

KOORDINATOR WILAYAH
PERKUMPULAN DOSEN
PGMI INDONESIA



Inovasi Assesment Pembelajaran menggunakan Digital Gamifikasi dalam Mendukung Merdeka Belajar

Dr. Sigit Dwi Laksana, M. Pd.I



Sabtu, 21 Oktober 2023



CURRICULUM VITAE

Dr. Sigit Dwi Laksana, M.Pd.I

Dosen PGMI FAI UNMUH Ponorogo
Wakil Dekan FAI UNMUH Ponorogo
Sekretaris Wilayahah Jatim PD PGMI Indonesia



Scan Me for
More Information



Info Akademik:

Scopus ID	58099641700
Sinta ID	259878
Orchid ID	https://orcid.org/0000-0002-3481-5692
Google Scholar	https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=zD_skMgAAAAJ



"Ada dua tipe orang di dunia ini. mereka yang mempunyai mimpi besar,
dan orang yang bangun untuk mewujudkannya"

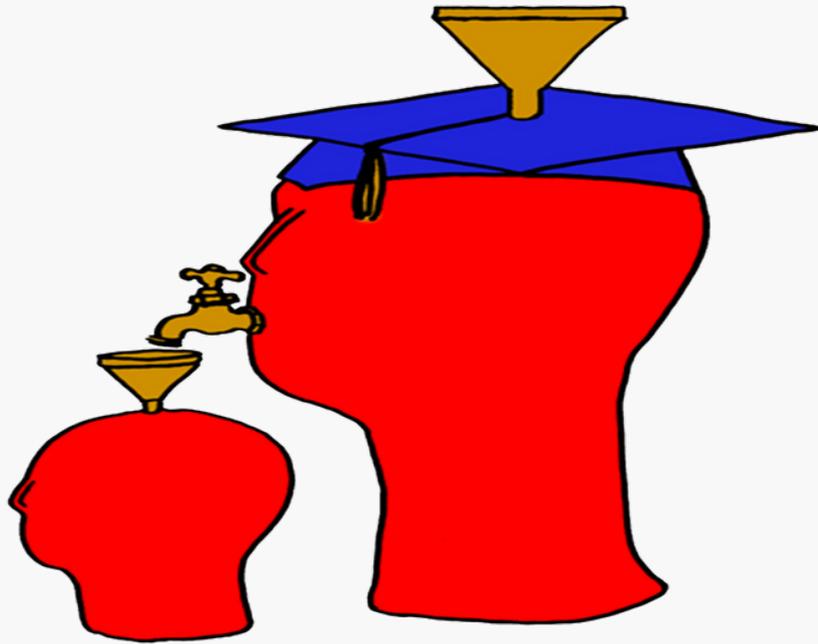
Introduction

Self love “Barangsiapa mengenal dirinya, maka ia mengenal Tuhannya.””

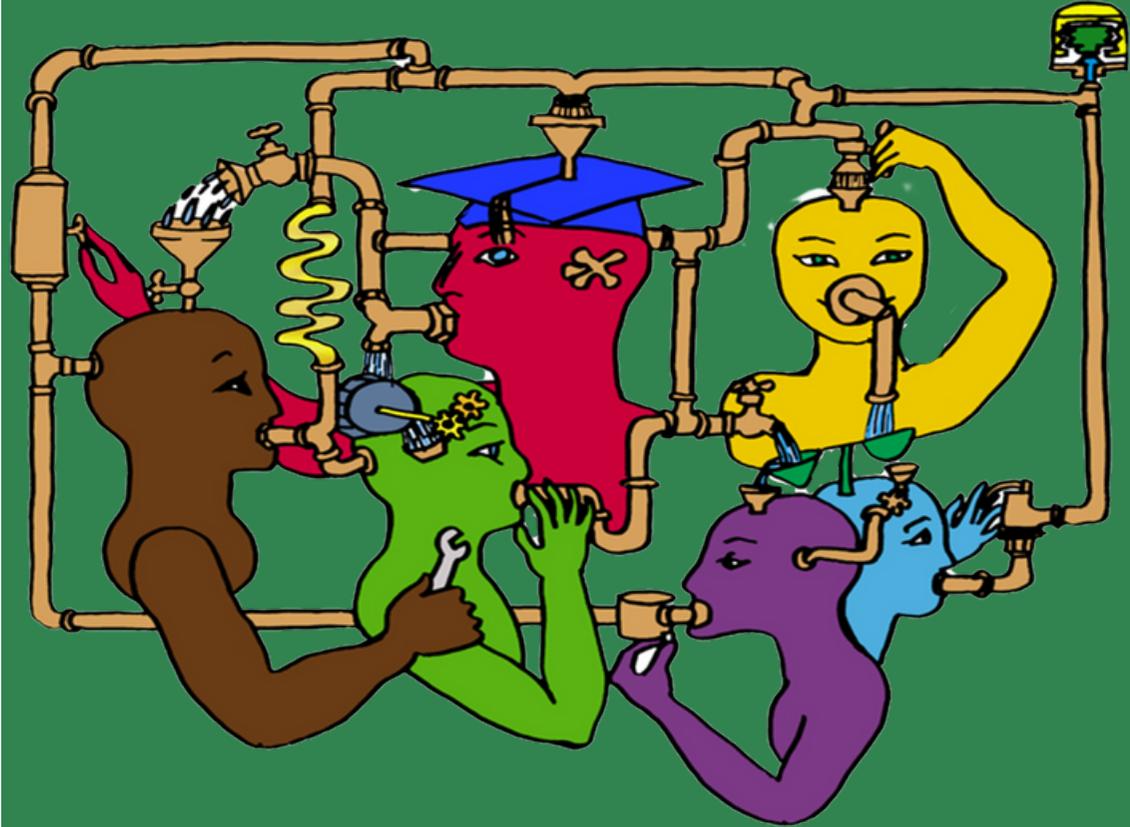




KOORDINATOR WILAYAH
PERKUMPULAN DOSEN
PGMI INDONESIA



Pola Lama



How to Learn



PEMBELAJARAN YANG BAIK DAN EFEKTIF ADALAH YANG MAMPU MEMBERI KEMUDAHAN BELAJAR SECARA ADIL DAN MERATA (TIDAK DISKRIMINATIF), SEHINGGA PESERTA DIDIK DAPAT MENGEMBANGKAN POTENSINYA SECARA OPTIMAL.

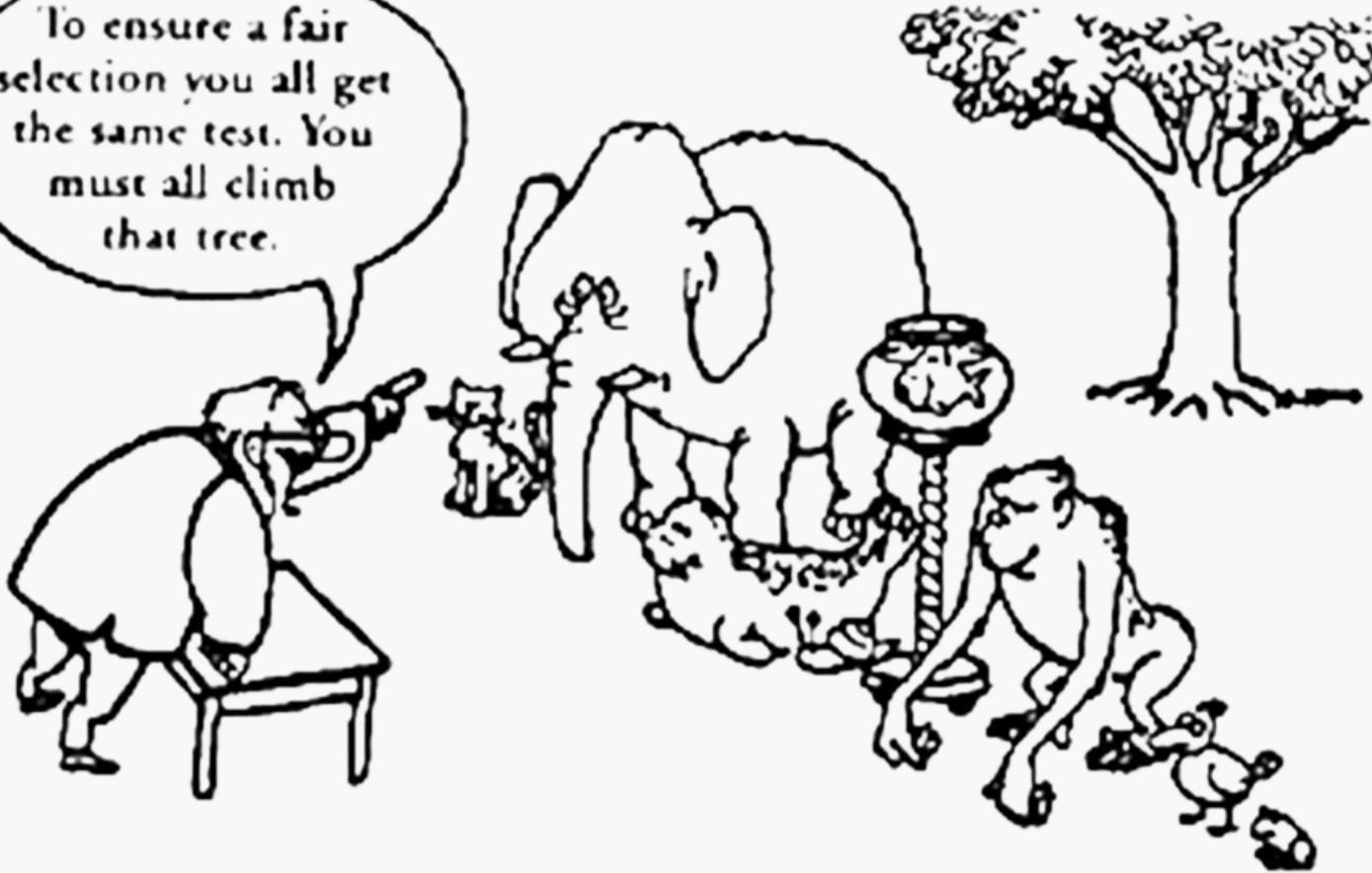




KOORDINATOR WILAYAH
PERKUMPULAN DOSEN
PGMI INDONESIA

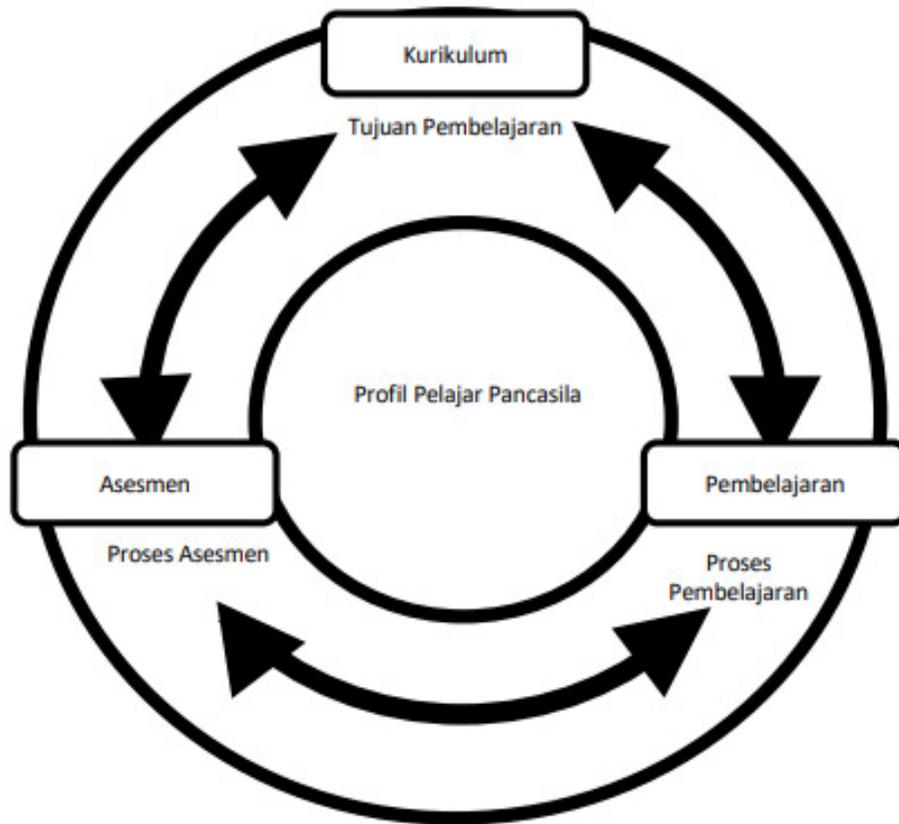


To ensure a fair
selection you all get
the same test. You
must all climb
that tree.



PERBEDAAN KARAKTERISTIK
SISWA MENUNTUT PERBEDAAN
STRATEGI PEMBELAJARAN DAN
EVALUASI YANG ADIL

Hubungan Pembelajaran dengan Asesmen



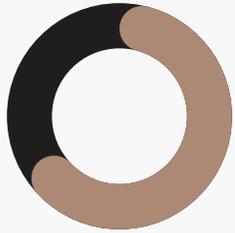
Pembelajaran paradigma baru merupakan satu siklus yang berawal dari **pemetaan standar kompetensi, perencanaan proses pembelajaran, dan pelaksanaan asesmen** untuk **memperbaiki pembelajaran** sehingga peserta didik dapat mencapai kompetensi yang diharapkan..

Pembelajaran paradigma baru memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk **merumuskan rancangan pembelajaran dan asesmen** sesuai dengan **karakteristik dan kebutuhan** peserta didik



Asesmen (Assesment) merupakan satu bagian penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan hasil belajar dan pembelajaran yang telah dilakukan yang kemudian dijadikan acuan untuk mengevaluasi siswa dan pembelajaran

Prinsip Aesemen

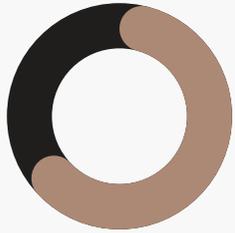


Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik, sebagai umpan balik untuk guru, murid, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya.



Asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut, dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran.

Prinsip Asesmen

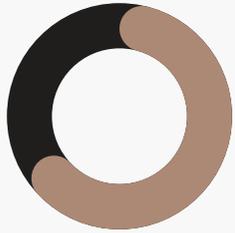


Asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (reliable) untuk menjelaskan kemajuan belajar, menentukan keputusan tentang langkah selanjutnya, dan sebagai dasar untuk menyusun program pembelajaran yang sesuai ke depannya.



Laporan kemajuan belajar dan pencapaian murid bersifat sederhana dan informatif, memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai, serta strategi tindak lanjut.

Prinsip asesmen



Hasil asesmen digunakan oleh murid, guru, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Inovasi Asesmen Pembelajaran berbasis digital



Konsep gamifikasi dalam asesmen merupakan suatu proses yang mengkolaborasikan *game design*, *game mechanics*, dan *game thinking* dengan soal-soal evaluasi dalam suatu materi pembelajaran tertentu untuk mengukur tingkat capaian pembelajaran peserta didik

pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan tiga keuntungan secara psikologis, yakni keuntungan secara sosial, kognitif, dan emosional guna meningkatkan motivasi belajar.

ELEMEN GAMIFIKASI



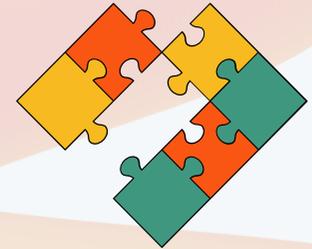
Lencana

Level

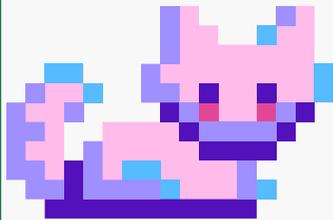


Papan
Peringkat

Reward

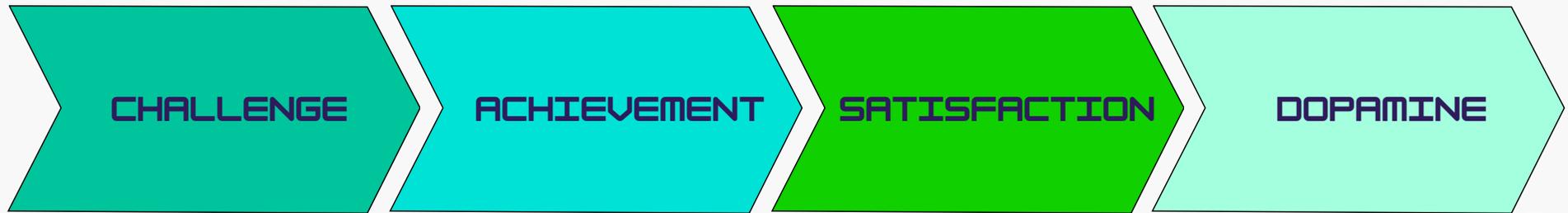


Tantangan





KOORDINATOR WILAYAH
PERKUMPULAN DOSEN
PGMI INDONESIA



MENGAPA PENGGUNAAN GAMIFIKASI DISUKAI



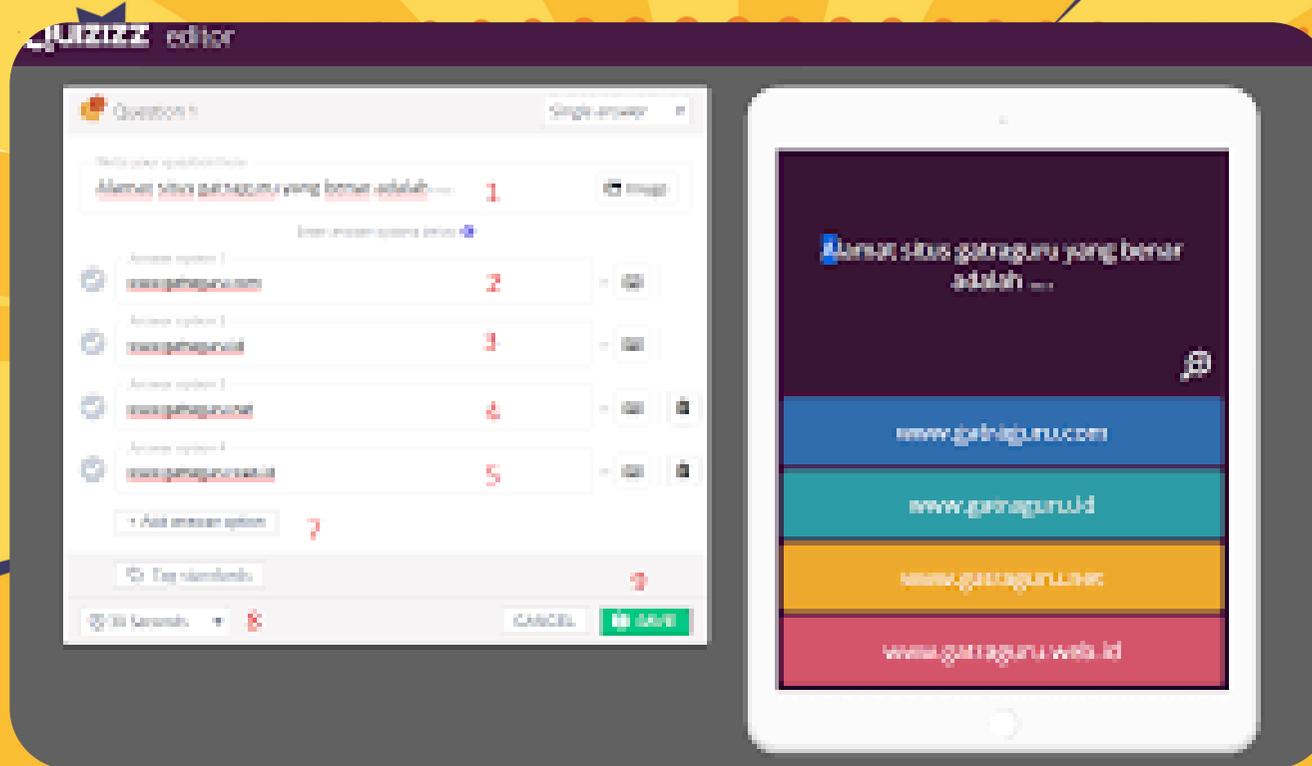
Contoh Gamifikasi Berbasis Digital

Kahoot!



Contoh Gamifikasi Berbasis Digital

QUIZIZZ



Contoh Gamifikasi Berbasis Digital

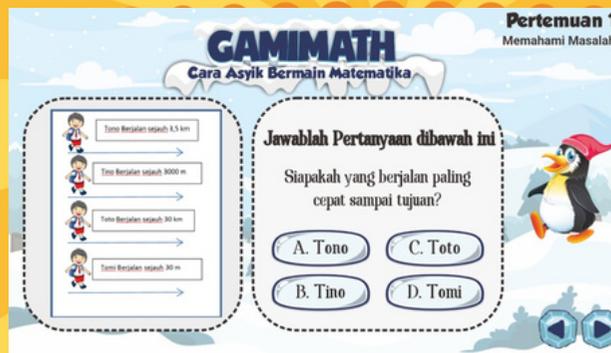
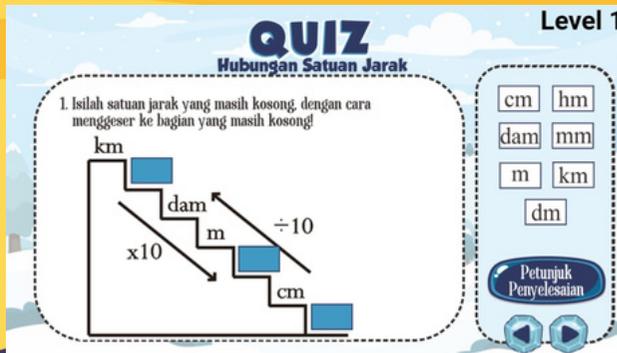


Contoh Gamifikasi Berbasis Digital

Blooket



Luaran Hasil Penelitian





Quote

**"DIDIKLAH ANAK SESUAI DENGAN
ZAMANNYA KARENA MEREKA
HIDUP PADA ZAMANNYA BUKAN
PADA ZAMANMU"**

Ali Bin Abu Thalib