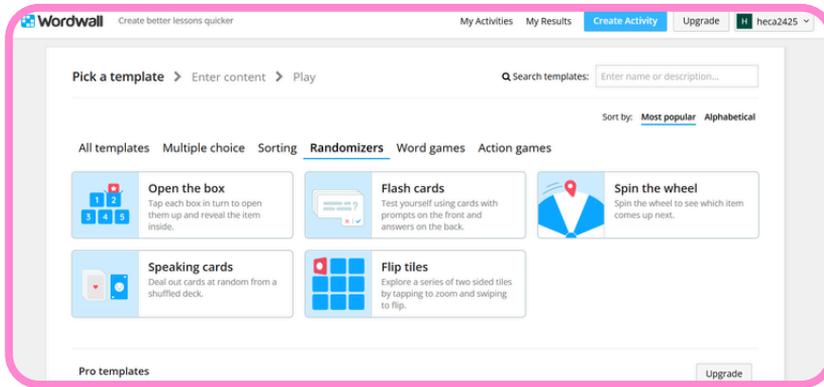
Fitur Sorting di Wordwall memungkinkan peserta untuk mengurutkan item dalam urutan yang benar. Pengguna dapat membuat pertanyaan di mana peserta harus menyeret dan menyusun pilihan sesuai urutan yang diinginkan. Fitur ini berguna untuk menguji pemahaman urutan atau klasifikasi dalam berbagai konteks.





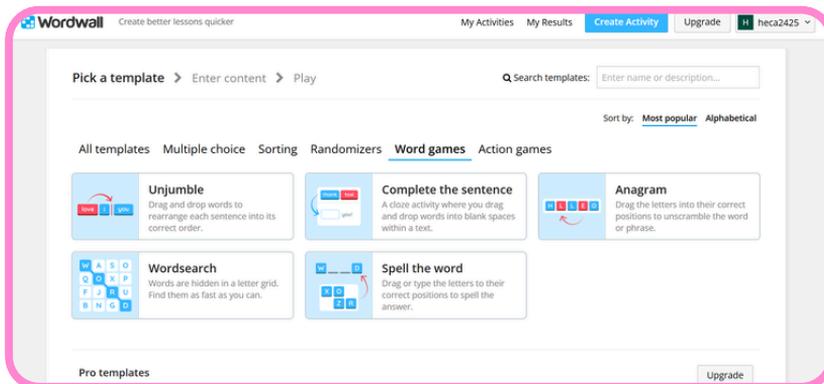
Randomizers

Fitur Randomizers di Wordwall memungkinkan pengguna untuk mengacak urutan pertanyaan atau pilihan jawaban. Fitur ini berguna untuk menghindari bias dan memastikan setiap peserta mendapatkan pengalaman yang berbeda, meningkatkan keberagaman dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran atau kuis.



Word Games

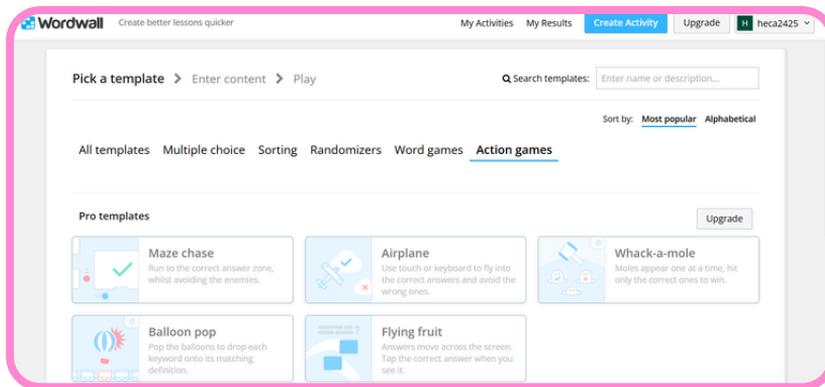
Fitur Word Games di Wordwall memungkinkan pengguna membuat kuis berbasis permainan kata, seperti teka-teki silang, anagram, atau pencarian kata. Fitur ini membantu peserta belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran atau kegiatan.





Action Games

Fitur Action Games di Wordwall memungkinkan pengguna membuat permainan yang melibatkan elemen interaktif dan dinamis, seperti permainan berbasis pilihan atau tantangan yang memerlukan respon cepat. Fitur ini meningkatkan keterlibatan peserta dengan cara yang menyenangkan, sambil tetap mendidik dan mengasah keterampilan mereka.





Keunggulan WordWall

1 Beragam Jenis Permainan



Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata. Ini memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan audiens atau siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan, menarik, dan lebih efektif dalam menyampaikan materi.

2 Feedback secara Langsung



Fitur umpan balik langsung memberikan respon seketika kepada peserta setelah mereka menjawab, memungkinkan siswa untuk segera memahami kesalahan atau keberhasilan mereka. Ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu mempercepat pemahaman materi.

3 Aksesibilitas dan Kemudahan Berbagi



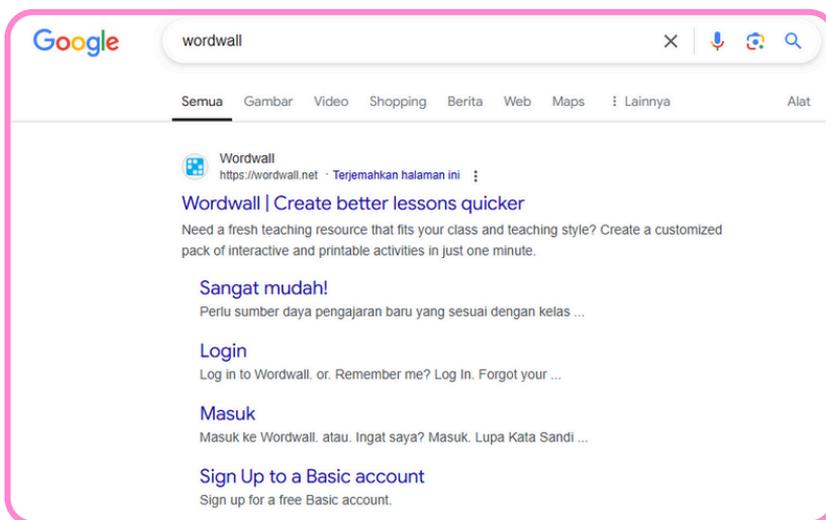
Wordwall memungkinkan permainan atau kuis dibagikan dengan mudah melalui link atau kode QR, sehingga peserta dapat mengakses materi dari berbagai perangkat dan lokasi, baik secara langsung di kelas, secara online, atau bahkan saat belajar jarak jauh.



Cara Membuat Akun Pada Wordwall

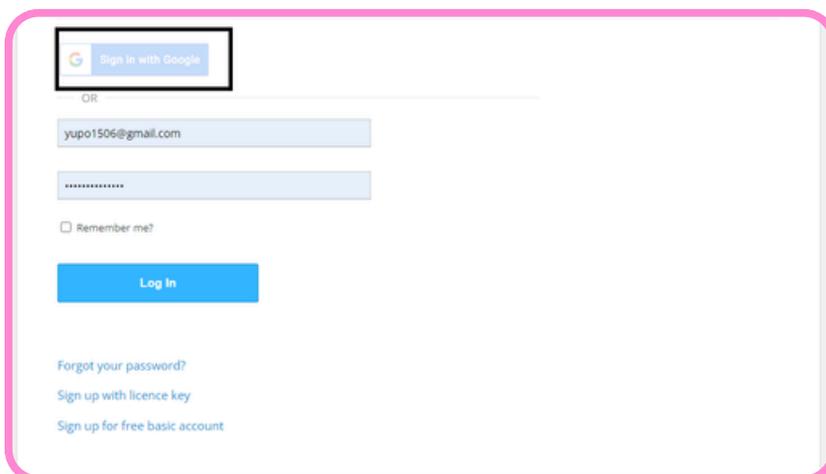
1

Pertama, kalian bisa buka Google, atau Chrome kemudian ketik **Wordwall** atau **Wordwall.net**, akan muncul tampilan seperti dibawah ini, klik **Log in to Wordwall**.



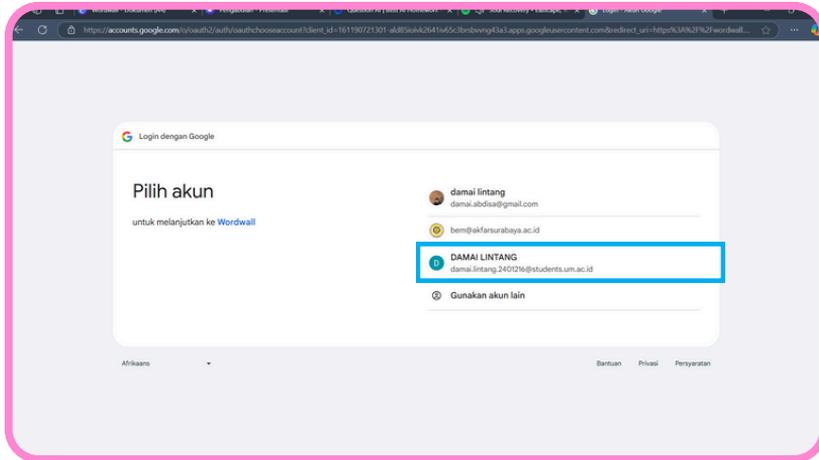
2

Setelah itu akan masuk pada tampilan di atas, jika kalian belum memiliki akun bisa mendaftar menggunakan akun google dengan mengklik **Sign in with Google**. Jika kalian sudah mempunyai akun, bisa juga langsung masuk dengan memasukkan Email yang sudah terdaftar di akun **Wordwall**.



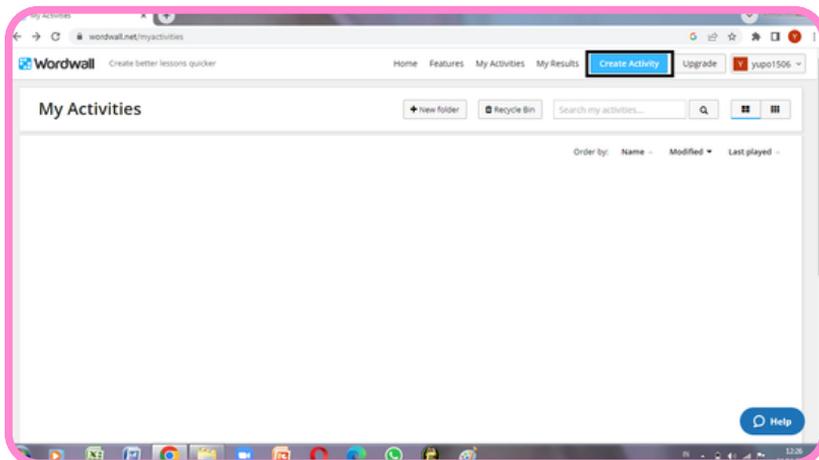
3

Kemudian masuk dengan akun Google pribadi atau menggunakan akun Universitas maupun lembaga pendidikan yang kalian pilih.



4

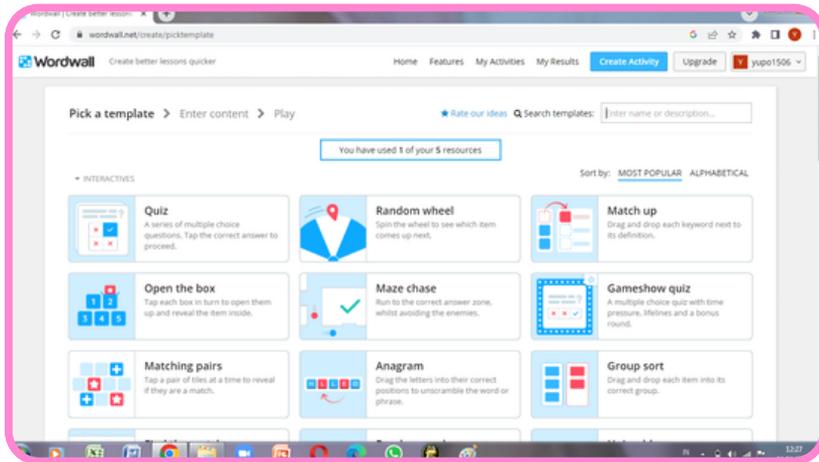
Setelah itu kalian akan masuk pada tampilan dibawah ini, lalu klik **Create Activity** untuk memulai pembuatan *quiz/soal*.



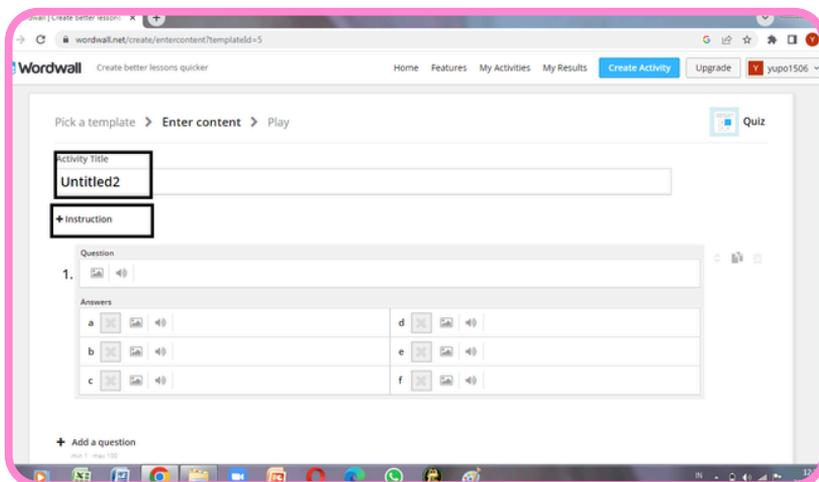


Cara Membuat Kuis Pada WordWall

- 1 Selanjutnya memilih template yang akan digunakan pada quiz tersebut, karena di wordwall ini terdapat beberapa template yang sangat menarik.

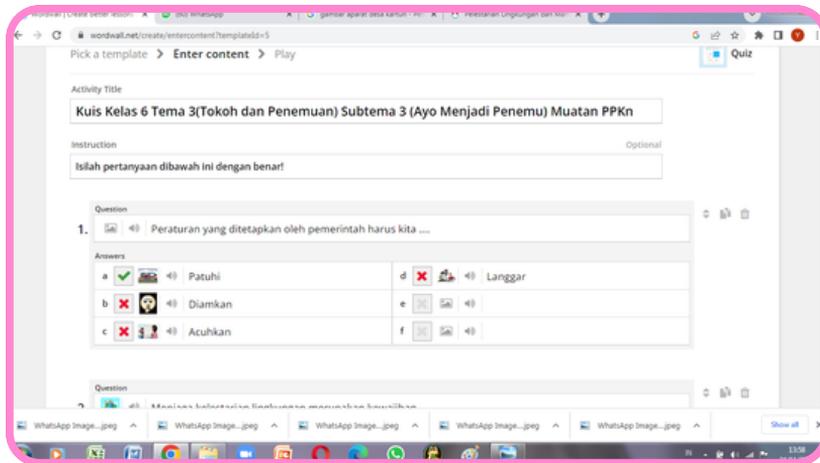


- 2 Masuk pada pembuatan soal, sebelum membuat soal bisa kalian cantumkan atau isi judul dari quiz yang akan kalian buat dengan mengetik pada kolom **Activity Title** dan bisa menambahkan keterangan pada kolom **Instruction**, kemudian untuk pembuatan soal bisa diketik pada menu **Question** yang ada dibawah Instruction.



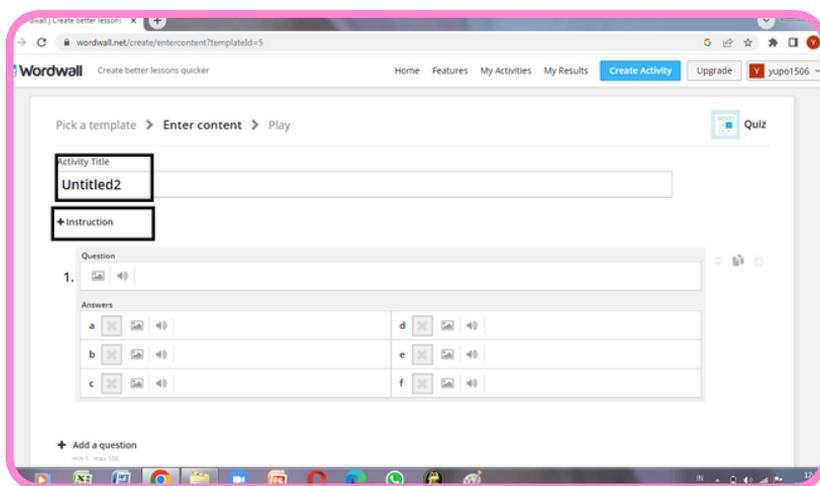
3

Tampilan tersebut merupakan contoh dalam pengisian judul kuis, pertanyaan dan pemilihan jawaban yang benar dalam pembuatan kuis pada aplikasi Wordwall.



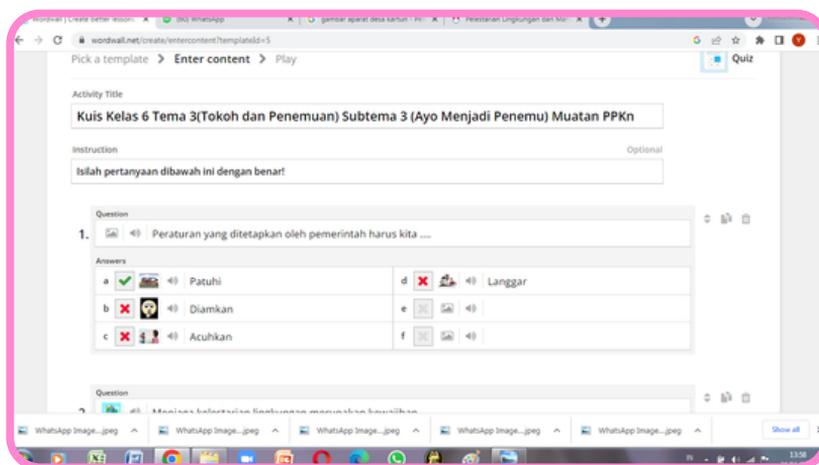
4

Masuk pada pembuatan soal, sebelum membuat soal bisa kalian cantumkan atau isi judul dari quiz yang akan kalian buat dengan mengetik pada kolom **Activity Title** dan bisa menambahkan keterangan pada kolom **Instruction**, kemudian untuk pembuatan soal bisa diketik pada menu **Question** yang ada dibawah Instruction.



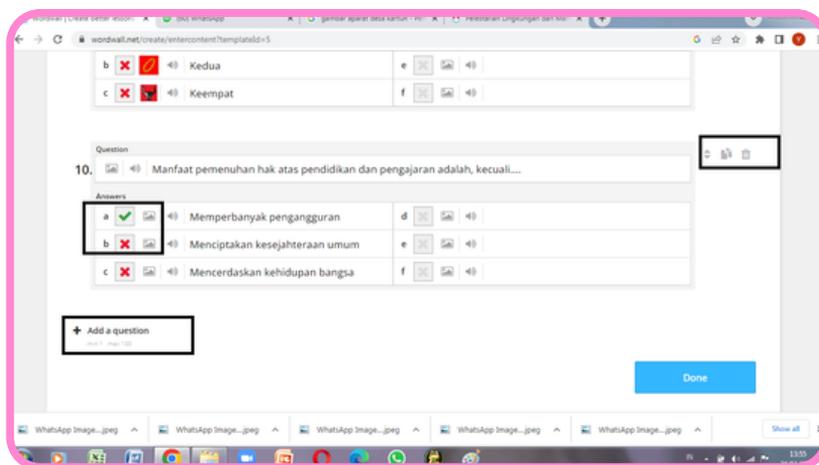
5

Tampilan tersebut merupakan contoh dalam pengisian judul kuis, pertanyaan dan pemilihan jawaban yang benar dalam pembuatan kuis pada aplikasi Wordwall.



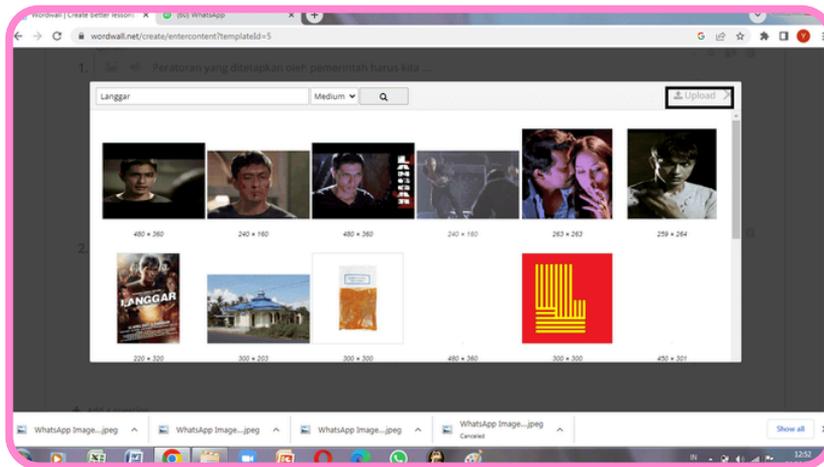
6

Untuk menambah nomor atau soal bisa mengklik **Add question**. Untuk menghapus, menyalin dan memindahkan soal, bisa mengklik ikon yang berada disamping kanan soal tersebut. Lalu, untuk memilih jawaban yang benar bisa mencentang dengan mengklik ikon "X" pada jawaban tersebut dan akan terganti otomatis. Untuk menambahkan gambar, klik ikon picture yang berada disamping tanda "X".



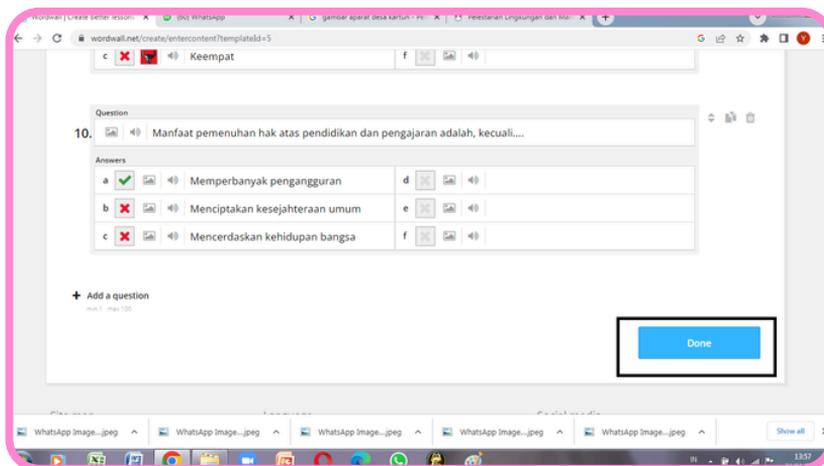
7

Setelah klik ikon menambahkan gambar, akan muncul tampilan ini. Otomatis bisa mencari gambar yang kalian inginkan. Jika kalian ingin menambahkan gambar yang ada pada file laptop, klik **Upload** pada pojok kanan atas.



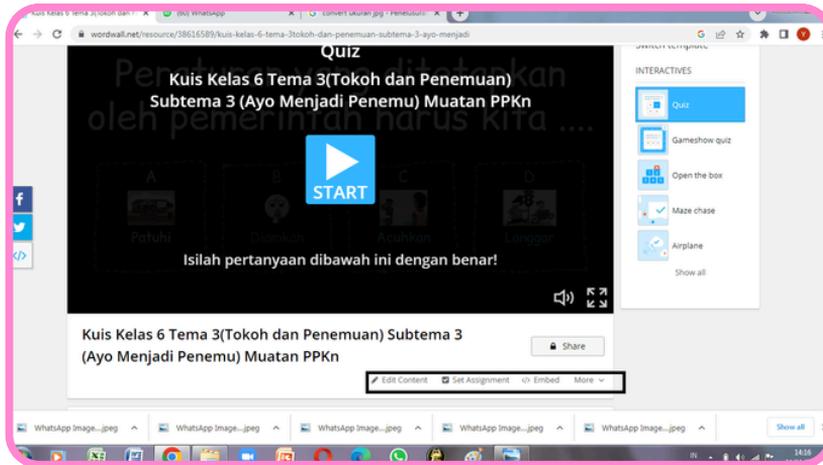
8

Jika sudah selesai membuat soal bisa klik **Done** pada pojok kanan bawah.



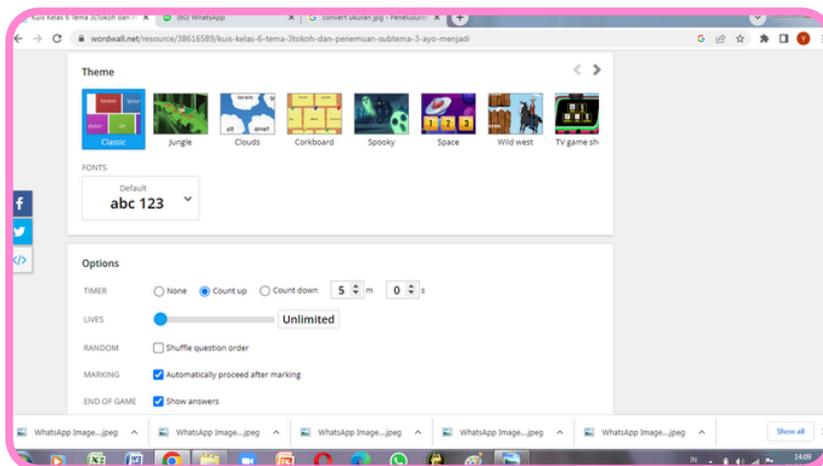
9

Selanjutnya kalian akan di bawa pada tampilan seperti ini, dan jika ingin mengedit kembali soal bisa klik **Edit Content**.



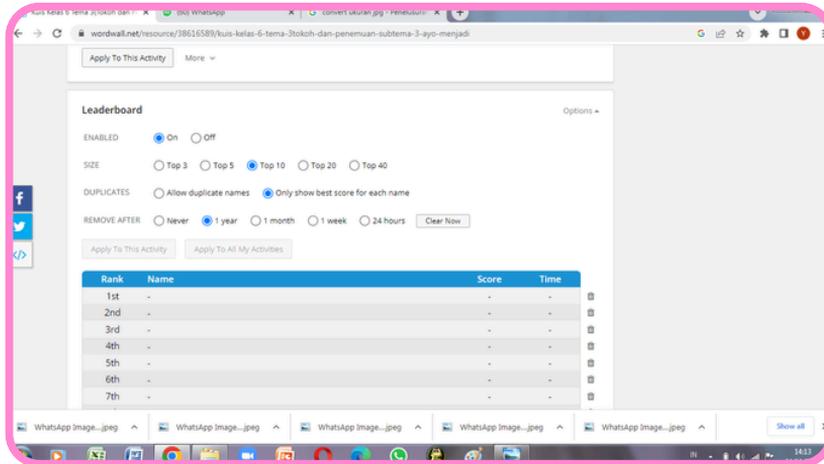
10

Dilangkah selanjutnya kalian bisa scroll ke bawah dan memilih tema pada menu **Themes**, mengubah huruf pada **Fonts**, serta mengubah waktu pengerjaan soal.



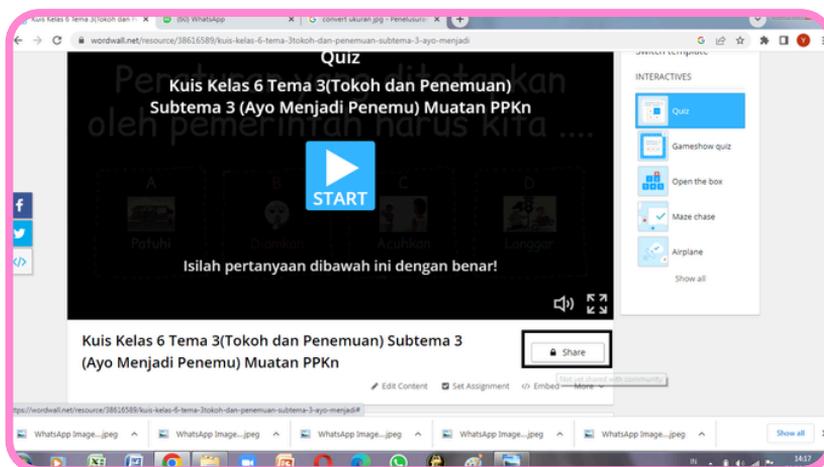
11

Di menu **Leaderboard** atau papan peringkat, pada pojok kanan ada ikon **Options**. Kalian bisa mengatur pengaktifan di ikon **Enable**, ikon **Size** untuk penampilan peringkat teratas berapa, ikon **Duplicates** untuk menampilkan skor terbaik untuk setiap nama, dan ikon **Remove After** untuk penghapusan setelah berapa hari/bulan/tahun.



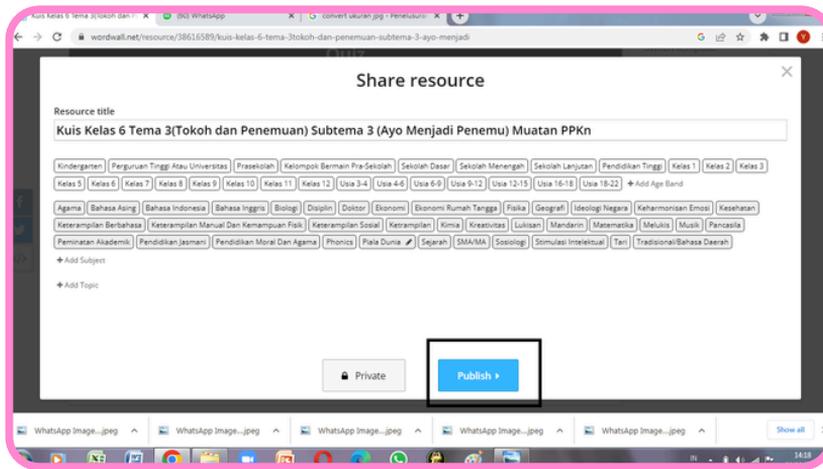
12

Jika sudah selesai mengedit, klik **Share** seperti pada tampilan di atas agar dapat dibagikan kepada siswa untuk dikerjakan.



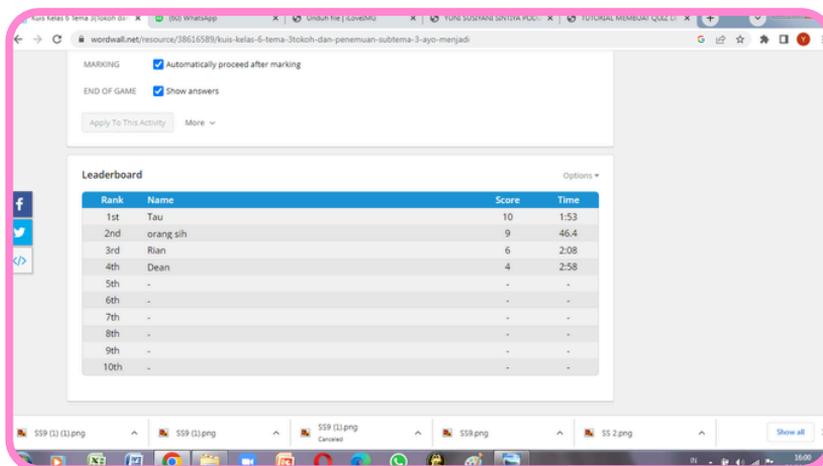
13

Selain itu, kalian bisa menambahkan subjek dengan mengklik "Add Subject" dan menambahkan topik di "Add Topic". Jangan lupa ganti dengan "Publish" agar terlihat oleh semua. Dan copy link yang sudah dibuat



14

Nah, berikut tampilan akhir jika sudah ada siswa yang mengisi soal tersebut. Akan muncul skor dari soal yang sudah dikerjakan serta berapa lama waktu pengerjaan soal.





Video Tutorial



Cara membuat kuis di WordWall Quiz tutorial lengkap



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Worldwall untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa itu Wordwall?

- a. Sebuah aplikasi pengolah kata
- b. Website untuk membuat media pembelajaran interaktif
- c. Platform media sosial
- d. Software editing video

2. Apa fungsi utama dari Wordwall dalam pembelajaran?

- a. Membuat laporan belajar siswa
- b. Membuat presentasi belajar
- c. Membuat aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis dan game
- d. Mengelola jadwal kelas

3. Format apa saja yang bisa dibuat di Wordwall?

- a. Teka-teki silang, kuis, roda keberuntungan
- b. Infografis, laporan, artikel
- c. Video, gambar, dokumen
- d. Grafik, tabel, diagram

4. Apa keunggulan utama Wordwall bagi guru?

- a. Memudahkan pembuatan aktivitas pembelajaran dalam waktu singkat
Memungkinkan penggunaan tanpa koneksi internet
- b. singkat
Memungkinkan penggunaan tanpa koneksi internet
- c. Otomatis membuat laporan keuangan sekolah
- d. Memberikan akses gratis tanpa batas

5. Perangkat apa yang dapat digunakan untuk mengakses Wordwall?

- a. Komputer saja
- b. Smartphone saja
- c. Komputer, tablet, dan smartphone
- d. Hanya perangkat dengan sistem operasi Windows

6. Apakah Wordwall menyediakan template yang siap digunakan?

- a. Ya, untuk membuat aktivitas pembelajaran lebih cepat
- b. Tidak, pengguna harus membuat semuanya dari awal
- c. Hanya untuk pengguna premium
- d. Hanya untuk aktivitas tertentu

7. Bagaimana cara siswa mengakses aktivitas di Wordwall?

- a. Melalui link atau kode yang diberikan oleh guru
- b. Dengan mendownload aplikasinya
- c. Dengan login menggunakan akun guru
- d. Hanya bisa diakses melalui komputer

8. Jenis keanggotaan apa yang ditawarkan oleh Wordwall ?

- a. Gratis dan berbayar
- b. Premium saja
- c. Free trial saja
- d. Tidak memiliki keanggotaan khusus

9. Fitur apa yang tersedia untuk mengubah aktivitas Wordwall menjadi bentuk lain ?

- a. Konversi template
- b. Opsi 'Switch Template'
- c. Opsi 'Export to PDF'
- d. Fitur 'Edit Manually'

10. Apakah aktivitas Wordwall dapat digunakan secara offline ?

- a. Tidak, harus terhubung ke internet
- b. Ya, bisa diakses melalui aplikasi offline
- c. Hanya untuk pengguna premium
- d. Ya, tapi hanya aktivitas berbasis teks

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuiz dengan klik QR code.



EDUCAPLAY

Pengertian Educaplay

Keunggulan Educaplay

Cara Membuat Akun pada Educaplay

Cara Membuat Kuis pada Educaplay

Fitur Pada Educaplay

My Games

My Favorites

My Challenges

Report

My Guest

Inbox

Notifications

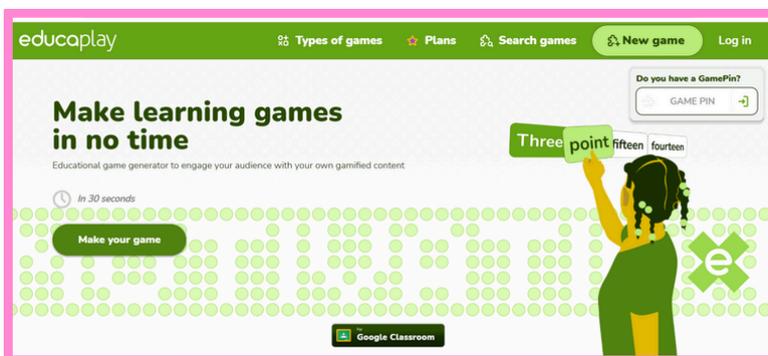


G. EDUCAPLAY



Educaplay adalah sebuah platform online yang memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat berbagai macam permainan edukasi yang interaktif, menarik, serta mudah digunakan. Platform ini menyediakan beragam template permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan dan inovatif.

Educaplay mendukung berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki silang, pencocokan kata, peta interaktif, hingga permainan memori, yang dapat digunakan untuk berbagai tingkat pendidikan. Dengan fitur yang fleksibel dan antarmuka yang ramah pengguna, platform ini membantu meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mengesankan.



**Tampilan
website
Educaplay**

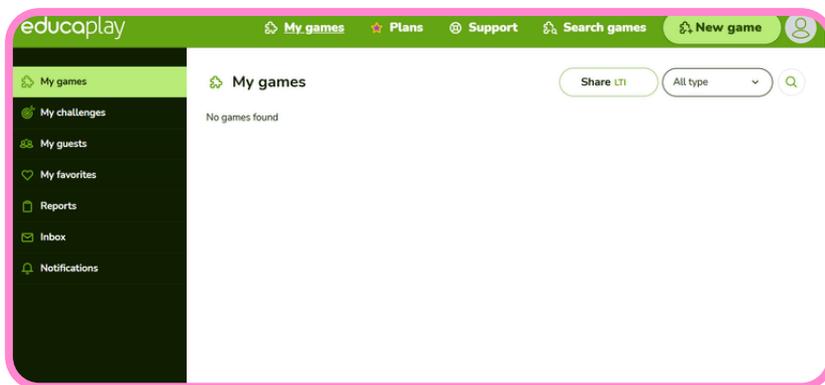


Fitur-Fitur Educaplay



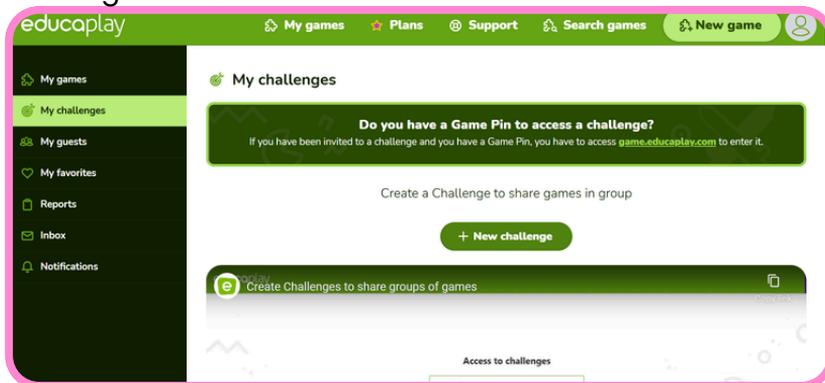
My Games

My Games memungkinkan pengguna untuk membuat, mengelola, dan menyimpan berbagai jenis permainan edukasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Guru dapat mempersonalisasi permainan sesuai dengan tingkat kesulitan, topik, dan target siswa.



My Challenges

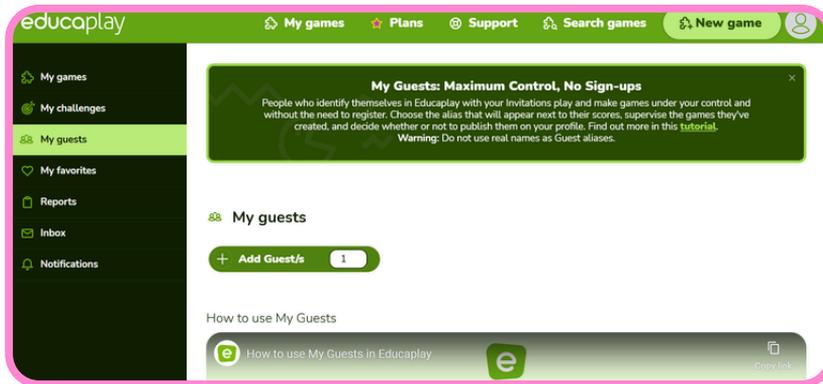
My Challenges dirancang untuk membuat tantangan interaktif yang dapat dibagikan kepada siswa. Dengan fitur ini, guru dapat mengatur kompetisi edukasi yang seru, mengukur pencapaian siswa, serta memotivasi mereka untuk belajar lebih giat melalui elemen gamifikasi.





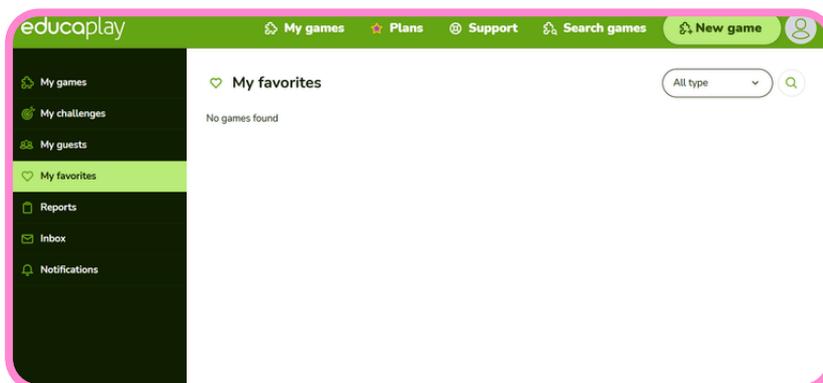
My Guest

My Guests memungkinkan pengguna untuk mengundang tamu atau peserta lain ke dalam aktivitas permainan yang telah dibuat. Fitur ini berguna untuk melibatkan lebih banyak siswa atau kolaborator, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.



My Favorites

My Favorites membantu pengguna menyimpan permainan atau aktivitas favorit mereka dalam satu tempat. Dengan fitur ini, guru atau siswa dapat dengan mudah mengakses kembali permainan yang paling sering digunakan atau dianggap paling menarik, sehingga lebih hemat waktu.

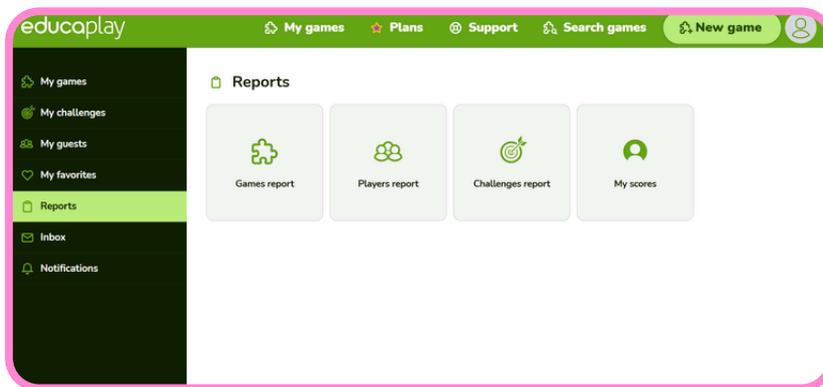




Report

Pada Reports, pengguna dapat memantau kinerja dan perkembangan melalui:

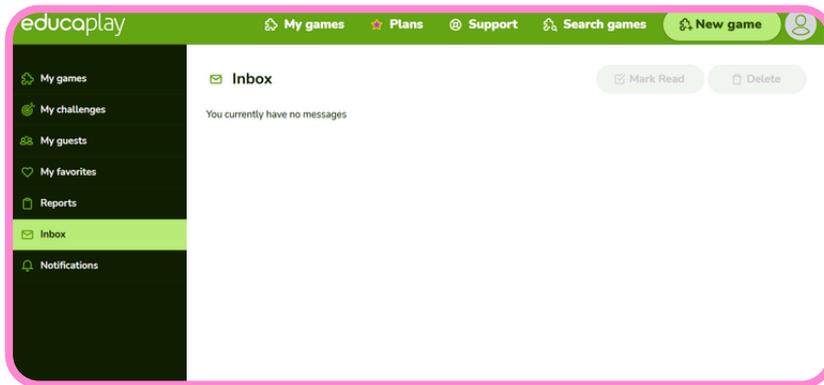
- *Games Report* : Menyediakan laporan lengkap tentang aktivitas permainan, termasuk jumlah peserta, tingkat keberhasilan, dan waktu penyelesaian.
- *Players Report* : Menampilkan data kinerja setiap pemain, memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa secara individual.
- *Challenges Report* : Memberikan ringkasan hasil dari tantangan yang dibuat, seperti siapa saja yang berpartisipasi, skor tertinggi, dan pemenang.
- *My Score* : Menunjukkan skor pribadi pengguna berdasarkan aktivitas dan keterlibatan mereka di platform.



6

Inbox

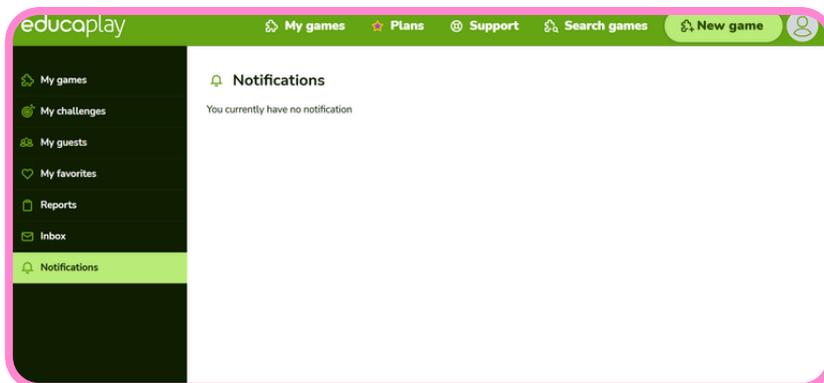
Inbox fitur ini memungkinkan pengguna untuk menerima pesan dari pemain lain, guru, atau kolaborator. Guru dapat mengirimkan pesan kepada siswa untuk memberikan arahan atau feedback terkait permainan.



7

Notifications

Notifications fitur ini menyediakan pemberitahuan langsung terkait aktivitas penting, seperti undangan ke permainan, tantangan baru, atau pembaruan pada laporan. Fitur ini membantu pengguna tetap terinformasi dan tidak melewatkan hal-hal penting.





Keunggulan Educaplay

1

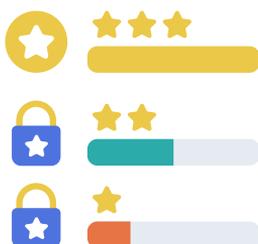
Fitur Analisis dan Pelaporan (Reports)



Educaplay menyediakan fitur laporan seperti Games Report, Players Report, Challenges Report, dan My Score untuk membantu guru memantau kinerja siswa, memahami perkembangan mereka, menilai kebutuhan belajar siswa, dan menyesuaikan strategi pembelajaran secara efektif.

2

Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi



Fitur seperti My Challenges memungkinkan guru membuat tantangan yang mendorong siswa bersaing secara sehat, belajar dengan semangat, meningkatkan motivasi mereka, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

3

Interaktif dan Menarik



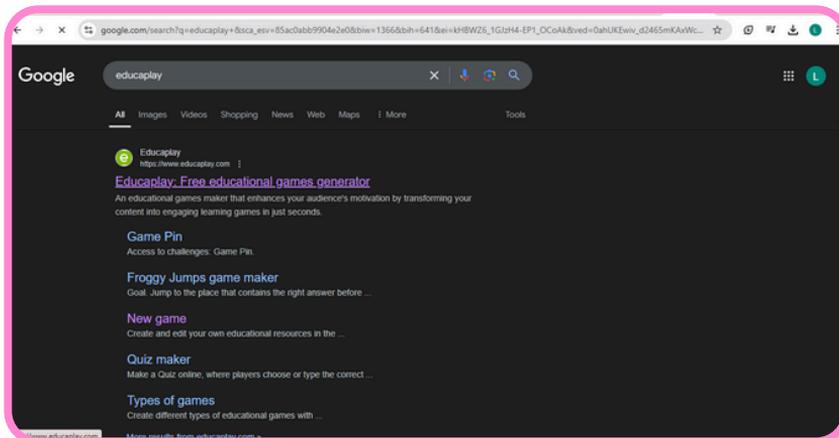
Educaplay memungkinkan pembuatan permainan edukasi yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman praktis.



Cara Membuat Akun Pada Educaplay

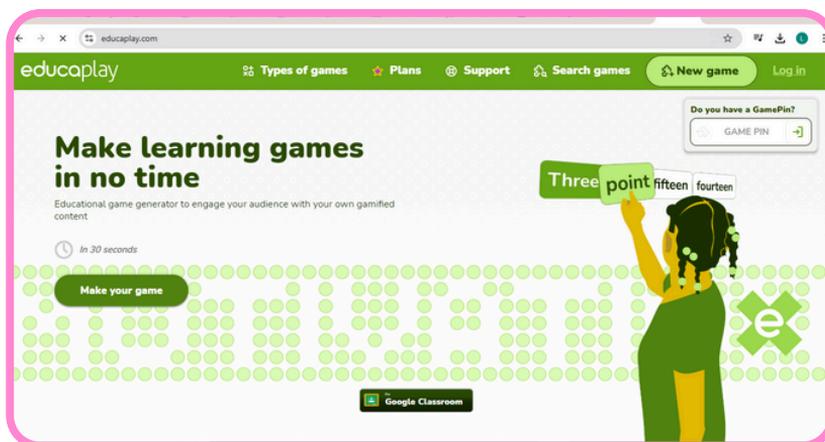
1

Pertama, kalian bisa buka Google, atau Chrome kemudian ketik **Educaplay**, akan muncul tampilan seperti dibawah ini.



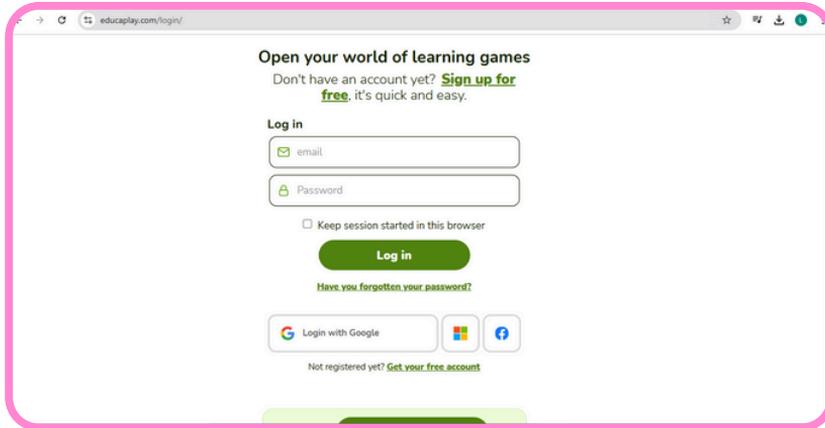
2

Setelah membuka halaman utama **Educaplay**, perhatikan bagian kanan atas layar. Di sana akan terlihat sebuah tombol dengan teks **Login..**



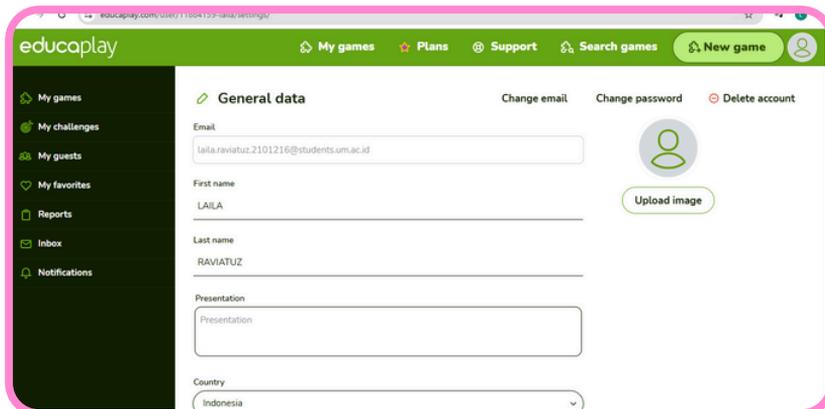
3

Setelah itu akan masuk pada tampilan di atas, jika kalian belum memiliki akun bisa mendaftar menggunakan akun google dengan mengklik **Sign in with Google**.



4

Ketika kamu berhasil memasukkan email dan kata sandi yang benar (atau login dengan akun Google/Microsoft), sistem akan memproses dan mengarahkanmu ke halaman utama akun Educaplay.

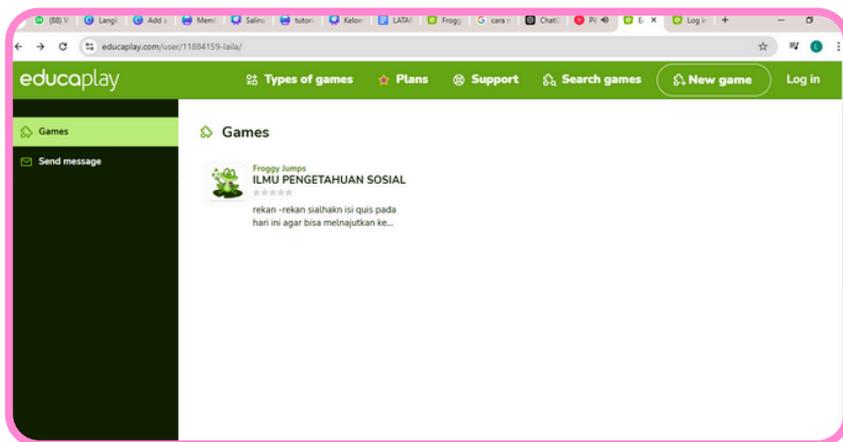




Cara Membuat Kuis Pada Educaplay

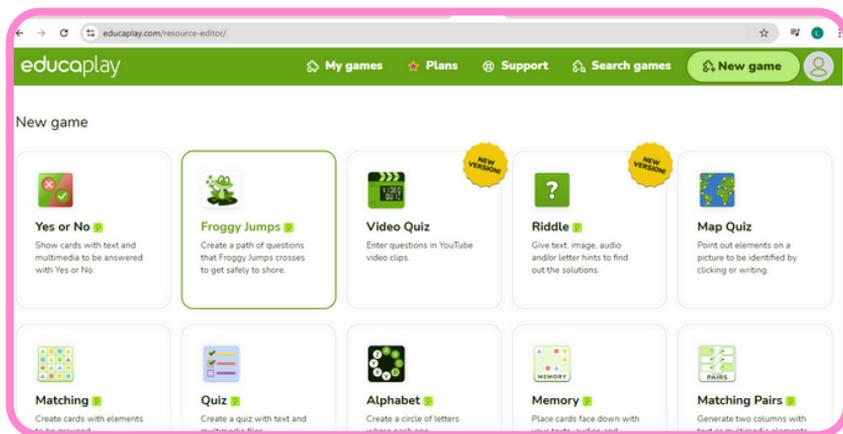
1

Setelah login ke akun Educaplay, pada dashboard atau halaman utama, cari ikon dengan tulisan atau simbol **New Game**. Biasanya, ikon ini berada di bagian atas atau di menu navigasi utama.

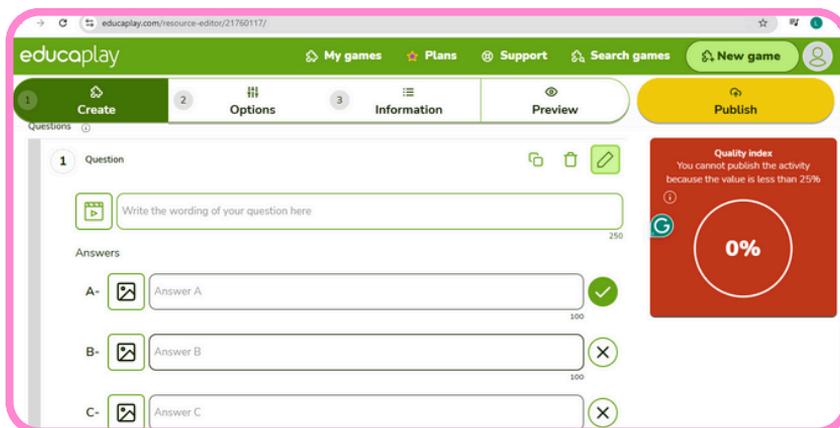


2

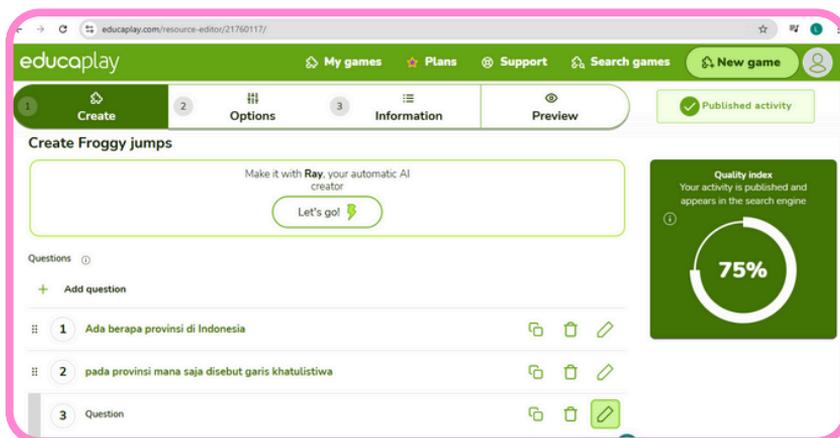
Disini akan melihat berbagai pilihan jenis aktivitas. Dari daftar tersebut, pilihlah **Quiz** untuk membuat kuis interaktif.



- 3 Setelah memilih "Quiz" untuk membuat kuis, tampilan pembuatan soal akan langsung menampilkan opsi untuk membuat soal pilihan ganda. Di sini, kamu dapat menambahkan pertanyaan, pilihan jawaban, dan menentukan jawaban yang benar untuk setiap soal.

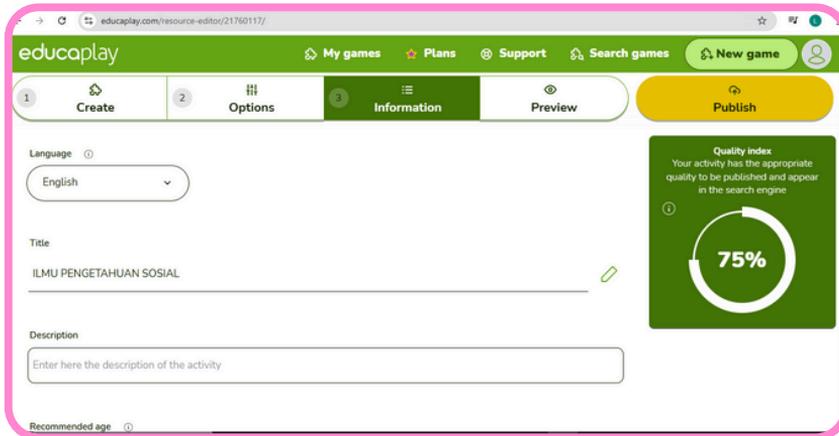


- 4 Buatlah minimal 5 soal pilihan ganda, lengkap dengan jawaban dan penentuan jawaban yang benar, agar kuis dapat dipublikasikan di Educaplay.



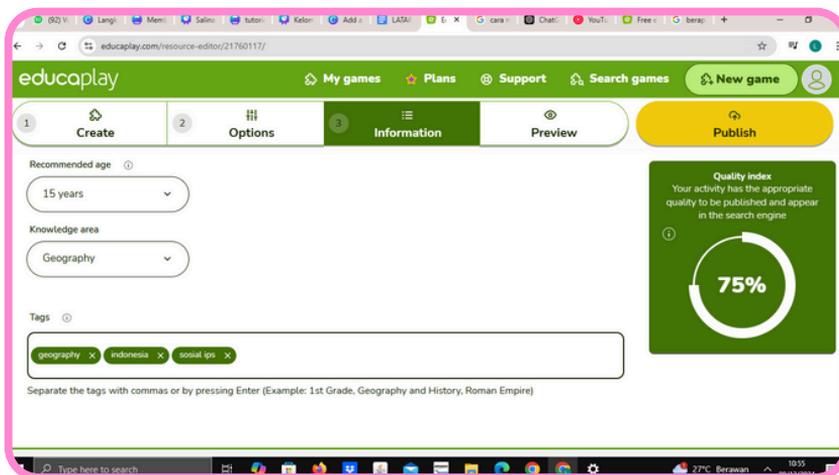
5

Sebelum mempublikasikan kuis di Educaplay, pastikan semua informasi lengkap, seperti soal, jawaban, dan pengaturan lainnya, sudah diisi dengan benar.



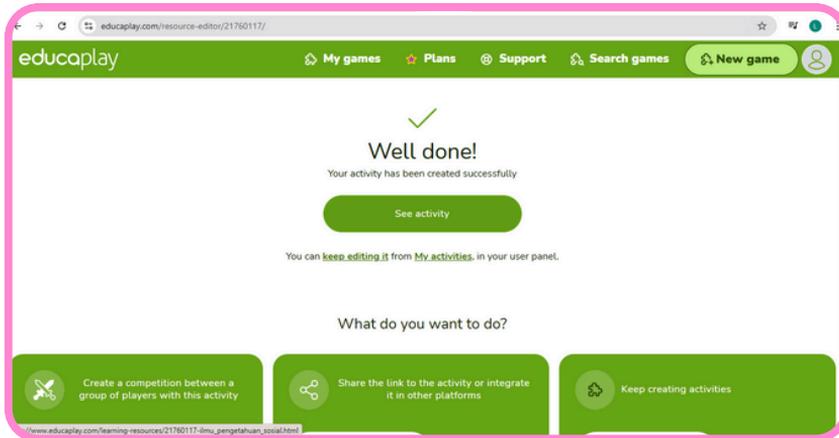
6

Bila semua informasi sudah lengkap, langsung klik tombol **Publish** untuk mempublikasikan kuis di Educaplay.



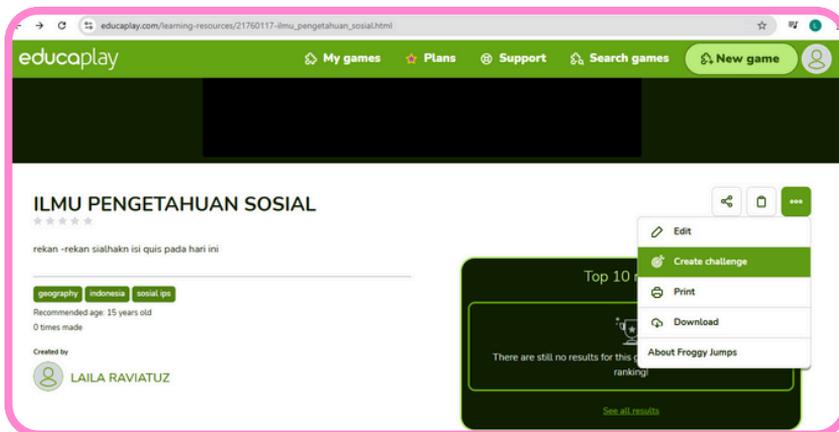
7

Setelah klik Publish, jika prosesnya berjalan dengan baik, akan muncul tampilan konfirmasi yang menandakan bahwa kuis kamu berhasil dipublikasikan, lengkap dengan link atau opsi untuk membagikan kuis tersebut.



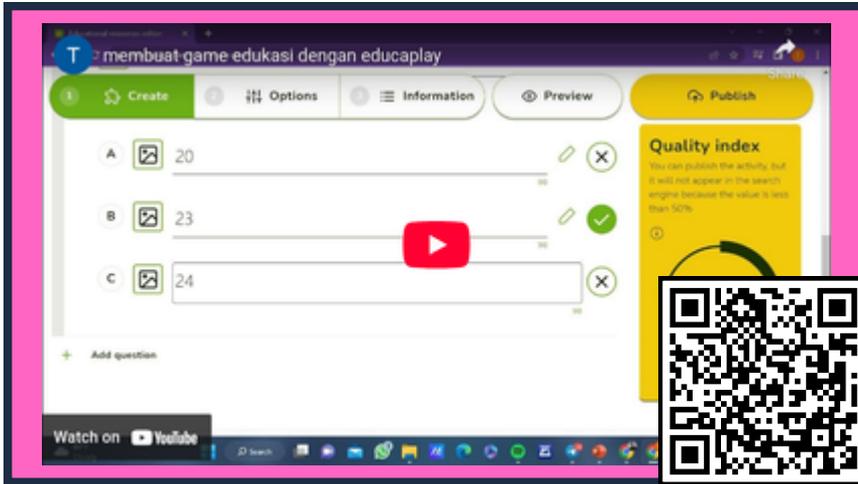
8

Untuk mendapatkan kode dan memulai permainan, klik tombol **Create challenges** setelah kuis dipublikasikan, dan kode akses akan muncul untuk dibagikan kepada peserta agar mereka dapat memainkan kuis tersebut.





Video Tutorial



Cara membuat kuis di Educaplay Quiz tutorial lengkap



Panduan ini dirancang agar setiap langkah dapat diikuti dengan jelas, sehingga pengguna siap memanfaatkan semua fitur Worldwall untuk mendukung kebutuhan pembelajaran atau presentasi. Jika terdapat hal yang belum dipahami, disarankan untuk mengulang kembali langkah-langkah dalam tutorial atau merujuk ke sumber bantuan yang tersedia. Selamat mencoba!



Evaluasi

1. Apa itu Educaplay?

- a. Aplikasi pengedit video profesional
- b. Platform untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif
- c. Situs jejaring sosial untuk guru
- d. Program untuk desain grafis

2. Jenis aktivitas apa saja yang bisa dibuat di Educaplay?

- a. Teka-teki silang, kuis, dan peta konsep
- b. Laporan keuangan dan analisis statistik
- c. Pengolahan gambar dan desain web
- d. Simulasi eksperimen fisika

3. Apa yang membuat Educaplay cocok untuk pembelajaran?

- a. Gratis untuk semua pengguna tanpa batasan
- b. Memiliki fitur yang dapat diakses tanpa koneksi internet
- c. Mendukung pembuatan aktivitas yang interaktif dan menarik
- d. Menggunakan kecerdasan buatan untuk menggantikan guru

4. Fitur apa yang memungkinkan kolaborasi antar pengguna di Educaplay?

- a. Forum diskusi internal
- b. Berbagi aktivitas melalui link atau kode
- c. Lomba antar siswa dengan sistem leaderboard
- d. Edit dokumen secara langsung bersama-sama

5. Berikut ini adalah langkah pertama untuk membuat aktivitas di Educaplay, adalah ...

- a. Mendaftar atau masuk ke akun Educaplay
- b. Mengunggah video sebagai konten utama
- c. Memilih template presentasi
- d. Mengunduh aplikasi Educaplay di komputer

6. Format file apa yang dapat diunggah ke Educaplay untuk mendukung aktivitas pembelajaran?

- a. PDF dan Excel
- b. Gambar, audio, dan video
- c. Program Java dan Python
- d. File presentasi PowerPoint

7. Apa keunggulan utama dari Educaplay dibandingkan metode pembelajaran tradisional?

- a. Dapat digunakan tanpa persiapan sebelumnya
- b. Meningkatkan partisipasi siswa melalui aktivitas yang interaktif
- c. Mengurangi waktu belajar menjadi lebih singkat
- d. Menggantikan peran guru dalam pembelajaran

8. Educaplay dapat diakses melalui ?

- a. Perangkat komputer dan ponsel yang terhubung ke internet
- b. Komputer berbasis Windows saja
- c. Perangkat dengan spesifikasi tinggi
- d. Aplikasi offline tanpa koneksi internet

9. Apa yang harus dilakukan setelah selesai membuat aktivitas di Educaplay?

- a. Menyimpan dan membagikan aktivitas ke siswa
- b. Memulai ulang proses pembuatan aktivitas
- c. Meminta validasi dari administrator Educaplay
- d. Mencetak aktivitas dalam bentuk dokumen fisik

10. Educaplay memungkinkan integrasi dengan platform lain seperti apa ?

- a. Sistem manajemen pembelajaran (LMS) seperti Moodle
- b. Aplikasi pengolah data seperti Excel
- c. Program desain grafis seperti Photoshop
- d. Sistem operasional berbasis cloud seperti AWS

Mari kita lakukan Quizizz sebagai bahan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman kalian terhadap materi yang telah dipelajari. Kerjakan kuis dengan klik QR code.



KESIMPULAN

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran menggunakan berbagai platform digital seperti ClassPoint, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Quizizz, Wordwall, dan Educaplay memberikan solusi kreatif untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi peserta didik. Setiap aplikasi memiliki keunggulan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas :

1. **ClassPoint** : Add-in untuk Microsoft PowerPoint yang memungkinkan pendidik mengubah presentasi menjadi lebih interaktif melalui kuis langsung, polling, dan anotasi, sehingga memaksimalkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
2. **Kahoot** : Platform kuis berbasis waktu nyata yang mendorong suasana kompetitif dan antusias melalui permainan kuis interaktif.
3. **Mentimeter** : Alat untuk membuat polling, kuis, dan visualisasi interaktif seperti word cloud yang meningkatkan partisipasi dan memfasilitasi refleksi bersama di kelas.
4. **Padlet** : Media kolaborasi berbasis papan virtual yang memungkinkan peserta didik berbagi ide, pendapat, dan karya secara mudah dalam format yang menarik.
5. **Quizizz** : Platform kuis yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja, memberikan kesempatan belajar mandiri melalui latihan yang menarik serta umpan balik instan.
6. **Wordwall** : Membantu pendidik menciptakan permainan edukatif seperti roda keberuntungan, teka-teki, dan matching games dengan cepat dan mudah.
7. **Educaplay** : Menyediakan berbagai aktivitas seperti teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan peta interaktif untuk membantu peserta didik memahami materi secara menyenangkan.

Dengan memanfaatkan aplikasi seperti ClassPoint, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Quizizz, Wordwall, dan Educaplay, proses pembelajaran akan lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif, serta mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika, Juita Noer Syalsiah. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, Vol 3, No 1, 43-50, p-ISSN: 2338-1507.
- Aisah, E. E., & Mariani, N. (n.d.). *Mentimeter. Flatform Poling/Kuis Interaktif Masa Kini*. MTsN 3 Cianjur. Diakses dari mtsn3cianjur.sch.id.
- Brown, A. (2020). *Collaborative Learning with Padlet: A Case Study*. *International Journal of Teaching and Learning*, 8(1), 67-75.
- ClassPoint. (2024). *ClassPoint official website and ClassPoint blog: Articles on classroom engagement and teaching strategies*. Retrieved from <https://www.classpoint.io>.
- Davis, V. (2021). *How to Make Classroom Games with Easy*. *Awesome Educaplay*. Retrieved from coolcatteacher.com.
- Hanafiah, E. (2021). *Eva Hanafiah. Modul Aplikasi ClassPoint Pada Pelajaran Kelas 1*.
- Haripriya. (2024). *Quizizz*. Retrieved from support.quizizz.com (Diakses pada tanggal 13 Desember 2024).
- Hidayatullah, T., & Munandar, A. (2020). *Efektivitas Visualisasi Data dalam Presentasi Menggunakan Mentimeter*. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 8(1), 45-50.
- Mentimeter. (2023). *User Guide: Creating Interactive Presentations. Mentimeter Documentation*. Retrieved from help.mentimeter.com.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Salsabila, H. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Retrieved from iainptk.ac.id.
- Wordwall. (n.d.). *Interactive and Engaging Learning Activities*. Retrieved from wordwall.net.

GAMIFIKASI

Panduan Menggunakan Tools Gamifikasi dalam Pembelajaran

Buku Panduan Gamifikasi ini ditujukan kepada calon pendidik untuk mengubah gaya pembelajaran menjadi lebih seru dan interaktif. Melalui panduan ini, calon pendidik dapat meningkatkan pembelajaran ke level yang lebih tinggi dengan memanfaatkan metode gamifikasi. Di era modern, di mana peserta didik semakin canggih dalam menggunakan teknologi untuk belajar, gamifikasi menawarkan pendekatan baru yang relevan. Penggunaan elemen-elemen seperti poin, level, tantangan, dan hadiah dijelaskan sebagai cara efektif untuk memotivasi, menantang, dan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Buku ini tidak hanya memberikan pemahaman teoritis tentang konsep gamifikasi, tetapi juga menawarkan panduan praktis dalam memanfaatkan berbagai platform populer, seperti Classpoint, Kahoot!, Mentimeter, Padlet, Quizizz, Wordwall, dan Educaplay yang dirancang untuk menunjang pembelajaran di era digital. Setiap platform dijelaskan secara rinci, mulai dari cara penggunaan hingga penerapannya dalam pembelajaran.

Selain itu, buku ini menyoroti manfaat besar gamifikasi dalam membangun keterampilan penting abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pendekatan ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk aktif, terlibat, dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Buku ini ditulis dengan pendekatan yang sistematis dan aplikatif, buku ini menjadi referensi yang relevan bagi mahasiswa pendidikan, guru, juga calon pendidik yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran melalui teknologi dan metode inovatif. Dengan panduan ini, diharapkan para pendidik maupun calon pendidik mampu menciptakan proses belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi generasi penerus.

Diterbitkan oleh,
PT Inovasi Teknologi Pembelajaran
Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, Indonesia
Email: penerbit@teknologipendidikan.or.id
Website: penerbit.teknologipendidikan.or.id

ISBN 978-623-10-6681-7 (PDF)



9

786231

066817