

ABSTRAK

Anggun (01404180030)

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SELAMA MASA PANDEMI *COVID-19*

(vii + 26 halaman: 3 tabel; 7 lampiran)

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu hal penting dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa yang rendah akan berdampak pada ketidakberhasilan suatu pembelajaran. Diperlukan kemampuan guru dalam pengelolaan kelas untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjawab masalah keaktifan siswa yang rendah. Tujuan dari penulisan makalah ini, yaitu untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajarsiswa pada penerapan media pembelajaran *game* edukasi quizizz di akhir pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penulisan makalah ini adalah deskriptif kualitatif. Dalam penatalayanannya, guru Kristen menggunakan kemampuan pedagogiknya dalam mengajar, termasuk salah satunya adalah kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru Kristen menggunakan kemampuan dan akal yang diberikan sebagai wujud rasa syukur dalam mengajar. Kesimpulan dari makalah, yaitu media pembelajaran *game* edukasi quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada masa pembelajaran daring. Sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa, *game* ini dapat membuat siswa semangat mengikuti pembelajaran, menjadikan siswa inisiatif dalam memberi jawaban, dan bertanya sehingga tingkat keaktifan belajar siswa semakin meningkat. Saran untuk selanjutnya adalah mengadakan refleksi dan evaluasi bersama siswa mengenai hal-haal apa saja yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan melakukan riset lebih lanjut mengenai media ataupun metode pembelajaran lain yang efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Referensi: 64 (1986-2021).