1. Membuat Akun Baru di Quizizz

Berikut langkah - langkah dalam membuat akun baru di Quizizz:

Langkah awal Buka halaman Quizizz, Anda dapat membuka browser dengan mengetik quizizz.com. Tampilan Bahasa pada laman awal Quizizz akan berbahasa Inggris, namun jangan khawatir, Anda bisa mengubahnya ketika sudah melakukan login.

3 4			
QUIZIZZ for Work For Teachers Schools & C	Narich 😑	Sinter code Sign up >	
The 100% engagement platform			
Used by more than 50 million people around the works	REAT		

Loved by educators in over 50% of U.S. schools and



A. Mendaftar untuk Pertama Kali dengan Akun Google

- 1. Klik tombol Get Started atau Sign up pada halaman depan, maka Anda akan diminta untuk memilih mendaftar dengan akun Google atau dengan Email lain (selain google).
 - Apabila Anda ingin mendaftar dengan akun Google, Anda dapat menekan tombol 1.

<u>j</u> uizizz		Galung Gare	Next
	Selamat datang di Quizizz Tata palar sana ani tatah asi tara ing		
	G Lanjution desgan Geogle	A CONTRACTOR OF A CONTRACT	
	📕 Lanjutian dangan Microsoft	⁶⁶ Hands down the best	
	 - 114 -	with kids in class and at	
	utor segue buil	home!	
	ne indialmidatorii	Kit Ernan Y	
	lanasporya		

- Setelah itu Anda akan diminta untuk memasukkan alamat lengkap email Google Anda atau memilih akun gmail mana yang ingin Anda gunakan untuk mendaftar.

Sign in with Google	
	Sign in with Google
Choose an account to continue to Quizizz	Sign in to continue to Quidtar
Umi Mutamima motemimal7@preaccom Umi Mutamima	Firget enail?
Use another account.	Enarts account Reat
To continue, Doogle will share your name, email address, language preference, and profile picture with Quizizz. Before using this ago, you can review Quizizz's privacy policy and terms of service.	

- Setelah Anda memasukkan alamat email, Anda dapat saja diminta

google untuk memasukkan kata sandi akun Google Anda. Pada tahap tersebut Anda perlu memasukkan kata sandi akun Google Anda.

- ³B. Mendaftar dengan Akun Selain Google
 - 1. Klik tombol Get Started atau Sign Up pada halaman depan, maka Anda akan diminta untuk memilih mendaftar dengan akun Google atau dengan Email lain (selain google)

Quizizz		Gaburg Game Meset
	Selamat datang di Quizizz Tiatan penter siamat matamatana tama kala	
	C Langutian dengan Kicrosoft	⁵⁵ Hands down the best review tool! Easy to use with kids in class and at
	fahr sega inar errigingsdiftogenetaria innsporta	home!
	Temps republic how and important International for Intidat. Trial	

- Jika Anda ingin mendaftar dengan email selain Google seperti yahoo, outlook, Microsoft 365, dan sebagainya. Anda perlu memasukkan alamat email lengkap Anda sebagaimana pada kolom nomor 2 di gambar atas. Sebagai contoh <u>umi.mutamima@yahoo.com</u> maka teks tersebut harus diketik lengkap di kolom nomor 2.
- 2. Setelah itu tekan Next.

4

3. Selanjutnya akan tampil seperti gambar di bawah ini dan Anda akan diminta untuk memilih peran Anda di Quizizz. Pilih at a school.

4. Kemudian pilih Teacher.

5. Selanjutnya, Anda perlu melengkapi data anda dengan memasukkan seperti Title atau Panggilan (Contoh, Mr untuk Bapak, Mrs untuk Ibu, dst)

- 6. Kemudian masukkan First Name atau Nama depan dan Last Name atau Nama Belakang Anda.
- 7. Terakhir, Anda perlu memasukkan kata sandi. Anda dapat memeriksa kata sandi yang Anda ketik dengan menekan tombol mata pada bagian kanan kolom.
- 8. Setelah itu klik Continue.
- 9. Proses pendaftaran akun selesai.

2. Mengubah Bahasa

Mengubah tampilan Bahasa,bukan pilihan utama di Quizizz. Namun hal ini sangat penting dilakukan apabila para pengguna secara default masih menerima tampilan awal Quizizz berbahasa Inggris. Jika anda ingin tampilan berbahasa indonesia.

1. Untuk mengubah tampilan Bahasa, Anda perlu menuju panel menu yang ada pada bagian kiri layar Anda lalu pilih Settings

5

2. Kemudian geser layar ke bawah sedikit, Anda akan menemukan bagian Language. Pilih Indonesia. Maka otomatis tampilan Quizizz Anda akan berubah menjadi bahasa Indonesia.

3. Klik simpan perubahan, Maka otomatis tampilan Quizizz Anda akan berubah menjadi bahasa Indonesia.

6

3. Melakukan Pencarian Kuis Publik dengan Filter

1. Untuk memulai pencarian kuis publik, Anda dapat mengetikkan kata kunci pada kolom pencarian di Beranda seperti pada gambar berikut. Sebaiknya ketikkan kata kunci yang spesifik terkait tema pembelajaran tertentu. Contoh, jangan mengetikkan kata Sejarah. Namun ketikkan tema yang lebih spesifik misal Sejarah Hindu-Budha, Sejarah Kolonialisme Belanda, dsb.

- 2. Setelah Anda memasukkan kata kunci dan menekan "Enter" Anda akan menemukan hasil kuis yang sangat banyak.
- 3. Untuk mendapatkan kuis terbaik dan paling relevan, Anda dapat mengoptimalkan fitur "Filter by". Klik fitur "MORE" seperti ditunjukkan pada kotak kuning di bawah untuk menyaring lebih spesifik kuis yang Anda butuhkan.

4. Setelahnya Anda akan mendapatkan pilihan Filter yang cukup banyak seperti Bahasa, Jumlah Pertanyaan, Tingkatan Jenjang, Subjek, dll.

7 Aturlah filter sesuai dengan kebutuhan kuis Anda. Setelah mengatur filter, pilih "APPLY".

4. Menyelenggarakan Game dalam Mode Langsung

Game langsung dapat diselenggarakan sebagai media pembelajaran jarak jauh maupun interaktif di kelas. Beberapa karakter dari mode langsung ini adalah:

• Siswa melihat pertanyaan dan papan nilai di perangkat mereka sendiri •

Siswa dapat bergabung dari perangkat apa pun - ponsel, tablet, aplikasi, atau desktop

• Anda dapat melakukannya dengan atau tanpa layar utama di kelas

Berikut cara untuk dapat menyelenggarakan permainan secara langsung untuk siswa Anda dimanapun mereka berada:

- 1. Silakan menuju Collections apabila sebelumnya Anda sudah menyimpan atau membuat kuis, temukan kuis publik yang ingin Anda gunakan melalui fitur Search di Quizizz.
- 2. Setelah Anda memilih kuis, klik 'Start a live quiz' kemudian

Classic.

3. Pilih mode permainan yang ingin Anda selenggarakan - Classic, Team, atau Test. Anda juga dapat menelusuri pengaturan umum dan

8

lanjutan untuk menyesuaikan game Anda. (Penjelasan mengenai Pengaturan Game akan kita bahas pada artikel lain).

Berikut perbedaan tiga mode dalam permainan langsung:

Mode klasik: Siswa menjawab dengan langkah mereka sendiri, bersaing secara individual, dan memiliki keseruan di sepanjang permainan.

Mode Tim: Siswa menjawab dengan langkah mereka sendiri, tetapi skor dikelompokkan oleh tim.

Mode Tes: Sebuah mode tanpa embel-embel yang ideal untuk melakukan penilaian yang serius. (Membutuhkan login)

Untuk penggunaan pertama kali, sebaiknya Anda menggunakan mode Klasik. Karena ini adalah mode paling populer dan sederhana.

4. Setelah Anda mengklik Continue, Anda dapat membagikan kode game kepada siswa Anda atau klik ikon tiga titik vertikal di pojok kiri bawah untuk mendapatkan tautan/link yang sudah memiliki kode game tersebut. Berikut tampilan kode game dan tautan link yang dapat Anda bagikan. 5. Sedangkan apabila Anda menyalin link game, Anda bisa membagikan link tersebut kepada siswa Anda ke berbagai aplikasi lain seperti Google Classroom, Grup Whatsapp, Facebook, dan sebagainya. Seperti pada gambar berikut.

 Apabila Anda membagikan kode game, Siswa dapat bergabung dengan masuk ke <u>https://quizizz.com</u> dan memasukkan kode permainan. Kode permainan selalu berupa angka 6 digit. 7. Setelah para siswa telah bergabung Anda harus menekan tombol START untuk memulai game. Game langsung juga baru dapat dimulai apabila paling tidak telah ada satu siswa yang bergabung.

5. Menyelenggarakan Game dalam Mode PR

Mode PR ideal digunakan ketika semua siswa tidak dapat mengikuti kuis pada waktu yang bersamaan. Mode ini memungkinkan Anda memilih batas waktu untuk kuis. Anda dapat mengatur batas waktu hingga satu bulan dari tanggal mulai. Kode game tetap aktif selama periode ini. Berikut beberapa tahap untuk menyelenggarakan PR.

1. Pilih kuis publik di menu Search atau kuis yang telah Anda buat atau yang dapat Anda temukan di Collections.

3. Perbedaan utama dalam mode langsung dan PR adalah Anda perlu

^{2.} Klik tombol Assign homework sebagaimana pada tampilan layar di atas

menetapkan batas pengerjaan pada mode PR.

- 4. Anda perlu melakukan pengaturan batas pengerjaan terkait tanggal, bulan, dan jam.
- 5. AM menunjukkan waktu sejak jam 12 malam sampai jam 12 siang. Sedangkan PM menunjukkan setelah jam 12 siang sampai jam sebelum jam 12 malam.
- 6. Setelah Anda menentukan batas pengerjaan, klik Assign.

mode PR dasbor game Anda adalah laporan langsung kuis secara real

12

time. Melalui laman ini, Anda dapat memperoleh kode game ataupun link/tautan game untuk dibagikan kepada siswa Anda.

8. Game dalam mode PR akan berjalan sampai batas waktu yang Anda tentukan. Namun Anda juga dapat sewaktu-waktu menghentikan game dengan menekan tombol END ASSIGNMENT yang berada di bagian kanan atas layar.

6. Melakukan Pengaturan Kode Game

Ada delapan pengaturan yang dapat Anda kontrol sebelum memulai kuis. Anda dapat melihat menu pengaturan setelah memilih jenis permainan yang Anda inginkan - Langsung atau Pekerjaan Rumah di halaman kuis.

13

Semua pengaturan game Anda ditempatkan di bawah Pengaturan Lanjutan. Mereka selanjutnya dibagi menjadi Pengaturan Umum (General Setting), Pembelajaran Adaptif (Adaptive Learning), dan Pengaturan Aktivitas (Activity Setting).

General Setting

Participant attemps

Pengaturan ini memungkinkan Anda mengontrol jumlah upaya yang dilakukan oleh siswa dalam kuis. Jika Anda ingin pengaturan yang mudah, atur ke Unlimited maka siswa tidak perlu memiliki akun untuk memainkan game. Bila Anda mengubah ke 1-5, maka siswa wajib login atau membuat akun untuk mengerjakan kuis.

Name Factory

Jika tombol dihidupkan, siswa akan mendapatkan nama otomatis dari sistem.

Show answers during activity

Jika fitur ini on, maka siswa akan mendapatkan informasi mengenai jawaban yang benar jika mereka salah. Jika fitur ini off, maka siswa tidak akan mendapatkan informasi jawaban yang benar jika mereka informasi apakah jawaban mereka benar atau salah.

Show answer after activity

Tombol ini untuk mengatur apakah siswa akan mengetahui jawaban yang benar setelah kuis selesai. Pilihan questions only hanya akan membuat mereka mengetahui jawaban yang mereka jawab dengan benar. Jika ini off, siswa tidak akan tau jawaban yang benar ataupun salah setelah kuis. Jika fitur yang dipilih on, siswa akan mengetahui jawaban yang benar dan salah setelah mengerjakan kuis.

Adaptive Learning

Fitur Mode Bank Soal Adaptif merupakan fitur yang bisa diakses oleh akun quizizz super. Fitur ini memungkinkan guru untuk memunculkan serangkaian pertanyaan unik untuk setiap siswa, lebih fokus pada pertanyaan yang sebelumnya salah dan tidak terlihat untuk pembelajaran yang lebih bermakna dengan setiap upaya.

Power-ups adalah fitur menarik dari Quizizz untuk semakin menambah kesan bermain game dalam menggunakan Quizizz. Beberapa contoh dari Power-ups adalah memberikan skor ganda, menghapus jawaban yang salah, dsb. Kita akan membahas mengenai hal ini pada artikel lainnya.

Timer

Jika fitur Default Timer diaktifkan, Quizizz akan memberikan siswa poin tambahan berdasarkan akurasi + kecepatan. 600 poin untuk mendapatkan yang benar, dan 0-400 berdasarkan kecepatan. (Jawaban yang salah selalu 0, terlepas dari kecepatan). Jika Anda mengaktifkan ini Off, timer dimatikan. Siswa akan mendapatkan 600 untuk benar dan 0 untuk salah. Jika Anda mengaktifkan Test Timer, Maka siswa diharuskan untuk menjawab kuis

16

dengan tepat waktu. Kecepatan siswa inilah yang akan dideteksi oleh fitur tersebut. Fitur Test Timer tersedia bagi pengguna akun quizizz super.

Show Leaderboard

Jika ini AKTIF , siswa akan melihat klasemen setelah setiap pertanyaan, dan melihat peringkat mereka selama dan setelah kuis.

Nonaktifkan ini jika Anda tidak ingin siswa untuk melihat satu sama lain nilai / peringkat atau tidak tertarik pada membuat kuis kompetitif.

Shuffle Questions Options

Jika ini AKTIF, setiap siswa Anda akan menerima pertanyaan dalam urutan yang berbeda. Ini menyulitkan siswa untuk "mendapatkan bantuan" dari satu sama lain (atau untuk mengurangi potensi kecurangan).

NON AKTIFKAN ini jika Anda ingin pertanyaan-pertanyaan muncul di urutan asli untuk semua orang.

Shuffle Answer Options

Jika ini AKTIF, jawaban akan dikocok untuk setiap pertanyaan (setiap siswa mendapat urutan berbeda.) Hidupkan ini OFF jika Anda ingin jawaban untuk muncul dalam urutan asli untuk semua orang.

Redemption Question

Jika ini AKTIF, siswa diizinkan untuk mencoba kembali beberapa pertanyaan yang salah.

Play Music

Jika ini AKTIF, siswa dapat mengerjakan kuis yang diiringi dengan musik di perangkat mereka masing-masing.

Show memes

Jika ini AKTIF, siswa akan melihat gambar lucu (disebut meme) setelah setiap pertanyaan. Anda juga dapat membuat set meme Anda sendiri! Matikan fitur ini jika Anda tidak ingin siswa Anda untuk melihat meme selama kuis.

Informasi tambahan:

Kami secara otomatis menyimpan pengaturan pilihan Anda untuk permainan langsung dan pekerjaan rumah. Ini membuat Anda terhindar dari kerumitan mengubah pengaturan setiap kali Anda memainkan kuis (kecuali jika Anda mau). Setiap kali Anda memulai permainan langsung atau pekerjaan rumah baru, kami mengambil pengaturan yang Anda gunakan di game sebelumnya. Anda dapat memilih pengaturan yang berbeda untuk permainan langsung dan pekerjaan rumah.

17

7. Mengolah dan Mengakses Laporan

Laporan akan membantu mendapatkan data secara real-time juga memahami kekuatan dan kelemahan kelas yang diajar. Disamping itu, kita juga dapat menggunakan data ini untuk merencanakan pelajaran berdasarkan kinerja mereka.

Di Quizizz, Anda harus masuk untuk mengakses laporan. Setelah Anda masuk,

Anda akan melihat tab berjudul <u>Hasil</u> di bilah navigasi kiri. Mengklik ini akan membawa Anda ke layar Laporan.

Di bawah bagian <u>Hasil</u>, Anda dapat menemukan laporan permainan yang sedang berjalan. Anda dapat melihat kemajuan permainan menggunakan laporan ini dan juga mengakses dasbor langsung juga.

Anda juga dapat mengakses Kuis Selesai di bawah Laporan Saya untuk menilai siswa. Untuk melihat laporan kuis yang telah selesai, klik tombol berikutnya sampai akhir kuis langsung.

18

Tampilan di atas merupakan tampilan laporan game yang telah dijalankan. Terdapat empat bagian utama dalam laporan, yakni Participants (Peserta), Questions (Pertanyaan), Overview (Keseluruhan), dan Topics (Kurikulum). Catatan : khusus kurikulum hanya berlaku di Amerika Serikat.

Ada banyak fitur pada menu laporan yang dapat Anda eksplorasi untuk mendapatkan laporan yang lengkap. Kami sarankan, agar memudahkan aktivitas penilaian Anda, Anda dapat langsung mengunduh laporan dalam format Excel dengan menekan tombol Download (Unduh) atau Print (Cetak) untuk mendapatkan laporan dalam bentuk PDF. Quizizz membedakan dua nilai yakni skor dan akurasi atau ketepatan. Skor dapat berupa angka yang sangat beragam mulai dari 0 sampai puluhan ribu. Sebab skor merupakan nilai akumulasi dari jumlah benar, kecepatan, bonus, dan sebagainya. Sedangkan ketepatan hanya didasarkan pada jawaban benar dan salah dengan rentang nilai 0-100% tanpa memperhatikan seberapa cepat siswa menjawab. Sebab itu, untuk penilaian yang serius kami sarankan guru untuk mengambil nilai ketepatan bukan skor.

Perbedaan skor dan akurasi dapat kita lihat pada laporan excel yang telah kita unduh.

Mengenai hal tersebut, kita dapat pelajari dari studi kasus di bawah ini.

Berdasarkan kuis yang berisikan 10 soal, Nanda menjawab 8 benar dan 2 salah dengan total akurasi 80%. Namun Nanda mendapatkan skor 8180. Skor Nanda masih lebih tinggi dari Adifa yang hanya mendapatkan nilai 7840 meski Adifa menjawab semua pertanyaan dengan benar. Mengapa hal ini dapat terjadi? Sebab Nanda menjawab 8 soal benar dengan sangat cepat sehingga mendapatkan bonus kecepatan. Sedangkan Adifa menjawab dengan waktu yang jauh lebih lama, sehingga ia tidak mendapatkan skor bonus kecepatan. Pada kasus ini, apabila kita ingin memasukkan aspek kecepatan pada komponen penilaian, maka Nanda adalah pemenangnya. Namun apabila kita hanya mengutamakan akurasi, maka Adifa adalah pemenangnya.

21

Gambar di atas merupakan halaman Overview yang menunjukkan laporan game secara keseluruhan.

Untuk dapat melihat akurasi dan skor siswa, Anda perlu membuka tab atau laman Participant data. Sehingga Anda akan memperoleh tampilan laporan excel sebagai berikut. Skor pada laporan excel bisa dilihat seperti tampilan nomor 1, sedangkan akurasi dapat dilihat seperti tampilan nomor 2.

Untuk mengetahui detail waktu yang dibutuhkan oleh siswa, Anda dapat membuka tab **time data**, tampilannya ialah sebagai berikut.

22

Selanjutnya, informasi mengenai detail kuis bisa diakses dengan membuka lama Quiz Details. Adapun tampilannya ialah sebagai berikut.

9. Mencetak atau Mengunduh Laporan dalam format PDF

Selain melihat laporan kuis di laman web atau excel, Anda juga dapat mencetak laporan atau menyimpan laporan dalam bentuk PDF. Hal pertama yang perlu Anda lakukan adalah klik tombol Print yang dekat dengan tombol Delete dan Download. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.

Setelah Anda menekan tombol Print, anda akan mendapatkan pilihan sebagai berikut.

23

Perbedaan dari ketiga format laporan dapat dilihat pada halaman selanjutnya

Untuk menyimpan file dalam bentuk PDF, Anda dapat melakukan custom setelah memilih tiga jenis file yang akan Anda cetak melalui menu print, sebagaimana tersaji pada laman berikut. Pada menu destination, Anda dapat memilih format file yang akan Anda simpan. Format yang tersedia antara lain:

35

Pilih "Create" yang tertera di bagian kiri layar
Kemudian Pilih Quiz

3. Tuliskan judul kuis di menu name the quiz, mata pelajaran di menu Choose relevant subjects. Kemudian pilih Next.

36

4. Klik "Pertanyaan Baru" atau tambah soal baru dengan mengetik kata kunci di kolom Mencari.

Mengenal 6 Jenis Kuis di Quizizz

lima jenis soal di Quizizz:

Terdapat

37

1. Multiple-choice atau pilihan ganda: Ketika ada beberapa pilihan yang tersedia tetapi siswa hanya perlu memilih satu jawaban yang benar.

2. Poll atau survei: Tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan siswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi .

3. Fill in the blank atau isian singkat: Siswa perlu memasukkan jawaban secara manual di tempat yang disediakan. Batas karakter untuk jenis ini adalah 160 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya melebihi 120 karakter. Untuk menambahkan jawaban, tersedia tiga menu yang berbeda, yakni: 1) is exactly untuk jawaban yang sama persis. Jawaban akan dianggap benar meskipun berbeda penulisan huruf (kapital atau tidak), 2) contains untuk jawaban yang intinya sama namun disebut dengan istilah yang berbeda, dan 3) exact number untuk jawaban berupa angka yang dapat dicocokkan dengan angka serupa.

4. Open-Ended atau Esai: Jawaban yang lebih panjang yang tidak dinilai . Batas karakter untuk open-ended adalah 1000 karakter. Sebuah pesan muncul ketika jawabannya> 800 karakter.

5. Slide atau Menggeser: Tampilan soal kuis tersedia dalam bentuk slide. Pengguna dapat menambahkan gambar, audio, Ketika lebih dari satu opsi (dari opsi yang diberikan) perlu dipilih untuk mendapatkan jawaban yang benar. 6. Draw atau menggambar: Tampilan soal tersedia seperti gambar berikut. Siswa dapat menambahkan gambar yang mereka buat secara langsung di atas kolom yang tersedia.

Mengenal Editor Kuis

40

Untuk membuat kuis Anda perlu melakukan beberapa langkah berikut: 1. Pilih Create pada halaman Beranda guru, selanjutnya Klik New Quiz 2. Anda akan diminta untuk menulis Judul Kuis di menu name the quiz dan

2. Anda akan diminta untuk menulis Judul Kuis di menu name the quiz da mata pelajaran kuis di menu choose relevant subjects terkait.

 Pilihlah mata pelajaran sesuai dengan konten kuis. Hal ini akan membantu pengguna lain untuk dapat menemukan kuis Anda dengan mudah.
Klik Next.

Selanjutnya Anda akan memiliki halaman editor kuis sebagai berikut. 41

Informasi Editor Kuis

- 1. Create a new question Klik tombol ini untuk membuat soal baru
- Teleport from the Quizizz library Tombol ini berguna untuk mengambil soal lain dari kuis public yang dibuat guru lain
- 3. Upload a quiz image Untuk mengubah gambar profil kuis yang Anda buat
- 4. Ubah Judul Tombol untuk mengubah judul kuis
- 5. Public

Tombol ini akan membawa Anda untuk memilih pengaturan visibilitas kuis yakni Publik/Umum dan Privat. Publik/Umum berarti kuis Anda akan dapat diakses oleh guru lain. Privat berarti kuis Anda tidak akan dapat dilihat oleh guru lain.

6. Bahasa Kuis

Pengaturan ini untuk mengategorikan Bahasa kuis kita. Apabila kuis yang kita buat menggunakan Bahasa Indonesia, maka pilihlah Indonesian.

7. Waktu umum kuis

Waktu umum setiap soal kuis. Anda dapat mengubah waktu default/umum kuis melalui tombol ini. Selain melalui tombol ini, Anda

juga dapat mengubah waktu kuis yang berbeda-beda di setiap soal dengan mengubah pengaturannya di setiap soalnya.

42

8. Mata pelajaran

Anda bisa melakukan perubahan mata pelajaran kuis melalui tombol ini

9. Import from spreadsheet

Anda dapat mengimpor soal dalam lembaran data seperti excel untuk menjadi kuis. Pembahasan mengenai hal ini akan kita bahas pada bagian lain.

10. Skor kuis

Skor kuis jika hendak mengukur kelengkapan atribut kuis yang kita buat.

Membuat Soal

1. Klik salah satu dari lima jenis soal yang ada. Sebagai contoh kita pilih Multiple Choice

Pada tampilan di atas, Anda masih dapat mengubah jenis soal dengan menekan tombol di sebelah kanan kotak dialog.

2.

- 3. Pada gambar di atas dapat dilihat contoh pembuatan sebuah soal. Dialog bagian atas merupakan tempat dimana Anda perlu mengetikkan soal dan dialog bagian bawah merupakan tempat dimana Anda perlu mengetikkan jawaban.
- 4. Pada bagian kiri atas merupakan fitur untuk menambahkan audio,

gambar, dan video apabila diperlukan.

44

5. Pada bagian kiri bawah terdapat menu untuk menambahkan opsi jawaban yang benar lebih dari satu, topik, dan pengaturan waktu.

- 6. Anda juga dapat memasukkan rumus matematika, gambar, rekaman audio dalam membuat soal. Fitur add answer explanation dapat ditemukan di bagian kanan atas (Hal ini akan dibahas pada bagian lainnya).
- 7. Pada bagian add answer explanation, Anda bisa menambahkan penjelasan lebih detail terkait dengan jawaban pada soal.
- 8. Setelah Anda telah menulis dan memasukkan berbagai atribut kuis, Anda dapat menyimpan soal dengan menekan Save atau Cancel apabila soal belum sesuai dengan keinginan.

Melakukan Pengeditan Soal

Setelah Anda membuat soal pertama, Anda akan melihat tampilan seperti gambar di atas. Kenali berbagai tombol pengeditan soal berikut.

1. Untuk membuat soal lainnya, Anda dapat memilih New question.

2. Tombol Edit untuk melakukan pengeditan soal yang sudah dibuat. 3. Anda juga bisa menduplikat soal sebelumnya dengan menekan tombol berlogo "pengganda" sebagaimana ditunjukkan pada nomor. 4. Kita dapat menghapus soal yang telah dibuat dengan menekan ikon sampah seperti yang ditunjukkan pada ikon nomor 4.

5. Urutan antar soal juga dapat dilakukan dengan menekan tombol kotak baris yang ditunjukkan pada nomor 5.

6. Selain itu, Anda juga dapat memilih salah satu dari 5 kotak ikon jenis soal di bagian bawah untuk membuat soal baru dengan langsung memilih jenis soal yang diinginkan.

46 Menyelesaikan Atribut dalam Membuat Soal

1. Anda dapat menyelesaikan proses pembuatan kuis dengan menekan tombol Save yang tertera pada bagian kanan atas layar.

2. Namun apabila atribut kuis Anda belum lengkap, Anda akan diminta untuk melengkapi gambar sampul kuis di nomor 1, bahasa kuis di nomor 2, level/nilai kuis di nomor 3, dan pengaturan visibilitas kuis di nomor 4. 3. Setelah Anda selesai melengkapi semua atribut soal, Anda dapat mengulang kembali menekan tombol Save di bagian bawah layar. 4. Anda akan langsung dapat memainkan kuis Anda pada saat itu juga.

47

Menemukan Kumpulan Kuis yang sudah Dibuat

1. Untuk menuju halaman collections yang pernah kita buat, Anda dapat menekan tombol Created by me pada Beranda Guru. 2. Anda akan langsung dapat melihat berbagai kuis yang telah Anda buat.

3. Anda dapat memilih kuis manapun untuk segera Anda selenggarakan sebagai game untuk para siswa Anda.

Mencetak Kuis

48

Anda dapat mencetak dan juga mengunduh kuis yang telah dibuat dalam

bentuk format PDF.

1. Pertama, bukalah kuis yang akan dicetak pada menu Kuisku atau My

Library Lalu pilih icon printer pada pojok kanan atas.

- 2. Sebelum mencetak, pastikan untuk mematikan terlebih dahulu kunci jawaban dengan mematikan tombol Answer Key agar tidak muncul saat soal dicetak. Tombol Checkboxes berfungsi untuk menghilangkan tampilan kotak ABCD di depan pilihan jawaban. Tombol Show Answer Option berfungsi untuk menghilangkan pilihan jawaban berganda dan mengubah tampilan soal menjadi bentuk isian. Tombol Shuffle Question dan Shuffle Answer berfungsi untuk mengubah urutan soal dan jawaban menjadi acak. Tombol Font, Question Image, dan Option Image untuk mengatur ukuran huruf, ukuran gambar pada soal dan jawaban.
- 3. Setelah mengatur tampilan pada lembar soal yang akan dicetak, selanjutnya pilih tombol print dengan mengklik icon printer di pojok kanan atas.

49

4. Jika Anda ingin langsung mencetak kuis, maka Anda bisa langsung memilih tombol cetak berwarna biru di pojok kanan bawah.

50

- 5. Jika Anda tidak ingin langsung mencetak kuis dan hanya ingin menyimpan kuis tersebut dalam bentuk PDF, Anda cukup mengklik menu yang menampilkan nama printer, lalu pilih simpan sebagai PDF
- 6. Selanjutnya tinggal klik tombol simpan berwarna biru di pojok kanan bawah dan Anda akan langsung diarahkan untuk memilih folder tempat penyimpanan di perangkat Anda

Meme

Anda dapat membuat meme sendiri di Quizizz agar siswa Anda semakin senang dan merasakan sentuhan kreativitas dalam menggunakan Quizizz. Ikuti beberapa langkah berikut:

1. Klik Memes pada panel utama.

2. Kemudian klik Create Memes. 3. Setelah itu Anda perlu memberi nama kelompok meme yang hendak Anda buat. Kemudian klik Done.

51

4. Sebuah Kelompok Meme setidaknya harus memiliki satu meme benar (correct memes) dan satu meme salah (incorrect memes). Sehingga Anda perlu memikirkan meme apa saja yang akan Anda buat.

5. Anda dapat memulai dengan membuat meme benar terlebih dahulu. Nantinya Anda akan mendapatkan laman editor berikut. 6. Disini Anda perlu melakukan, a. mengunggah gambar, b. memberi teks pada meme, dan c. memberi nama meme. Setelah itu klik Save 7. Lakukan dan ulangi langkah-langkah tersebut untuk membuat meme sebanyakbanyaknya.

8. Klik Done pada bagian kanan layar untuk menyelesaikan kelompok meme.

9. Anda dapat mengaplikasikan meme yang Anda buat sebelum menyelenggarakan game dengan memilih kelompok meme yang telah Anda buat seperti pada gambar di bawah ini.

Bagaimana Menambahkan Gambar di Soal dan Jawaban?

1. Klik ikon ' Media ' dan pilih tab "Gambar" untuk menambahkan gambar ke pertanyaan Anda

2. Anda dapat memilih gambar dari komputer Anda atau memasukkan alamat/link gambar yang Anda temukan di internet.

3. Contoh menyalin alamat gambar dari mesin pencari Google adalah sebagai berikut.

54

55

Apa itu Fitur Teleportasi dan Bagaimana Menggunakannya?

Fitur teleportasi adalah fitur yang sangat unik yang ada di Quizizz. Melalui fitur ini, guru dapat mengambil beberapa soal yang telah dibuat oleh guru lainnya. Perbedaannya dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis public berarti Anda menduplikasi seluruh isi kuis sedangkan melalui fitur teleportasi, guru dapat mengambil 1-banyak soal. Selain itu fitur teleportasi juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa soal dari banyak kuis.

Cara menggunakan fitur teleportasi adalah, klik Teleport seperti gambar di bawah.

Setelah itu Anda akan otomatis mendapatkan kata kunci yang relevan dengan judul kuis Anda. Meski demikian, Anda tetap dapat mengubah kata kunci pencarian. Silakan perhatikan gambar berikut.

56

beralihlah ke panel bagian kanan layar, Anda tinggal menekan tombol ADD untuk menambahkan setiap soal yang ingin Anda tambahkan.