


|   |                              |             |                    |
|---|------------------------------|-------------|--------------------|
|  | STANDARD OPERATION PROCEDURE | Doc No      | : SOP/SMPN28-BDL/1 |
|   |                              | Revision No | : -                |
|   | INOVASI SEKOLAH              | Date        | : Juni 2022        |
|   |                              | Page        | :                  |

| Persetujuan | Disetujui dan Diperiksa             | Disiapkan             |
|-------------|-------------------------------------|-----------------------|
| Jabatan     | Kepala SMP Negeri 28 Bandar Lampung | Ketua Inovasi Sekolah |
| Nama        | Samsuri, S.Pd                       | Ayu Wijayanti, S.Pd   |

## INOVASI MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE (IA) MELALUI APLIKASI QUIZWHIZZER DI SMP NEGERI 28 BANDAR LAMPUNG PADA ERA SOCIETY 5.0

### A. Tujuan

Tujuan dari inovasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui *Game* atau permainan yang dilakukan ketika belajar sesuai dengan ketertarikan peserta didik terhadap *Gaming* yang telah di observasi sebelumnya. Manfaat yang didapat adalah siswa dapat bijak menggunakan *Handphone* dan memanfaatkan *Game* sebagai media belajar (*better*), hasil dari assesmen formatif atau penilaian dapat langsung diterima secara otomatis oleh guru tanpa perlu melakukan koreksi manual. Hal ini tentu dapat menghemat waktu serta lebih efektif dan efisien (*Easier and Faster*) dan guru telah menerapkan *Paperless* (*Cheaper*) serta mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran di era society 5.0.

### B. Lingkup

Prosedur ini berlaku pada semua warga SMP Negeri 28 Bandar Lampung yang membuat dan memanfaatkan inovasi sekolah.

### C. Referensi

Video *Youtube* terkait dengan pembelajaran berbasis AI, pembelajaran menggunakan Aplikasi QuizWhizzer, dan model pembelajaran *gamification*.

Berikut Link sebagai bahan referensi :

1. Cara membuat *game* edukasi di QuizWhizzer  
<https://www.youtube.com/watch?v=3i3AjswOVzM&t=711s>
2. Gamification, What is Gamification  
[https://www.youtube.com/watch?v=IEj5INAAt\\_A](https://www.youtube.com/watch?v=IEj5INAAt_A)
3. Contoh media pembelajaran berbasis AI, AR dan VR  
<https://www.youtube.com/watch?v=xHlvvIDFj84>

### D. Dokumen terkait

- a) Proposal Inovasi
- b) Laporan Inovasi

### E. Definisi

Seiring berjalannya waktu, teknologi saat ini semakin berkembang. Salah satunya adalah *society 5.0* yang digagas oleh negara Jepang. Apakah yang dimaksud dengan *society 5.0*? *Society 5.0* merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang berbasis modern yang

memanfaatkan teknologi *internet of things* seperti kecerdasan buatan (AI), komputerisasi, juga *industry robot*. Untuk itu kita harus mampu untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini. Bagaimana cara kita untuk bisa mempersiapkan diri agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi yang ada saat ini? Dengan ini kita harus mampu untuk mencoba belajar dengan tiga kemampuan utama yaitu

- a. kemampuan memecahkan masalah kompleks dan dapat menjadi *problem solver* bagi dirinya serta orang banyak.
- b. Kemampuan untuk berpikir secara kritis, bukan hanya sekadar dalam lingkup kecil namun juga dalam kehidupan sosial dan lingkungan sekitar agar timbul kepekaan.
- c. Meningkatkan ketrampilan diri dalam pengembangan digital dan kemampuan berkekrativitas.

Dalam hal ini dunia Pendidikan mempunyai peranan penting, karena sangat diharapkan dapat menjangkau tempat atau desa terpencil untuk mengatasi kesenjangan terhadap pelayanan pendidikan dan teknologi yang diberikan kepada masyarakat luas. Pelayanan tersebut diharapkan dapat diberikan dengan optimal dan juga berkualitas. Dengan adanya *society 5.0* dunia semakin berkembang dan bergerak dengan cepat. Melalui data *society 5.0* juga diharapkan dapat meningkatkan kegiatan ekonomi sosial masyarakat.

Peranan dunia Pendidikan memiliki tanggung jawab secara penuh untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam menghadapi masa depan. Saat ini anak-anak diharapkan tidak hanya diberikan bekal ilmu pengetahuan saja, tetapi juga harus dibekali dengan cara berpikir kritis. Agar nantinya anak-anak akan terbiasa dengan cara berpikir kritis, menganalisa dan berkreasi.

Cara berpikir ini dikenal dengan *High Order Thinking Skills* atau cara berpikir tingkat tinggi. Dengan memiliki kemampuan HOTS, peserta didik diharapkan dapat menemukan konsep pengetahuan yang tepat dengan praktik secara langsung dan merasakan bagaimana cara menghadapi permasalahan yang ada dilingkungan sekitarnya. Beberapa model pembelajaran bisa dipilih dan diterapkan oleh pendidik kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan nalar berpikir kritis seperti :

- a. *Inquiry Learning*
- b. *Discovery Learning*
- c. *Project Based Learning*
- d. *Problem Based Learning*

Dalam hal ini pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk menemukan titik permasalahan dengan solusi yang muncul dari ide peserta didik sendiri. Sehingga peserta didik bisa terus berinovasi dan lebih kreatif. Tidak hanya diperkenalkan permasalahan dilingkungan sekitar, tapi peserta didik juga diperkenalkan dengan permasalahan universal. Hal ini juga akan menambah wawasan dari peserta didik itu sendiri. Pemanfaatan berbagai macam teknologi seperti telpon genggam, laptop juga dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran.

Hal ini yang menjadi dasar bagi SMP Negeri 28 Bandar Lampung untuk merancang dan mengembangkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dekat dengan kebiasaan yang dilakukan siswa, dan menantang. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Gamification*, tentu model ini dipilih agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan lebih menyenangkan seperti halnya jika siswa bermain *game* menggunakan *Handphone* di sekolah.

## F. Prosedur

1. Guru/Siswa/Staf menyampaikan usulan ide inovasi kepada Kepala Sekolah dan Tim Inovasi Sekolah (Penjaringan Ide)
2. Rapat penetapan ide oleh tim inovasi sekolah
3. Menyusun rencana/proposal Inovasi Sekolah yang berjudul inovasi model pembelajaran *Gamification* berbasis Artificial Intellegence (IA) melalui media aplikasi Quizwhizzer di SMP Negeri 28 Bandar Lampung pada era *society 5.05*.

4. Sosialisasi Inovasi Sekolah kepada Guru/Siswa/Staf dihadiri oleh kepala sekolah dan Tim Inovasi Sekolah
4. Workshop merancang pembelajaran menggunakan aplikasi *QuizWhizzer*
5. Melaksanakan rencana kegiatan inovasi model pembelajaran Gamification berbasis Artificial Intelligence (IA) melalui media aplikasi Quizwhizzer di SMP Negeri 28 Bandar Lampung pada era society 5.0
5. Operasional Baku, Web, Layanan Informasi, Layanan Pengaduan dan Laporan Inovasi Sekolah

#### **TAHAPAN PELAKSANAAN INOVASI SEKOLAH**

| <b>No</b> | <b>Uraian Kegiatan</b>  | <b>Waktu Yang Diperlukan</b> |
|-----------|---|------------------------------|
| 1         | Membuat materi atau penilaian formatif menggunakan QuizWhizzer  | 1 Hari                       |
| 2         | Membagikan link QuizWhizzer ke media sosial siswa               | 1 menit                      |
| 3         | Siswa membuka link QuizWhizzer di media sosial(Grup WA Sekolah) | 1 menit                      |
| 4         | Siswa menuliskan nama di QuizWhizzer                            | 1 menit                      |
| 5         | Siswa memahami materi atau mengerjakan penilaian formatif       | 1 Jam                        |
| 6         | Hasil 3 besar nilai tertinggi                                   | 1 menit                      |
| 7         | Mendownload Hasil penilaian formatif seluruh siswa              | 1 menit                      |
| 8         | Mendownload Bank Soal   | 1 menit                      |

**G. Penyusunan Laporan**

**H. Selesai**

**Informasi terkait proses dan prosedur lainnya dapat dilihat pada lampiran di bawah ini.**

## FLOW CHART

