

PRESENTASI NARASUMBER

Dari latihan soal menjadi pengalaman belajar digital

KUIS TKA KIMIA 2025

- Presentasi narasumber • MGMP Kimia SMA/SMK
- Fokus: pemanfaatan kuis interaktif untuk pembelajaran dan latihan TKA

Tujuan sesi

Memahami konsep, alur penggunaan, dan peluang pengembangan kuis digital sebagai bagian dari pembelajaran Kimia.

01 MENGENAL PLATFORM

Apa yang sebenarnya kita lihat?

- Kuis ditempatkan pada Google Sites sebagai halaman materi interaktif.
- Halaman tersebut menanamkan aplikasi kuis melalui iframe.
- Aplikasi yang tertanam berasal dari Google Apps Script, sehingga pengalaman kuis terasa seperti sebuah aplikasi, bukan sekadar halaman web.
- Model seperti ini cocok untuk membuat satu pintu akses: guru membagikan satu tautan, peserta langsung masuk ke aktivitas.

02 MENGAPA KUIS DIGITAL?

Bukan sekadar mengganti kertas dengan layar

- Memberi pengalaman latihan yang lebih aktif dan terstruktur.
- Memudahkan guru menyiapkan aktivitas yang dapat diakses dari perangkat peserta didik.
- Membuka peluang umpan balik dan rekap hasil secara lebih cepat.
- Mendorong peserta didik berlatih dengan pola soal yang menyerupai pengalaman asesmen digital.

CATATAN NARASUMBER

Tekankan bahwa teknologi harus memperkuat keputusan pedagogis, bukan sekadar mempercantik aktivitas.

03 POSISI DALAM PEMBELAJARAN

Kuis adalah alat belajar, bukan tujuan akhir

- Sebelum pembelajaran → diagnostik singkat untuk memetakan kesiapan.
- Saat pembelajaran → cek pemahaman pada konsep tertentu.
- Setelah pembelajaran → latihan dan refleksi.
- Menjelang asesmen → simulasi dengan batas waktu, variasi soal, dan pembahasan.

04 ALUR PENGGUNAAN

Sederhana untuk guru, familiar untuk siswa

- 1. Guru membagikan tautan kuis.
- 2. Peserta didik membuka halaman melalui browser.
- 3. Peserta mengerjakan soal pada aplikasi yang tertanam.
- 4. Hasil digunakan sebagai bahan refleksi dan tindak lanjut.
- 5. Guru menghubungkan hasil kuis dengan pembelajaran berikutnya.

Yang dilatih bukan hanya hafalan

- Pemahaman konsep → peserta mengenali prinsip kimia yang relevan.
- Penalaran → peserta menghubungkan data, konsep, dan kondisi soal.
- Aplikasi → peserta menggunakan konsep pada situasi baru.
- Interpretasi → peserta membaca tabel, grafik, fenomena, atau informasi kuantitatif.
- Strategi → peserta belajar mengelola waktu dan memilih langkah penyelesaian.

06 CONTOH POLA SOAL

Satu fenomena, banyak pintu berpikir

- Stimulus: fenomena sehari-hari / data eksperimen / tabel / grafik.
- Pertanyaan: apa yang dapat disimpulkan?
- Langkah berpikir: identifikasi informasi → pilih konsep → olah informasi → evaluasi pilihan.
- Catatan narasumber: contoh ini adalah pola desain, bukan reproduksi soal dari situs.

CATATAN NARASUMBER

Tekankan bahwa teknologi harus memperkuat keputusan pedagogis, bukan sekadar mempercantik aktivitas.

07 NILAI TAMBAH UNTUK GURU

Dari nilai menuju data pembelajaran

- Hasil kuis dapat dipakai untuk menemukan materi yang masih lemah.
- Guru dapat mengelompokkan tindak lanjut: remedial, penguatan, atau pengayaan.
- Kuis dapat menjadi bagian dari asesmen formatif.
- Jika bank soal dikelola dengan baik, kuis dapat dikembangkan menjadi sistem latihan berkala.

08 NILAI TAMBAH UNTUK SISWA

Belajar dengan umpan balik yang terasa nyata

- Siswa memperoleh pengalaman latihan yang lebih interaktif.
- Kesalahan dapat dijadikan titik awal untuk memperbaiki strategi belajar.
- Latihan berulang membantu membangun ketahanan menghadapi soal penalaran.
- Yang dikejar bukan sekadar skor tinggi, tetapi peningkatan kualitas berpikir.

09 SKENARIO DEMO 7 MENIT

Cara narasumber membawa peserta melihat kuis

- Menit 1 → tampilkan halaman dan jelaskan konteks.
- Menit 2-3 → masuk ke aplikasi kuis dan tunjukkan alur pengerjaan.
- Menit 4 → ambil satu soal sebagai contoh cara berpikir.
- Menit 5 → tunjukkan bagaimana hasil dapat dibaca sebagai informasi belajar.
- Menit 6 → bahas peluang pengembangan bank soal.
- Menit 7 → tutup dengan ajakan: gunakan teknologi untuk memperkuat pedagogi.

10 ROADMAP PENGEMBANGAN

Dari kuis menjadi ekosistem latihan

- Level 1 — Kuis: soal + pilihan jawaban + skor.
- Level 2 — Bank soal: kategori materi, tingkat kesulitan, dan pengacakan.
- Level 3 — Analitik: rekap kelas, analisis butir, dan peta kompetensi.
- Level 4 — Personalisasi: latihan berdasarkan kelemahan peserta didik.
- Level 5 — Ekosistem: terintegrasi dengan materi, LKPD, refleksi, dan tindak lanjut.

CATATAN NARASUMBER

Tekankan bahwa teknologi harus memperkuat keputusan pedagogis, bukan sekadar mempercantik aktivitas.

11 PESAN UTAMA

Teknologi hanyalah kendaraan. Desain belajar adalah mesinnya.

- Kuis yang baik dimulai dari tujuan pembelajaran yang jelas.
- Soal harus mengukur kemampuan yang memang ingin dilatih.
- Data hasil kuis harus kembali ke pembelajaran.
- Dengan demikian, kuis bukan sekadar alat tes, tetapi bagian dari siklus belajar: latihan → umpan balik → perbaikan → latihan berikutnya.

TERIMA KASIH

Mari membuat asesmen yang lebih bermakna.

- Kuis TKA Kimia 2025 • Materi Interaktif MGMP Kimia SMA/SMK
- Tautan demo: sites.google.com/guru.sma.belajar.id/mgmpkimiabm/materi-interaktif/kuis-tka-kimia-2025