

**PROPOSAL
PERANCANGAN PENGGUNAKAN QUIZIZZ SEBAGAI
ALTERNATIF PEMBELAJARAN ONLINE
DI SMP NEGERI 44 BANDAR LAMPUNG**



Disusun oleh :
DADI RAHMADI,S.Pd

**PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 44 BANDAR LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
PENDAHULUAN	4
1.1. <i>Latar Belakang</i>	4
1.2. <i>Rumusan Masalah</i>	4
1.3. <i>Batasan Masalah</i>	4
1.4. <i>Tujuan dan Manfaat Penelitian</i>	4
METODE.....	5
2.1. <i>Metode Penelitian</i>	5
2.2. <i>Model Perangkat Lunak</i>	5
2.3. <i>Estimasi Waktu</i>	6
2.4. <i>Estimasi Biaya</i>	6
KESIMPULAN	7
DAFTAR PUSTAKA.....	8

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan Rahmat, Inayah, Taufik dan Hinayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan Proposal ini dalam bentuk maupun isinya yang sangat sederhana. Semoga Proposal ini dapat dipergunakan sebagai salah satu acuan, untuk terwujudnya penggunaan aplikasi sebagai media alternatif pembelajaran..

Proposal ini saya akui masih banyak kekurangan karena pengalaman yang saya miliki sangat kurang. Oleh karena itu saya harapkan kepada para pembaca untuk memberikan masukan-masukan yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Proposal ini.

Bandar Lampung, 01 Desember 2020

Dadi Rahmadi, S.Pd

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada awal tahun ajaran 2020/2021 hampir diseluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia mengalami masa pandemic Covid 19 yang mengharuskan sekolah-sekolah mengadakan kegiatan belajar mengajar secara daring. Untuk itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Agar proses pembelajaran berjalan baik perlu kerja sama yang baik dengan melibatkan orang tua dalam membantu guru memberikan pengetahuan kepada siswa.

Untuk mengurangi kebosanan dan membangkitkan semangat belajar siswa saat pembelajaran adalah dengan memberikan kuis secara online, tentu siswa akan menjadi lebih bersemangat.

Belajar Daring merupakan hal yang baru bagi guru, siswa dan orang tua, sehingga pada saat-saat masa pandemic seperti ini guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

Salah satu contohnya dengan menggunakan kuis interaktif di kelas menggunakan sebuah aplikasi yaitu Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool membuat permainan kuis interaktif dalam kegiatan quizizz guru dapat mengatur waktu penyelesaian setiap soal yang dibuat dan skornya soalnya.

Untuk membuat kegiatan quizizz guru harus mempunyai akun quizizz agar siswa bisa diarahkan pada soal-soal pembahasan materi kemudian link soal dibagikan ke siswa beserta informasi untuk masuk menjadi pemain (saat di quizizz) mengganti nama siswa sendiri agar mudah di koreksi guru

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan dengan pembelajaran dengan tatap muka terbatas dapat di efisienkan dengan metode daring.

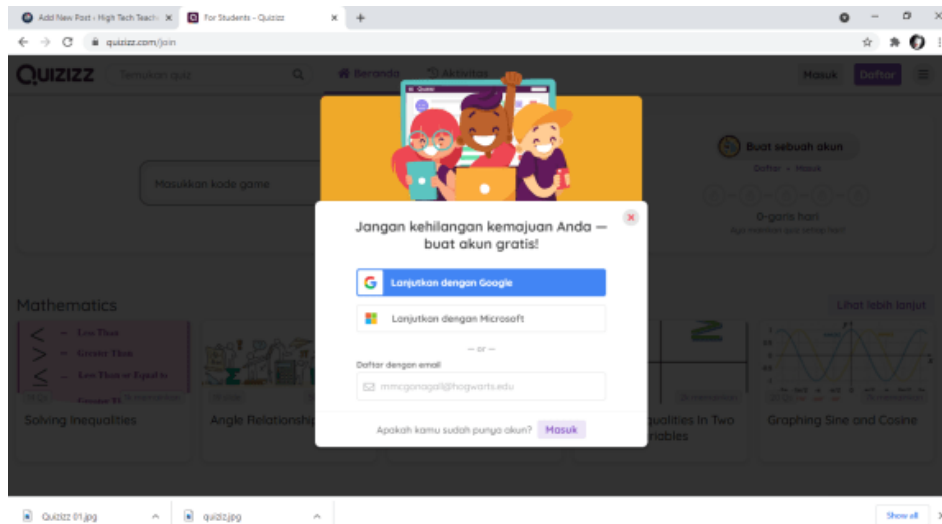
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Meningkatkan Efisiensi proses belajar dan pembelajaran.
- b. Meningkatkan Aksesibilitas.
- c. Mempermudah dalam pengelolaan data hasil belajar siswa.

METODE PENGGUNAAN APLIKASI

Cara Menggunakan Quizizz

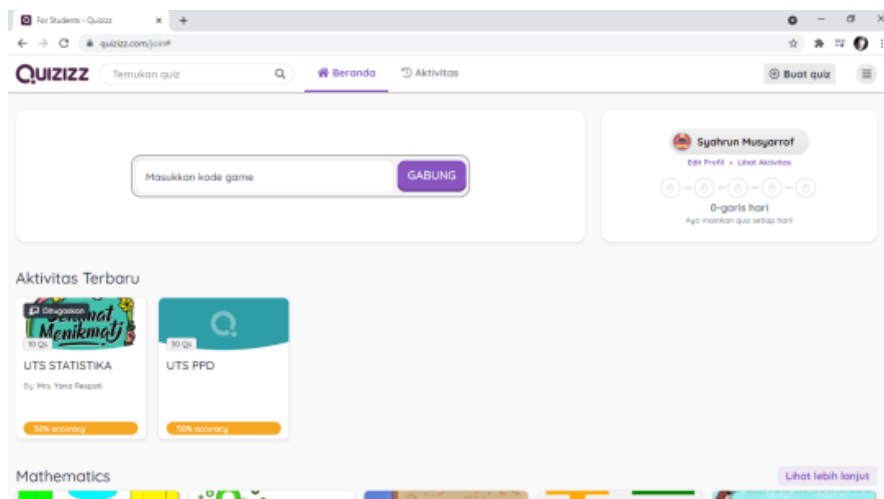
A. MELAKUKAN PENDAFTARAN



Setelah kita masuk kehalaman Quizizz dan mengklik tombol “Sign Up”, kemudian akan dialihkan kehalaman pendaftaran akun. Langkahnya sangat mudah, kita hanya perlu menuliskan email pada kolom dibawah kata ”Sign up with Email” lalu klik tombol “Next”. Setelah itu quizizz akan meminta kita untuk mengisi kelengkapan data seperti :

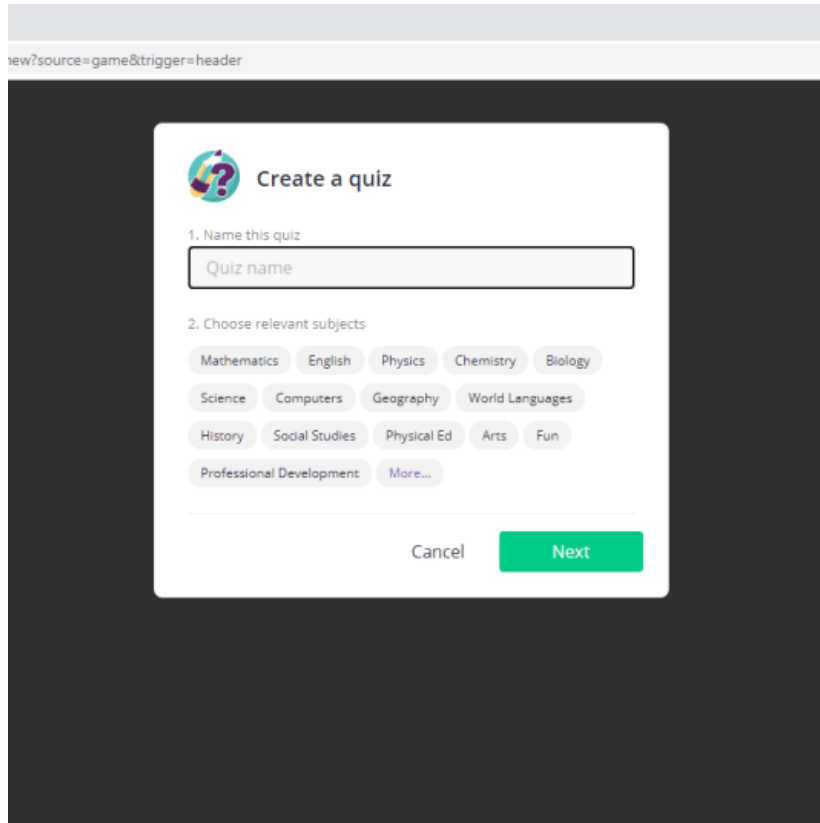
1. Bagaimana kita menggunakan quizizi. Terdapat tiga pilihan yaitu sebagai sekolah, bisnis dan pribadi. Klik “Sebagai sekolah”
2. Siapa kita ??, terdapat tiga pilihan yaitu guru, murid dan orang tua. Klik “Guru”
3. Tanggal lahir
4. Penulisan nama depan, nama belakang dan password

Kemudian akan muncul halaman utama dari Platform Quizizz. Berikut tampilannya



B. MEMBUAT KUIS

Pada halaman utama quizizz, terdapat menu “Buat Quiz” yang ada dipojok kanan atas layar. Setelah memilih menu tersebut, kemudian akan muncul halaman seperti berikut ini.



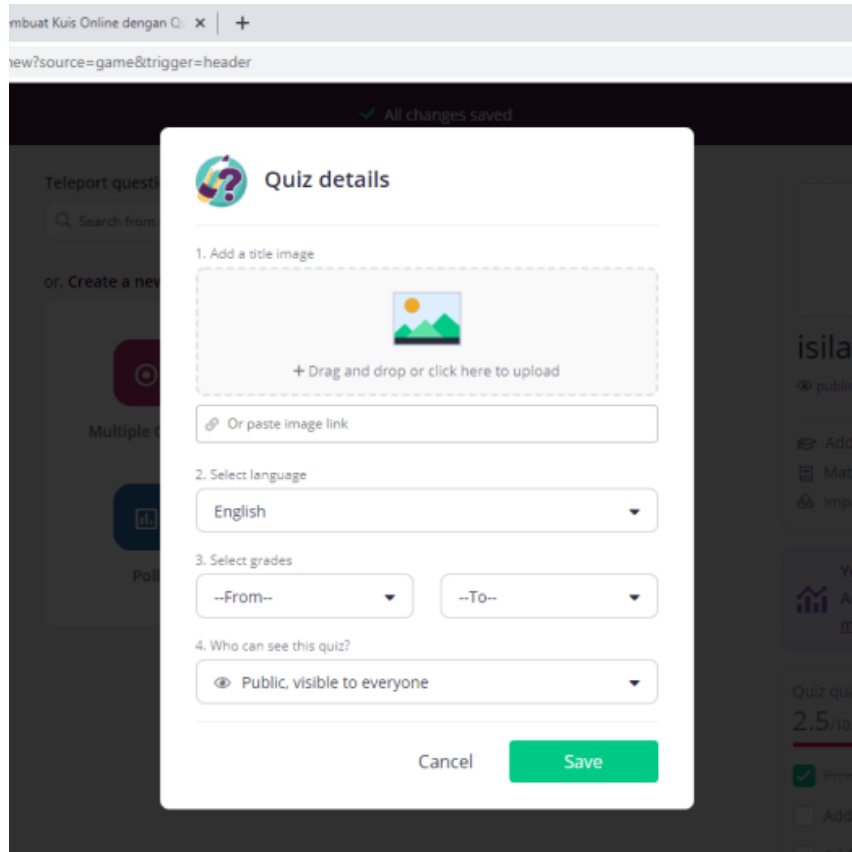
The screenshot shows a web browser window with a URL bar containing "ew?source=game&trigger=header". The main content area displays a "Create a quiz" modal. The modal has a title "Create a quiz" with a question mark icon. Below the title, there are two sections: "1. Name this quiz" with a text input field containing "Quiz name", and "2. Choose relevant subjects" with a grid of subject buttons: Mathematics, English, Physics, Chemistry, Biology, Science, Computers, Geography, World Languages, History, Social Studies, Physical Ed, Arts, Fun, Professional Development, and More... At the bottom of the modal, there are "Cancel" and "Next" buttons.

Keterangan:

1. Beri judul pada kuis yang ingin dibuat
2. Pilih kategori yang relevan
3. Klik tombol “Next”

C. MEMBUAT DATA PADA MENU “ADD GRADE”

Setelah mengklik menu *Add Grade* yang terdapat di sebelah kanan layar, maka akan muncul gambar seperti berikut.

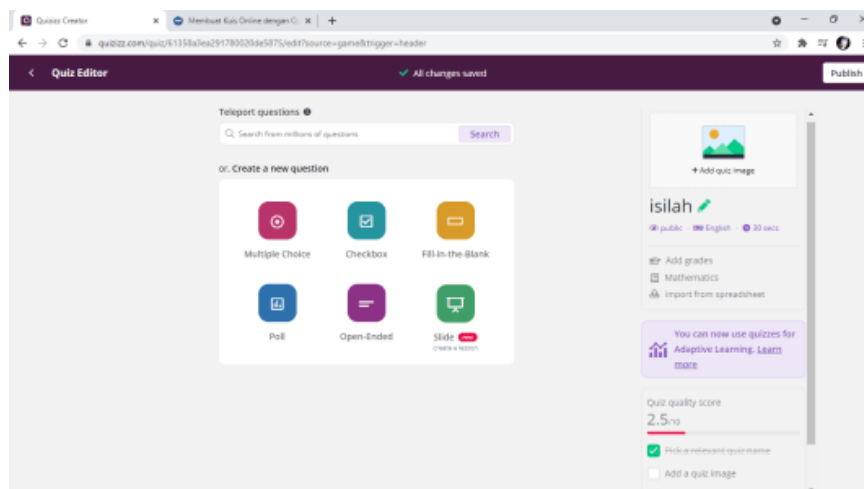


Keterangan :

1. Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “Kuis Gatra Guru”
2. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
3. Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
4. Setelah selesai, klik *save*.

D. MEMILIH TIPE SOAL YANG DIINGINKAN

Perhatikan gambar dibawah ini.

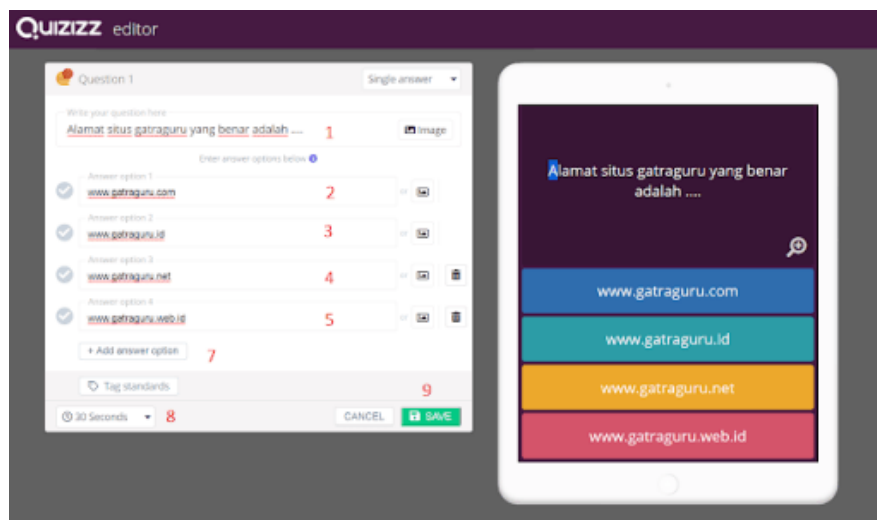


Untuk membuat soal, kita dapat memilih beberapa menu seperti pada gambar di atas. Terdapat beberapa menu seperti:

- **Multiple Choise**
- **Checkbox**
- **Fill-in-the-blank**
- **Poll**
- **Open endred**
- **Slide**

E. MEMBUAT SOAL

Kemudian kita akan dibawa ke halaman seperti dibawah ini.

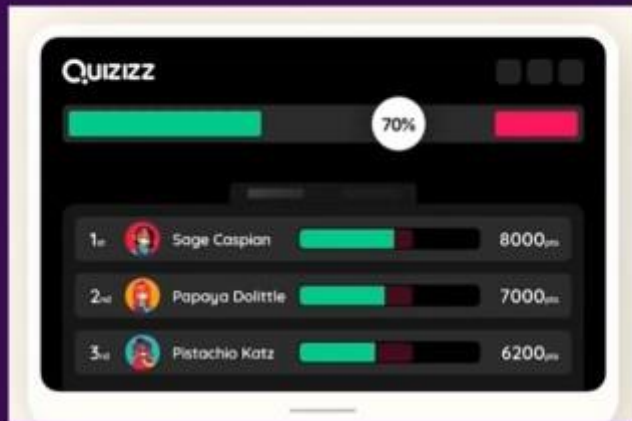


Pada halaman ini kita dapat menuliskan soal beserta jawaban yang benar maupun salah, memilih lama waktu pengerjaan soal tersebut dan memilih jawaban yang benar. Selain itu, agar lebih menarik kita juga dapat menambahkan foto, vidio dan suara kedalam soal yang dibuat. Lalu yang terakhir, kita dapat memilih jenis jawaban dari soal tersebut seperti “*Singel Answer*” dan “*Multy Select*”. *Single Answer* untuk soal dengan satu jawaban benar dan *Multy Select* untuk soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

F. MEMBUAT SOAL SEBANYAK YANG DIPERLUKAN

Silahkan buat soal sebanyak yang diperlukan. jika sudah klik “*Finish Quiz*” dan kuis pun siap untuk dibagikan kepada siswa.

Berikut adalah tampilan saat pengerjaan soal menggunakan Quizizz.



MENGOLAH NILAI QUIZIZZ

1/10 188128 X

Padi, kentang, jagung dan ketela merupakan makanan yang mengandung ...

Vitamin

Karbohidrat

Protein

Lemak

QUIZZIZZ

To play this game

- Use any device to open

join.quizizz.com

- Enter game code

327300

[or share via...](#)

START

0 participant

Waiting for at least one person to join

2.1. Estimasi Waktu

Dalam perancangan aplikasi ini diperkirakan akan menghabiskan waktu 1,5 bulan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 2.1. Estimasi Waktu

No	Kegiatan	Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pencarian sumber dan referensi	■							
2	Penentuan materi aja		■						
3	Pemubuatan bahan ajar			■	■				
4	Sosialisasi ke peserta didik				■				
5	Testing					■			
6	Penyelesaian Akhir						■		

2.2. Estimasi Biaya

Berikut ini adalah rincian biaya yang digunakan selama proses pembuatan aplikasi ini :

Tabel 2.2. Estimasi Biaya

No	Jenis Kegiatan	Biaya
1	Referensi	150000
2	Surat menyurat	25000
3	Pengumpulan data dan analisa	200000
4	Sosialisasi Aplikasi	100000
5	Perancangan program	200000
Jumlah		IDR 675.000,00

KESIMPULAN

Disini akan ditarik kesimpulan dari hasil – hasil penelitian yang sudah dilakukan. Selanjutnya, dari kesimpulan yang dibuat akan dibuat saran dalam pemecahan masalah penelitian yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA