

PENGUNAAN *PLATFORM QUIZIZZ* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SELAMA PEMBELAJARAN DARING

Ruth Yosephine Santiara Gultom
rg80025@student.uph.edu
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ilmu Pendidikan

ABSTRAK

Pandemi yang terjadi saat ini di Indonesia membawa banyak dampak. Salah satunya adalah sistem pembelajaran yang diubah menjadi pembelajaran daring. Hal tersebut menjadi alasan utama yang membawa dampak lanjutan dalam pembelajaran, yaitu kurangnya keaktifansiswa di dalam pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan salah satu cara untuk untuk mendapatkan pengetahuan, oleh karena itu guru harus mendorong siswa untuk lebih aktif agar dapat memperoleh pengetahuan yang berlandaskan pada kebenaran Alkitab. Hal tersebut dapat menjawab tujuan pendidikan Kristen ialah untuk pemulihan dan gambar dan rupa Allah. Untuk membantu hal tersebut, di perlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan. Guru harus menggunakan segala fasilitas yang sudah tersedia termasuk media pembelajaran. Maka dari itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan *platform Quizizz* terhadap keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring. Disisi lain, tugas akhir ini menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif. Kesimpulan yang terdapat pada tugas akhir ini ialah adanya penggunaan *platform Quizizz* terhadap keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dan memberikan nilai yang baik. Saran yang diberikan oleh penulis ialah untuk memperhatikan keefektivan dalam menggunakan *platform Quizizz* terhadap lingkungan, mengingat penggunaan *platform Quizizz* memerlukan jaringan yang stabil atau dapat menggunakan media pembelajaran lain yang berbeda namun memiliki manfaat yang sama.

Kata kunci: Keaktifan siswa, *platform Quizizz*, pembelajaran daring.

ABSTRACT

The current pandemic in Indonesia brings many impacts. One of them is a learning system that is converted into online learning. This is the main reason that has a continued impact on learning, namely the lack of student activity in learning. Active learning is one way to gain knowledge, therefore teachers must encourage students to be more active in order to gain knowledge based on Bible truth. This can answer the goal of Christian education is for the restoration and image and likeness of God. To help with this, it is necessary to use learning media that is appropriate to the situation. Teachers must use all available facilities, including learning media. Therefore, the purpose of this study was to determine the use of the Quizizz platform on student learning activities during online learning. On the other hand, this final project uses descriptive qualitative writing method. The conclusion in this final project is that the use of the Quizizz platform on student learning activities during

online learning makes students more active in participating in learning and giving good grades. The advice given by the author is to pay attention to the effectiveness of using the Quizizz platform on the environment, considering that using the Quizizz platform requires a stable network or can use other learning media that are different but have the same benefits.

Keyword: *Student activity, Quizizz platform, online learning*



LATAR BELAKANG

Menurut Sidjabat (2021), Pendidikan Kristen tidak hanya terpaku kepada pembelajaran agama Kristen saja, tetapi juga mencakup tentang pembinaan iman dan proses pendidikan di sekolah yang menyeluruh di dalam terang Kristen. Hal ini selaras dengan teori yang diberikan Wiraatmadja (2017) pendidikan Kristen ada untuk menuntun siswa menuju kebenaran yaitu Yesus Kristus sebagai penerang dalam pengajaran. Terdapat pada Filipi 4:8 yang memberitakan “jadi akhirnya, saudara-saudara, semua yang benar, semua yang mulia, semua yang adil, semua yang suci, semua yang manis, semua yang sedap didengar, semua yang disebut kebajikan dan patut dipuji, pikirkanlah semuanya itu”. Melihat hal tersebut terdapat tujuan pembelajaran Kristen berdasarkan filsafat etika ialah (1) Mengembangkan karakter, (2) Mengembangkan pelayanan bagi sesama dan (3) Mengembangkan tanggung jawab individu menurut Tung (2013). Saat menjalankan tujuan pembelajaran tersebut di perlukan peran guru Kristen yang adalah seorang yang Tuhan izinkan agar membawa murid kembali kepada-Nya, melalui berbagai pendekatan baik secara seniman, teknisi, fasilitator, pemberi cerita, pengrajin, pelayanan, imam dan juga penuntun untuk kembali kepada-Nya yang di sampaikan oleh Brumellen (2011). Melalui pengertian tersebut dapat dilihat bahwa pendidikan Kristen bukanlah suatu pekerjaan yang mudah.

Peran guru sebagai penuntun ialah mempunyai tujuan untuk dapat membentuk karakter siswa untuk semakin mendekatkan diri siswa kepada Kristus. Hal tersebut di pertegas kembali oleh Knight (2009) yang mengatakan bahwa tujuan utama bagi seorang guru Kristen ialah pengembangan karakter Kristen dalam diri

siswa hal tersebut berarti membawa diri siswa kepada keselamatan Kristus. Hal tersebut di dukung dengan adanya pandangan filsafat yang selaras dengan peran guru untuk mengembangkan karakter ialah filsafat etika. Menurut Susanto (2011). filsafat etika memiliki pengertian yaitu membicarakan tentang baik atau buruknya perilaku moral dari manusia. Maka dari itu, dapat dilihat bahwa peran guru ketika membentuk sebuah karakter siswanya tidak akan bisa lepas dengan adanya pandangan filsafat etika, karena berhubungan sangat erat terhadap karakter seseorang.

Terdapat dua pengertian tentang pendidikan yaitu pendidikan formal dan tidak formal. Menurut Bahasa Indonesia pengertian pendidikan formal ialah sebuah bentuk pendidikan yang diberikan secara terorganisir dan berjenjang yang dilakukan secara umum dan belajar non-formal ialah di luar pendidikan formal, dan dapat disimpulkan bahwa sekolah merupakan bagian dari pendidikan formal. Idealnya di dalam pendidikan formal akan dilaksanakan di dalam sebuah sekolah dengan seluruh siswa dan guru datang ke sekolah untuk melakukan pembelajaran. Ketika pembelajaran formal dilakukan secara langsung atau pembelajaran bertatap muka, maka akan terjadi interaksi yang baik dan aktif di antara guru dan murid. Saat pembelajaran berlangsung, bukan hanya guru yang berperan secara aktif di dalam memberikan materi kepada siswa, tapi siswa juga harus memberikan interaksi yang baik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Menurut Mardiyanto (2012) keaktifan siswa selama proses belajar mengajar menjadi indikator keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat yang diberikan oleh Wibowo (2016), partisipasi siswa yang aktif secara langsung sangat berpengaruh di dalam proses perkembangan berpikir, sosial dan emosi yang akan

diberikan oleh guru. Melihat hal tersebut, maka di harapkan akan adanya proses belajar mengajar yang aktif di antara kedua belah pihak, sehingga tujuan pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Dengan adanya pandemik covid yang sedang terjadi secara global saat ini membawa banyak dampak, salah satunya adalah pada aspek pendidikan dan tak terkecuali di Indonesia. Maka dari itu, Pemerintah terus berusaha untuk meminimalisir adanya efek lanjutan dari pandemi tersebut, salah satu caranya ialah Menteri Pendidikan Indonesia mengeluarkan peraturan yang disebarakan melalui surat edaran yang menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan di Indonesia akan dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) yang dimulai pada 24 Maret 2020 (Kemendikbud, 2020). Berdasarkan pemberitaan yang telah dilakukan secara resmi oleh pemerintah, maka sekolah harus melaksanakan pendidikan secara daring yang berarti tidak adanya pertemuan tatap muka antara guru dan murid. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media elektronik sebagai alat bantu. Di dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring yang merupakan pengalaman pertama dalam sejarah di Indonesia, tentunya terdapat banyak kendala yang terjadi. Hal ini berdampak terhadap kelancaran proses pengajaran tersebut. Pembelajaran daring sering juga disebut dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang mana artinya peserta didik dan pendidik akan berada di lokasi yang terpisah menurut Ika Firma Ningsih Dian Primasari (2021). Dalam menjalankan hal tersebut maka pendidik harus mengadakan pembelajaran yang interaktif yang mana menggabungkan teknologi pembelajaran dan teknologi berbasis internet menurut Michael Simonson (2011). Sarana yang dapat membantu menjalankan pembelajaran interaktif pada

masa pandemik ini adalah *platform zoom, google classroom, google meet, youtube,* maupun media sosial *whatsapp*.

Namun pada kenyataannya, terjadi kesenjangan diantara murid dan guru Ketika pembelajaran daring ini terjadi. Hal ini terlihat pada kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) 2 yang dialami oleh penulis. Penulis melaksanakan PPL2 tersebut di salah satu sekolah Kristen di kota Tangerang dengan mengajar murid Sekolah Dasar Kelas IV. Masalah yang terjadi ialah saat penulis melakukan tanya jawab materi tentang pembelajaran pada hari tersebut hanya 2-3 murid yang merespon, hal tersebut jauh dari kata setengah yang mana jumlah murid didalam kelas ada 18 siswa (Lampiran 1, halaman 35). Selain itu, pada saat penulis memberikan tugas melalui *google form*, tidak semua murid mengerjakan tugas yang penulis berikan (Lampiran 5, halaman 47). Melalui lampiran tersebut terlihat bahwa hanya sedikit murid yang mengerjakan tugasnya, dan terdapat beberapa murid mengirim dua kali tugas tersebut. Dari pengalaman tersebut, tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar pada hari tidak tercapai, karena hanya kurangnya keaktifan siswa di dalam pembelajaran tersebut. Hal lain juga terlihat pada kegiatan observasi (Lampiran 9, halaman 52) yang dilakukan oleh penulis terhadap mentor, untuk dapat membuat siswa tetap fokus di dalam pembelajaran, mentor penulis menerapkan metode tanya jawab kepada siswa dan respon yang diberikan oleh siswa ialah mereka menjawab dengan cepat jika mereka fokus namun ketika mereka tidak fokus maka mereka akan menjawab pertanyaan dengan waktu yang cukup lama.

Melihat kesenjangan tersebut, akhirnya penulis menyadari perlunya kreatifitas yang ekstra dalam melaksanakan pembelajaran daring ini untuk

menyesuaikan keadaan yang sangat berbeda jika melakukan pengajaran tatap muka. Menurut Oktiani (2017) Seorang guru haruslah kreatif dan dapat memanfaatkan fasilitas yang ada agar dapat membuat interaksi belajar berlangsung dengan baik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikutinya. Untuk menangani kesenjangan yang terjadi, maka penulis mencoba untuk mengganti sarana pembelajaran menggunakan *platform Quiziz* sebagai media pembelajaran interaktif dan menilai hasil kerja siswa. Penggunaan *platform Quizizz* dilakukan karena latar belakang dari murid kelas IV, mentor penulis memberikan masukan dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif karena situasi keadaan kelas yang menyukai dengan media pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran yang kreatif dan interaktif akan membantu siswa untuk tetap fokus di dalam pembelajaran tersebut dan juga dapat membuat siswa aktif di dalam kegiatannya. Dari hal ini terlihat peran guru sebagai penuntun di tuntutan untuk lebih berperan lagi dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang dilakukan secara daring. Rumusan masalah pada tugas akhir ini ialah bagaimana penggunaan *platform Quizizz* terhadap keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring? Dan dengan tujuan penulisannya yaitu untuk mengetahui penggunaan *platform Quizizz* terhadap keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring.

KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN DARING

Keaktifan merupakan sebuah kegiatan yang melakukan perubahan tingkah laku seseorang dalam melakukan interaksi dengan sekitar agar mencapai tujuannya menurut Nst (2015). Pengertian belajar siswa ialah suatu kegiatan yang merujuk pada sebuah proses yang merubah perilaku kognitif dan pribadi seseorang

berdasarkan pengalaman Hariyanto (2014). Melihat dari pengertian tersebut, secara khusus pengertian keaktifan belajar siswa menurut Nurhayati (2020) ialah sebuah usaha yang dilakukan untuk membuat semangat dalam belajar. Selain itu, pernyataan tersebut juga selaras dengan pengertian yang mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa sebuah proses belajar yang muncul dari adanya tanggapan siswa yang aktif ketika pembelajaran berlangsung Inna Dadina Coni Kusuma Putri (2018). Aktifnya siswa mempunyai peran yang penting untuk meningkatkan keadaan kelas dengan melibatkan interaksi dan talenta siswa dengan baik menurut Setiawan (2017). Maka dari itu dapat dipahami bahwa keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran dapat membantu untuk membuat suasana kelas yang baik dan semangat belajar pun menjadi baik.

Pada masa pandemik saat ini, maka pembelajaran sekolah dilakukan dengan cara daring. Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang dilakukan di dalam jaringan di mana pengajar dan murid tidak bertatap muka secara langsung Albert Efendi Pohan (2020). Maka dari itu, aktivitas pembelajaran yang dilakukan sangat minim yaitu hanya dengan diskusi, presentasi dan pemberian tugas hal tersebut disampaikan Luh Devi Herliandry & Heru Kuswanto (2020). Melalui pembelajaran daring tersebut, peserta didik atau murid wajib serta aktif saat pembelajaran sekolah berlangsung pendapat dari Syifa Tiara Naziah (2020). Hal tersebut didukung dengan adanya pendapat menurut Sudjana (2004) yang mengatakan bahwa keaktifan siswa dapat di lihat melalui beberapa aspek (1) Berperan dalam melaksanakan tugas sekolahnya, (2) Berperan dalam memecahkan masalah, (3) Bersosial dengan baik terhadap teman ataupun guru jika tidak mengerti soal yang mereka mengerti, (4) Aktif mencari informasi untuk memecahkan suatu masalah,

(5) Berdiskusi dengan petunjuk yang diberikan oleh guru, (6) Dapat memahami kemampuan dirinya dengan hasil yang didapatkannya, (7) Memecahkan soal yang sulit dengan melatih dirinya, (8) Menggunakan dan menerapkan sesuatu yang diperoleh ketika sedang menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapi. Terdapat indikator pendukung dalam pembentukan keaktifan yang di kemukakan oleh Harapan dalam (Rizka Vitasari & Suryadari, 2016) yaitu a) Menanggapi motivasi yang diberikan guru b) mengerjakan soal yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) c) Mengetahui cara menjawab pertanyaan dengan baik d) Berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat e) Mempunyai keberanian untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok f) Bersedia untuk merangkul hasil belajar

Selain itu juga, sebagai seorang pengajar, guru juga dapat membantu siswa untuk aktif di pembelajaran dengan cara (1) Memberikan motivasi terhadap muridnya, (2) Memberikan tujuan instruksi dengan jelas kepada murid, (3) Selalu mengingatkan kompetensi siswa, (4) Memberikan stimulus terhadap siswa, (5) Membuat petunjuk untuk siswa dengan cara mempelajari mereka, (6) Memberikan aktivitas, dan peran mereka di dalam kegiatan mengajar, (7) Memberikan umpan balik kepada siswanya, (8) Memberikan tes untuk uji kemampuan peserta didik dan (9) Memberikan kesimpulan tentang setiap materi yang diajarkan menurut Moh. Uzer Usman di dalam (Wibowo, 2016).

Melalui pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa aktifnya siswa di dalam kelas terdiri dari berbagai jenis aspek. Peran siswa pada masa pembelajaran daring sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru, karena guru tidak bisa bertemu langsung dengan siswa maka guru akan memberikan berbagai jenis tugas untuk siswa. Tugas tersebut yang

dapat dijadikan tolak ukur penilaian siswa sesuai dengan indikator dari sebuah keaktifan siswa yang mana siswa mampu untuk mengerjakan LKS dengan menggunakan cara untuk menjawab dengan benar. Melalui keaktifan siswa pada pembelajaran daring juga dapat dilihat dari bagaimana tanggapan yang diberikan siswa kepada guru pada saat guru memberikan pengajaran.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ

Untuk dapat menunjang pembelajaran daring, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif. Pengertian media pembelajaran ialah alat komunikasi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran Jennah (2009). Hal tersebut didukung dengan adanya pendapat menurut Ekayani (2017) yang mengatakan bahwa media pembelajaran digunakan untuk merangsang pemikiran, perasaan dan kemampuan pelajar yang membuat mereka mempunyai dorongan untuk mau belajar. Melihat dari kedua pendapat tersebut, di perjelas dengan adanya teori bahwa media pembelajaran adalah kebutuhan yang tidak dapat di elakkan untuk menunjang kesuksesan belajar siswa sesuai dengan yang di harapkan Mahnun (2012). Terlebih secara khusus, media pembelajaran terdapat bagian dari media pembelajaran interaktif yang diterapkan oleh guru-guru saat ini, hal ini di dukung dengan adanya pendapat dari Darmadi di dalam Wawan Saputra (2012) yang mengatakan bahwa model pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran yang prosesnya dengan penyampaian materi, dan kegiatan mengajarnya menggunakan media komputer. Menurut Sugiyar (2016) memberikan 4 cara untuk mengklasifikasi media pembelajaran yaitu 1) tingkat kecermatan yaitu media dapat merupakan benda yang konkret dapat dengar dan mampu untuk memvariasi suatu

konsep pengajaran 2) tingkat interaktif yang di timbulkan seperti media yang dapat ditunjuk oleh jenis media yang berbeda seperti komputer, siaran radio atau televisi 3) tingkat kemampuan khusus yang dimiliki seperti media-media yang memiliki kemampuan khusus untuk dapat mempengaruhi strategi penyampaian pembelajaran 4) tingkat biaya yang di perlukan dalam hal ini melihat dari perancangan sampai pembuatan media tersebut memerlukan biaya atau tidak di dalam persiapkannya hal tersebut memberi dampak semakin tepat dan lengkap media yang digunakan maka akan semakin besar juga keefektivan dalam penggunaan media tersebut. Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa media pembelajaran ialah sebuah unsur penting dalam penyampaian pengajaran kepada murid, lalu dipertegas lagi dengan adanya media pembelajaran interaktif yang diharapkan untuk siswa dapat lebih fokus di dalam belajar dengan adanya media pembelajaran interaktif.

Melihat dari karakter di atas, salah satu media pembelajaran interaktif yang memenuhi karakteristik tersebut ialah Quizizz. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam masa pembelajaran daring, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang kreatif dan dapat menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran ialah *e-learning* yang telah dimulai sejak 1970 Wilson (2001). Salah satu *e-learning* tersebut ialah *platform* Quizizz. Quizizz dapat berisikan materi untuk mengajar yang di kemas dengan pertanyaan yang interaktif dengan berbagai tema dan jenjang kelas dengan materi di isi sendiri oleh pengajar sebagai admin Aini (2019). Melalui teori yang diberikan oleh para ahli dapat di lihat bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang interaktif dan dapat menjawab indicator yang Sudjana berikan pada focus kajian satu, yang mana siswa dapat

melaksanakan tugas sekolahnya, mampu memecahkan masalah, aktif mencari informasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, berdiskusi dengan teman dan guru.

Platform Quizizz mempunyai dua akses yang berbeda yaitu <https://Quizizz.com/> yang dikhususkan untuk admin atau pengajar untuk membuat materi pembelajaran seperti diskusi, kuis dan survey melalui *platform* tersebut dan <https://Quizizz.it/> yang digunakan oleh murid untuk mengakses link yang diberikan oleh pengajar, murid-murid dapat mengakses menggunakan web seperti biasa atau juga menggunakan aplikasi yang dapat diakses melalui *playstore* atau *appstore* (Nunung Supriadi, 2021). Dengan tahapan penggunaan *platform* quizizz ialah sebagai berikut membuka laman www.quizizz.com , lalu pilih “Get Started” bila ingin mengerjakan kuis yang sudah disediakan, namun jika ingin membuat kuis sendiri, pilih “Create”, lalu pilih “Sign Up”, setelah membuat nama kuis serta gambar sesuai tema yang akan dibuat (memilih Bahasa, dan pengaturan privasi untuk penggunaan kuis), setelah itu dapat membuat soal anda dapat memilih tipe jawaban yang anda inginkan sesuai dengan kebutuhan dan jawaban yang benar, jika sudah selesai maka dapat pilih icon “Finish” pada kanan bawah, jika sudah selesai anda dapat melihat dahulu sebelum di bagikan dengan mencoba setiap pertanyaan yang sudah dibuat, setelahnya anda dapat membagikan dengan pilihan Play Live (dikerjakan secara langsung) atau Homework (dijadikan pekerjaan rumah) menurut (Liana Vivin Wihartanti, 2019).

Menurut Suyasa didalam (Ummu Khairiyah, 2021) pada akhir penggunaan *platform* Quizizz dapat digunakan untuk pengambilan nilai formatif kepada siswa melalui video, atau game yang telah dipersiapkan. Quizizz mempunyai kelebihan

yaitu soal-soal yang diberikan oleh guru memiliki batas waktu yang baik agar siswa dapat mengerjakan soal dengan baik, dan jawaban yang diberikan oleh siswa di tampilkan dengan warna yang interaktif sehingga dapat terlihat baik oleh guru ataupun siswa Citra (2020). Kelebihan *platform* Quizizz yang lainnya ialah memberikan hasil dari jawaban siswa dengan menggunakan data dan statistik yang detail di dalam format *excel* (Lasia Agustina, 2019). Namun di dalam *platform* Quizizz juga ditemukan beberapa kelemahan seperti, jaringan internet yang mungkin akan memiliki masalah, siswa bisa saja mencari jawaban dengan menggunakan media lainnya (Unik Hanifah Salsabila & Nur Asih Istiqomah , 2020).

Maka dari pemaparan di atas dapat di lihat bahwa Quizizz merupakan media pembelajaran yang interaktif untuk diterapkan pada masa pembelajaran daring. Quizizz memiliki fitur-fitur tersendiri dalam *platform* sehingga dapat membantu siswa lebih aktif untuk belajar melihat dari fitur-fitur yang tersedia.

HUBUNGAN ANTARA *PLATFORM* QUIZIZZ DENGAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SELAMA PEMBELAJARAN DARING

Menurut Desy Ayu Nurmala (2014) tinggi rendahnya aktivitas belajar di pengaruhi oleh motivasi diri seseorang tersebut. Namun permasalahan tersebut dapat di atas dengan adanya bantuan media pembelajaran. Hal tersebut dinyatakan Sari Embun (2015) mengatakan bahwa peran media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa sehingga mereka aktif di dalam pelajaran berlangsung. Pernyataan tersebut juga diperkuat dengan adanya kalimat yang diberikan oleh Siti Aminah Hasibuan (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring mempunyai fleksibilitas untuk melaksanakan dan sanggup untuk membuat

munculnya kemandirian dan motivasi agar lebih aktif di dalam pembelajaran. Dari pemaparan di atas dapat dipahami bahwa keaktifan belajar siswa dan kemandirian siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

Quizizz yang merupakan media permainan edukasi mampu meningkatkan keaktifan siswa, hal tersebut di buktikan oleh Nurhayati (2020) melalui hasil penelitiannya yang menemukan bahwa Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif. Pernyataan tersebut di perkuat dengan adanya hasil penelitian yang di lakukan Maria Simanjuntak (2020) yang mengatakan bahwa dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan secara daring melalui media Quizizz. Melalui pernyataan tersebut dapat di buktikan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong keaktifan belajar siswa, hal itu terlihat dari teori-teori yang telah di paparkan di atas. Media pembelajaran yang interaktif salah satu contohnya ialah Quizizz. Quizizz memberikan fitur-fitur yang dapat menarik perhatian siswa, dan hal tersebut mampu membuat siswa lebih fokus dan lebih aktif di dalam pembelajaran dengan mengikuti instruksi yang diberikan guru, sehingga hasil belajar mereka mendapat nilai yang lebih memuaskan.

KETIDAKAKTIFAN SISWA PADA MASA PEMBELAJARAN DARING

Tentu saja pembelajaran daring mempunyai banyak tantangan mengingat bahwa hal ini merupakan pertama kali terjadi khususnya di Indonesia. Terdapat beberapa masalah yang terjadi di dalam pembelajaran daring yang berfokus pada siswa, yaitu pertama, peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran walaupun semua fasilitas sudah memadai, kedua, tidak ada perangkat untuk

mendukung pembelajaran daring, ketiga tidak adanya fasilitas jaringan internet di daerah murid dan keempat terlalu lama belajar dari rumah sehingga murid sudah mulai bosan (Asmuni, 2020). Hal tersebut didukung dengan fakta yang terjadi pada penulis dalam melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan 2, hal tersebut terdapat di dalam (Lampiran 1, halaman 35), terlihat bahwa siswa kurang aktif terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru. Menurut (Al Halik, 2020) yang menjadi bagian agar pembelajaran dapat terjadi dengan baik dapat dilihat dari dua bagian yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan pelajaran dan juga hasil yang di raih siswa ketika pembelajaran usai.

Pada proses pengajaran yang pertama pada saat itu, siswa menunjukkan sikap yang tidak aktif di saat pembelajaran, dari sekitar 18 siswa yang belajar, namun hanya dua sampe tiga orang saja yang aktif di dalam kelas. Penulis meyakini bahwa sebenarnya semua murid yang penulis ajarkan memiliki fasilitas yang baik dan mendukung untuk dapat mengikuti pembelajaran daring, namun siswa merasa bosan dengan pembelajaran daring. Selain itu, terlihat pada (Lampiran 9, halaman 52) yang mana membutuhkan waktu yang cukup lebih lama untuk siswa menjawab pertanyaan “Apa arti teman sebaya”, meskipun suara guru sudah terdengar dengan jelas dan yang menjawab pertanyaan tersebut merupakan murid yang sama dengan pertanyaan-pertanyaan sebelumnya sedangkan selebihnya hanya diam didalam kelas. Hal tersebut terbukti dengan hasil analisis yang di lakukan oleh (Ria Yunitasari, 2020), beliau dengan temannya melakukan *survey* kepada siswa SD, 8 dari 11 siswa yang di *survey* mengatakan bahwa mereka bosan dengan pembelajaran daring, sehingga mereka sudah tidak punya minat dalam belajar secara daring. Hal tersebut bisa menjadi alasan yang masuk akal melihat dari

pernyataan dari (Kezia Rikawat, 2020) bahwa poin penting untuk keaktifan siswa salah satunya yaitu semangat dalam mengikuti kegiatan belajar .

Melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yulia Khurriyati, 2021), mengatakan bahwa terdapat dua faktor juga yang dapat mempengaruhi semangat siswa yaitu waktu siswa dalam mengerjakan siswa, sarana dan prasarana dalam melaksanakan pembelajaran daring. Dari hal tersebut dapat menambah semangat siswa di dalam pembelajaran daring. Hal tersebut juga selaras dengan pendapat yang diberikan oleh (Lita Sasmita, 2017) bahwa yang terjadi jika siswa tidak aktif di dalam kelas ialah siswa menjadi ketinggalan dalam pelajaran, sehingga tidak mampu menjawab dan mengerjakan soal yang diberikan, tidak paham pembelajaran, dan pada akhirnya siswa akan menyontek dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Jika hal tersebut terjadi, maka keadaan pembelajaran di dalam kelas menjadi tidak kondusif, tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru menjadi tidak terlaksana dengan baik. Hal ini terjadi kepada penulis, yang mana terdapat pada (Lampiran 6, halaman 48) bahwa penulis kurang bisa berinteraksi terhadap siswa yang pasif. Permasalahan tersebut terjadi karena penulis juga kurang mengenal siswa yang ada di dalam kelas, hanya mengetahui siswa-siswa yang aktif saja sedang penulis harus fokus terhadap pembelajaran yang diberikan. Sedangkan murid yang tidak aktif cenderung untuk mematikan kamera atau tidak merespon ketika di panggil.

Melihat pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bukan hanya guru yang berperan untuk membuat pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, tetapi siswa juga. Dari keaktifan siswa, maka akan mempermudah pengajar untuk dapat mengajar dengan baik dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Terlebih pada masa

pembelajaran secara daring, diperlukan ekstra kepada siswa, selain mereka harus aktif di dalam pembelajaran supaya mereka tidak tertinggal pembelajaran, karena guru tidak bisa memastikan secara langsung apakah siswa tersebut memang mengerti maksud dari pembelajaran atau tidak mengingat jarak yang terjadi di dalam pembelajaran.

PENGGUNAAN *PLATFORM QUIZIZZ*

Berdasarkan permasalahan yang di dapatkan penulis mengenai pengajaran tersebut, penulis memutuskan untuk mencoba menggunakan media pembelajaran Quizizz untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa. Menurut (Nurhayati, 2020) Quizizz merupakan media permainan edukasi atau permainan edukasi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa karena membuat aktivitas belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Terlihat bahwa *platform* tersebut dapat menambah keaktifan siswa dan mempermudah guru untuk dapat melihat hasil dari jawaban siswa secara data yang sistematis. Fitur-fitur yang diberikan oleh *platform* Quizizz yang menarik sehingga pembelajaran menjadi interaktif hal ini di didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Siti Lestari, 2021) yang mengatakan bahwa Quizizz mempunyai fitur yang membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Dikarenakan hal tersebut, penulis menggunakan Quizizz dalam pembelajaran untuk membantu kembali keaktifan siswa di dalam kelas. Melalui (Lampiran 7, halaman 50), ketika penulis menerapkan *platform* Quizizz di dalam kelas, murid menjadi lebih aktif saat mengikuti pembelajaran, hal tersebut terjadi karena mereka antusias mengikuti kuis dan pembelajaran dengan *platform* Quizizz sehingga ketika penulis menjelaskan materi, mereka mau belajar lebih aktif.

Selain itu, penulis menggunakan *platform Quizizz* di akhir pembelajaran yang berguna untuk menilai kognitif siswa pada pembelajaran hari tersebut dengan mengungkapkan kepada siswa bahwa di akhir pelajaran mereka akan mengikuti tugas pada *platform Quizizz*. Hal tersebut membuat siswa lebih aktif di dalam pembelajaran kelas, dengan banyak bertanya bahkan memperhatikan pembelajaran lebih intens karena mereka ingin mendapatkan nilai tugas dengan baik. Hal ini selaras dengan penelitian yang ditemukan oleh (Pranoto, 2020) yang memberikan hasil penelitian terhadap siswa SMA Darul Hikmah Kutoarjo yang mana hasil yang didapat ialah bahwa terdapat kenaikan keaktifan siswa yang lebih baik setelah menggunakan *platform Quizizz*. Pendapat tersebut juga diperkuat dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suo Yan Mei, 2018) yang mengatakan bahwa “*Quizizz as a teaching tool to make students more interesting on the class*” dalam hal ini terlihat bahwa *Quizizz* dapat membuat siswa lebih tertarik pada kelas.

Ketika sudah beberapa kali menggunakan *platform Quizizz*, pembelajaran yang terjadi menjadi semakin lebih interaktif dan keterlibatan antara semua siswa menjadi lebih baik. Hasil-hasil penilaian yang dihasilkan siswa menjadi lebih baik (Lampiran 8, halaman 51), ketika mereka memperhatikan pembelajaran, mereka ingin mendapatkan nilai yang lebih baik, dan suasana kelas menjadi lebih bersemangat. *platform Quizizz* dapat membantu mendorong keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran daring. Hal ini terbukti dengan adanya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Noor, 2020) yang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa terjadi peningkatan karena belajar menggunakan *Quizizz* yang menarik dan membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Selain itu, menurut penulis menggunakan *platform Quizizz* mempermudah memberikan hasil penilaian secara langsung,

karena siswa akan langsung mengetahui hasil yang mereka dapat dan hasilnya valid sesuai dengan apa yang mereka isi, hal ini selaras dengan pendapat yang diberikan oleh (Ramadhan Prasetya Wibawa, 2019) yang mengatakan bahwa Quizizz memberikan skor yang adil bagi siswanya dan juga siswa dapat melihat hasil pekerjaan mereka secara langsung melalui gawai genggam mereka.

PEMBAHASAN

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif harus melihat dari bagaimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran tersebut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Setyosari, 2014). Keaktifan siswa di dalam pembelajaran membawa banyak dampak positif. Hal ini selaras dengan adanya pernyataan yang mengatakan bahwa keaktifan siswa di dalam pembelajaran mampu merangsang dan mengembangkan bakat mereka dan membuat siswa berpikir lebih tajam agar dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan pribadi mereka (Fadjrin, 2017). Maka dari pernyataan tersebut dapat dilihat bahwa proses keaktifan siswa di dalam kelas bukan hanya mampu membuat siswa untuk dapat melewati pembelajaran dengan baik tetapi juga dapat menciptakan proses berpikir secara kritis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari mereka.

Dalam menciptakan pembelajaran yang efektif agar dapat membantu keaktifan belajar siswa, diperlukan peran seorang guru dibaliknya. Guru dalam hal ini berperan sebagai penuntun untuk dapat menciptakan karakter yang tegas dan berpikir kritis. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya pernyataan yang berasal dari (Bruemellen, 2008) yang mengatakan bahwa seorang guru sebagai penuntun harus membantu siswa untuk mampu berpikir kritis, bertanggung jawab, dan membuat siswa tersebut menjadi tanggap akan segala sesuatu. Hal ini juga selaras dengan

pendapat yang disampaikan oleh (Santoso, 2005) yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan Kristen ialah untuk menolong sesama manusia agar mempunyai dasar kehidupan Kristen dan memandang tujuan Allah menciptakan mereka. Pendapat tersebut juga dapat didukung dengan para pendidik Kristen yang dipanggil untuk bisa menguji kepastian, kebenaran, dan pandangan yang sedang berkembang pada masyarakat dalam pengetahuan modern yang lepas dari Firman Allah (Simanjuntak, 2013). Selain itu, pendapat tersebut di dukung dengan adanya pandangan filsafat etika. Dengan adanya filsafat etika, maka akan membantu proses seorang guru dalam membentuk karakter siswa. Dalam pembentukan etika manusia maka pasti akan berbicara moral (Bertnes, 2007). Ketika manusia mempunyai nilai karakter yang baik maka ia akan dengan mudah untuk diterima oleh masyarakat begitu dengan sebaliknya. Maka dari itu, pentingnya peran seorang pendidik Kristen ialah untuk membentuk karakter yang sesuai dengan kebenaran Allah (Tung, 2021), agar siswa mempunyai karakter yang bertanggung jawab dan dapat menjadi representatif Allah di tengah banyaknya konflik masyarakat melalui sikap dan karakter siswa.

Selaras dalam membentuk siswa untuk dapat berpikir kritis, hal tersebut dilakukan oleh penulis ketika sedang mengajar. Untuk dapat membentuk pola pikir yang kritis, maka diperlukan metode pengajaran yang sesuai. Hal tersebut didukung dengan adanya pernyataan yang mengatakan bahwa untuk memilih media pengajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh dan meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran sehingga mampu membuat siswa untuk berpikir lebih kritis dan aktif (Tessy Furmanti, 2019). Hal ini terbukti ketika penulis mengajar menggunakan media pembelajaran yang tidak menarik maka siswa yang aktif sangat sedikit bahkan bisa dikatakan bahwa hanya dua atau tiga siswa saja yang

merespon, tetapi ketika penulis menginfokan kepada siswa bahwa pada akhir pembelajaran siswa akan mengikuti tugas menggunakan *platform* Quizizz, maka siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pada hari tersebut terlihat pada (Lampiran 7, halaman 50).

Di dalam melihat keaktifan siswa terdapat beberapa indikator yang dapat menentukan mendorong keaktifan siswa pada fokus kajian 1 yang salah satu indikatornya mengatakan bahwa berdiskusi dengan petunjuk yang diberikan oleh guru. Melihat hal tersebut, penulis telah menerapkan salah satu cara yaitu melakukan tanya jawab dengan siswa. Hal ini dapat dilihat dari rubrik (Lampiran 2, 3 dan 4 halaman 36, 40 dan 44), melalui proses tanya jawab dapat merangsang perhatian siswa menjadi lebih terarah sehingga siswa aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibicarakan (Huda, 2020). Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan menggunakan metode tanya jawab dapat menunjang keaktifan siswa di dalam pembelajaran. Lalu, untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menguji pemahaman siswa terhadap pembelajaran pada hari tersebut, penulis menggunakan *platform* Quizizz pada akhir pembelajaran, terlihat didalam rencana pembelajaran (Lampiran 10, halaman 55), pada akhir pembelajaran penulis memberikan intruksi kepada siswa untuk mengerjakan kuis yang sudah disiapkan pada hari yaitu mata pelajaran ips dengan tema keberagaman. Murid mengerjakan quizizz bersama-sama diakhir pembelajaran sehingga penulis dapat melihat apakah siswa mengerjakan atau tidak, karena di akhir waktu yang telah di tentukan oleh penulis didalam quiz tersebut otomatis kuis akan berhenti dan tidak bisa di kerjakan lagi. Melalui waktu yang disediakan oleh *platform* quizizz membuat siswa untuk terpacu untuk aktif didalam pembelajaran, sehingga ketika siswa

mengerjakan soal tersebut, mereka dapat mengerjakannya dengan baik dan sesuai dengan waktu yang disediakan.

Penggunaan *platform* Quizizz bukan hanya memiliki daya tarik bagi siswa, tetapi juga dapat membantu guru dalam melihat hasil belajar siswa. *platform* Quizizz digunakan oleh penulis untuk melakukan kuis diakhir pembelajaran dan sebagai alat untuk melihat apakah siswa sudah mengerti dengan pembelajaran pada hari tersebut. Penulis sudah menginfokan kepada siswa sejak awal pembelajaran, bahwa pada akhir pembelajaran akan diadakan kuis, melalui hal tersebut membantu untuk siswa lebih terlibat aktif didalam pembelajaran. Melalui penerapan tersebut terlihat bahwa Ketika siswa lebih aktif didalam pembelajaran, membuat siswa mengerti dengan materi yang diberikan dan saat mengerjakan soal yang diberikan oleh penulis maka siswa mampu mendapat hasil yang baik (Lampiran 8, halaman 51). Terlihat dari siswa yang mengerjakan tugas melalui Quizizz sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas tersebut, dan hasil yang siswa berikan juga baik, hanya sedikit siswa ya melakukan kesalahan. Tetapi hal sebaliknya terjadi, ketika penulis tidak memberikan kuis atau penilaian dengan menggunakan *platform* Quizizz, respon yang diberikan oleh siswa berbanding terbalik, siswa cenderung tidak aktif dan hanya dua sampai tiga siswa saja yang merespon pertanyaan dari penulis. Lalu pada akhir pembelajaran penulis menggunakan *platform google form* untuk penilaian, dan respon yang diberikan hanya tujuh siswa yang memberikan respon dan beberapa siswa tersebut mengirim berulang kali namun dengan format nama yang sama dengan jawaban yang sama dan sisa siswa lainnya tidak melakukan interaksi apapun.

Hal lain juga terlihat dari fokus kajian 4 yang mana keaktifan siswa pada masa pembelajaran daring memberikan banyak dampak yang harus diperhatikan. Keaktifan siswa di dalam pembelajaran dapat meningkatkan berbagai aspek positif bagi siswa tersebut. Namun berkurangnya keaktifan siswa juga berdampak pada hasil dari pembelajaran siswa. Hal tersebut terbukti dari (Lampiran 5, halaman 47) yang memperlihatkan hasil belajar siswa dan tanggapan yang siswa berikan bahwa ketika sebuah pembelajaran tidak ada keterlibatan keaktifan di dalamnya. Melihat permasalahan tersebut, terlihat bahwa ketidakaktifan siswa pada sebuah pembelajaran sangat terlihat di dalam prosesnya dan hasil yang di capai. Siswa yang tidak aktif selama pembelajaran daring terlihat dari mereka membuka kamera atau tidak saat pembelajaran berlangsung, lalu mereka tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Melihat dari (Lampiran 1, halaman 35) terlihat bahwa siswa kurang antusias dalam proses belajarnya. Tetapi ketika guru sudah mengganti metode pengajaran dan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik. Selama proses pembelajaran juga, siswa menjadi lebih aktif untuk dapat mengikutinya. Hal tersebut terlihat dari bagaimana siswa mau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, sehingga adanya interaksi di antara guru dan siswa di dalam proses pembelajaran tersebut. Terkhususnya ketika penggunaan *platform quizizz*, ketika siswa tidak aktif didalam pembelajaran atau tidak mengikuti pembelajaran dengan baik, maka siswa akan kesulitan mengikuti kuis dengan *platform quizizz*, karena didalam *platform quizizz* terdapat waktu yang telah ditentukan, jika waktu sudah habis maka siswa tidak dapat mengikuti kuis tersebut lagi. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lailatul Asria, 2021) yang mengatakan bahwa dengan penggunaan *platform quizizz* siswa menjadi

lebih aktif melalui pembelajaran agar dapat menjawab setiap butir soal yang berwaktu.

Penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap proses pembelajaran sangat membantu terhadap keaktifan siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil yang siswa berikan dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Terlansir di dalam fokus kajian 5, siswa menjadi lebih aktif untuk belajar agar bisa menyelesaikan soal pada *platform* quizizz. *platform* Quizizz memberikan hasil belajar yang adil dan dapat dilihat langsung oleh siswanya beserta peringkat yang diberikan oleh mereka. Sesuai dengan indikator-indikator dalam menentukan keaktifan siswa, terdapat salah satu indikator pada fokus kajian 1 yang menyebutkan bahwa siswa mampu memecahkan soal yang diberikan oleh pengajar. Dengan hal ini, siswa akan melatih dirinya untuk terus mendapatkan ilmu dengan baik di dalam pembelajaran sehingga mereka bisa menghasilkan nilai yang baik. Siswa akan terus terlibat aktif di dalam pembelajaran karena mereka ingin fokus untuk mengejar tujuan mereka. Dengan penggunaan *platform* Quizizz, siswa dapat melihat skor yang teman mereka dapatkan, karena Quizizz memberikan peringkat di akhir kuisnya dan memperlihatkan 3 terbaik di dalam proses pengerjaan tugas tersebut kepada siswa dari hal tersebut siswa dapat melihat kemampuan diri mereka dan terpacu untuk terus memberikan yang terbaik. Dengan penggunaan *platform* Quizizz, terlihat bahwa siswa memang lebih terpacu untuk aktif di dalam pembelajaran agar mereka mampu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Tetapi terlebih dari itu semua dapat dilihat melalui Yohanes 14: 16 bahwa Tuhan akan menyertai seluruh manusia dan memberikan pertolongan kepada kita

dalam menghadapi segalanya. Dalam hal ini, seorang pengajar sebenarnya pasti tidak akan dapat melakukan segala hal yang mereka rencanakan tanpa bantuan tangan Tuhan. Hal tersebut banyak terlihat terutama dalam masa pembelajaran daring, ketika melakukan pengajaran, terjadi banyak sekali permasalahan dalam prosesnya, seperti sinyal yang *down* atau lemah laptop yang tidak bisa di gunakan secara tiba-tiba dan lain halnya, melalui kejadian tersebut bahwa penyertaan Tuhan sungguh luar biasa bagi mereka yang membutuhkan. Upaya yang guru berikan pasti akan di bantu oleh Roh Kudus yang menyertai dan karunia-karunia yang telah Tuhan berikan. Hal tersebut juga di konfirmasi di dalam (Hoekema, 2009) yang mengatakan bahwa manusia telah diberikan kualitas dan karunia yang diberikan oleh Tuhan dengan cuma-cuma, maka dari itu manusia harus mempergunakan hal tersebut terlebih dalam mengajar, karena mengajar merupakan salah satu karunia yang Tuhan berikan untuk manusia. Maka dari itu manusia harus melakukan atau menjalankan karunia yang diberikan oleh Tuhan tersebut dengan versi yang terbaik yang dapat manusia berikan.

Seorang guru merupakan kaki tangan Allah, dan Allah adalah guru terbaik (Tong, 2008), melihat dari pemaparan tersebut, bahwa melalui seorang guru, Allah memberikan pengajaran kepada murid-Nya, namun tidak memungkin bahwa guru juga dapat melakukan kesalahan karena bagaimanapun seorang guru dalam melakukan pengajarannya besar kemungkinan untuk melakukan sebuah kesalahan, apalagi dalam menjalankan peran guru sebagai penuntun, jika pengajar tersebut belum mengenal Allah, bagaimana ia dapat menuntun muridnya di dalam kebenaran Allah. Yohanes 8: 31-32 mengatakan bahwa jika seseorang hidup dialam Allah, maka ia adalah murid-Nya dan mengetahui kebenaran dan kebenaran

tersebut yang menghidupkan mereka, dari hal tersebut dapat dilihat bahwa Alkitab adalah buku kebenaran dan Allah adalah guru yang terbaik.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Melihat dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan *platform* Quizizz dapat membantu siswa untuk terlibat lebih aktif di dalam pembelajaran daring. Siswa menjadi lebih aktif untuk belajar dan menghasilkan nilai yang baik. Pemilihan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu contoh dari berbagai upaya yang dapat digunakan oleh guru agar siswa lebih aktif belajar terkhususnya selama pembelajaran daring.

Peran guru sebagai penuntun dalam kelas bukan hanya untuk memaparkan materi, tetapi juga untuk membantu siswa mengetahui siapa pribadi mereka dan Pencipta dengan berlandas dari kebenaran firman Allah. Tugas guru Kristen bukan hanya untuk menyalurkan ilmu kepada siswa tapi juga sebagai sarana bagi Allah untuk memberitakan kasih-Nya melalui pengajaran yang diberikan oleh guru.

SARAN

Maka dari penulisan tugas akhir ini, sebaiknya perlu diperhatikan beberapa bagian yaitu:

1. Membawa siswanya untuk hidup didalam kebenaran Alkitab dengan membimbing mereka untuk memiliki karakter segambar dan serupa dengan Kristus.
2. *platform* Quizizz merupakan salah satu contoh media pembelajaran dari berbagai pilihan lainnya, para guru diharapkan meriset terlebih dahulu

kefektian media pembelajaran tersebut dengan keadaan lingkungan belajar, keadaan siswa dan juga keadaan sinyal, mengingat bahwa penggunaan *platform* Quizizz memerlukan sinyal yang cukup kuat untuk mengaksesnya.

3. Diharapkan dengan adanya *platform* quizizz pembelajaran menjadi lebih interaktif dan saat membuat kuis menggunakan langkah yang digunakan sesuai dengan step yang telah disediakan sehingga ketika membagikan kode kuis dapat dilakukan dengan mudah.

