

PENGUNAAN IT: PROYEKTOR, HANDPHONE, LAPTOP, APLIKASI QUIZWHIZZER, GFORM, GOOGLE SITES

← → ↻ sites.google.com/view/inovasi-sekolah-smpn28bdl/home

SMP Negeri 28 Bandar Lampung Home Pedoman Teknis QuizWhizzer Pelaksanaan Inovasi Sekolah Layanan Informasi Layanan Pengaduan

INOVASI SEKOLAH

Inovasi Model Pembelajaran Gamification Berbasis Artificial Intelligence (IA) Melalui Aplikasi Quizwhizzer di SMP Negeri 28 Bandar Lampung Pada Era Society 5.0



Selamat Datang

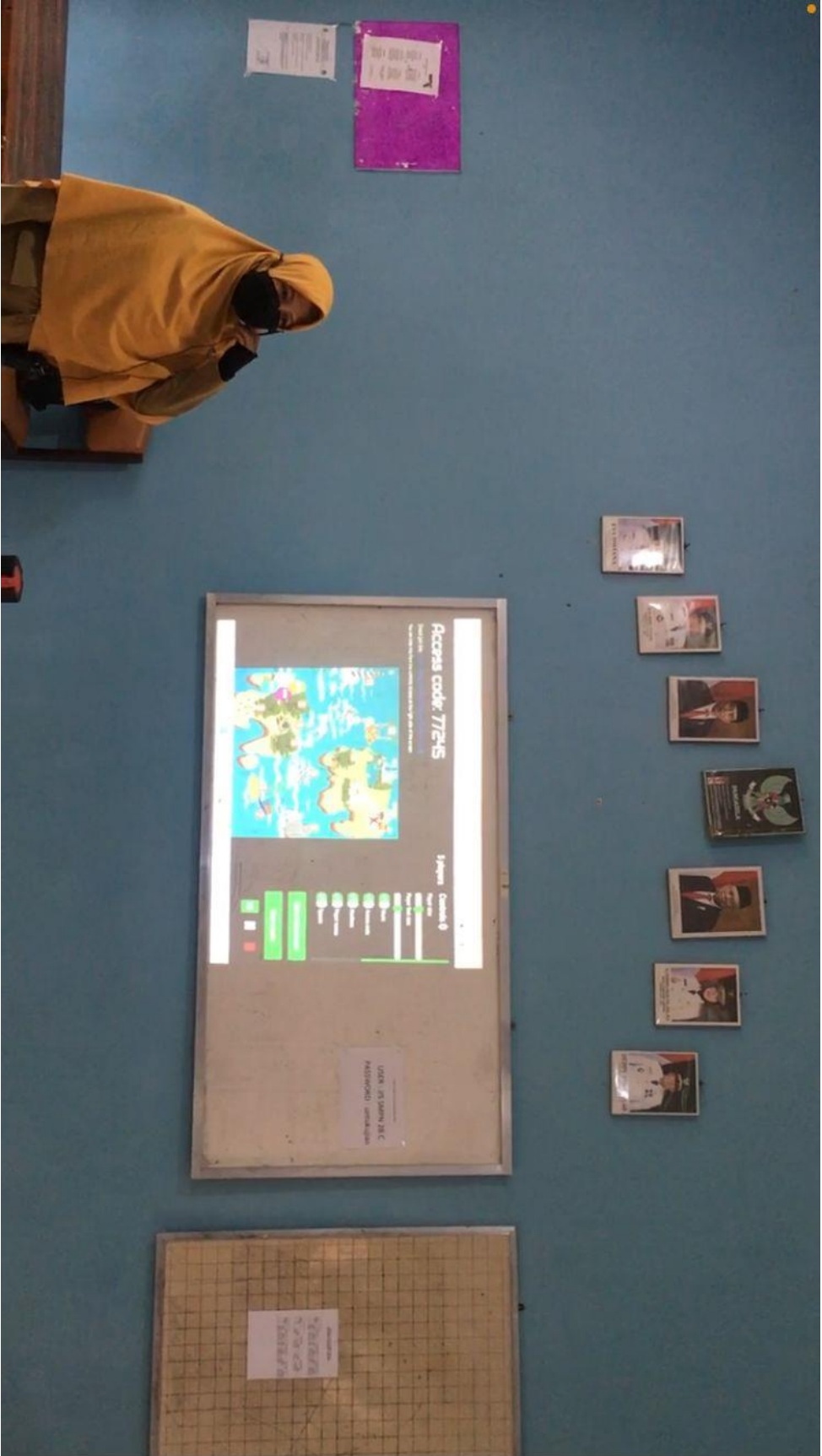
Ini adalah Web Inovasi Sekolah SMP Negeri 28 bandar Lampung. Dalam web ini Anda akan disajikan inovasi sekolah yang telah kami praktekan dan sangat berdampak pada murid. Banyak dampak positif yang kami dapatkan dari Inovasi Sekolah ini, tidak hanya bagi guru sebagai tenaga pengajar tetapi juga siswa dalam meningkatkan dan memotivasi semangat belajarnya.

Inovasi sekolah yang kami buat ini berbasis Artificial Intelligence (AI) banyak memberikan kemudahan dan efisiensi dalam memperlancar proses pembelajaran serta kami bisa mengajak siswa untuk bijak memanfaatkan *Handphone* sebagai media belajar.

Semoga Web ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca sebagai mana banyaknya manfaat yang kami dapatkan setelah melaksanakan Inovasi Sekolah ini.

Seperti apa Inovasi sekolah kami ...

Check it out!!!





Access code: 772415

Direct link: <https://on.gamemaker.com/play?code=772415>
You can hide this from the controls located at the right side of the screen



Player font size

Music

Access code

Numbers

Player names

Spaces

Show leaderboard

View results

