

# PEMANFAATAN MEDIA *QUIZIZZ* PADA LATIHAN SOAL UNTUK MENDORONG KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING [THE UTILIZATION OF *QUIZIZZ* MEDIA IN PROBLEMS TO IMPROVE STUDENTS' LEARNING ACTIVENESS IN ONLINE LEARNING]

Fredrik David Loupatty<sup>1</sup>, Melda Jaya Saragih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Lentera Harapan Kampung Harapan, Sentani, PAPUA

<sup>2</sup>Universitas Pelita Harapan, Tangerang, BANTEN

Correspondence email: [fredrikloupatty@gmail.com](mailto:fredrikloupatty@gmail.com)

## ABSTRACT

This paper investigates student learning activeness as an important part of the formation and development of student potential. The aim of this paper is to describe the use of quizzes in lesson plans (practice questions) to encourage student activeness in online learning. Doing a field practicum program online presents its own challenges for teachers. One of them is related to the responses of students who are less active in learning. The solution applied is to use technology media for learning, namely using Quizizz to do practice exercises online. Divided into 10 implementation steps, the initial 8 steps are general steps such as making an online quiz on Quizizz while the last 2 steps are an adaptation done by the teacher himself. The implementation of this media in doing exercises shows that students are encouraged to be actively involved in learning. It can be seen in the attitude of those who are actively discussing (question & answer). This emphasizes the real practice of a Christian teacher in living his salvation through holistic learning design, for example by utilizing technology in the classroom to encourage active student involvement. This research has many weaknesses such as data validity, problem deepening, and technical problems in using Quizizz. This can be an evaluation and input for writers and readers.

**Keywords:** student activeness, quizizz, online learning

## ABSTRAK

Paper ini dibuat untuk melihat hubungan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran sebagai bagian penting dalam pembentukan dan pengembangan potensi siswa. Tujuan paper ini adalah untuk memaparkan pemanfaatan *quizizz* dalam pembelajaran untuk mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran *online*. PPL yang dilaksanakan secara *online* memberikan tantangan tersendiri bagi pengajar, di antaranya: berkaitan dengan respons siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Solusi yang diterapkan adalah memanfaatkan media teknologi untuk pembelajaran yaitu menggunakan *quizizz* untuk melakukan latihan soal secara *online*. Dibagi menjadi 10 langkah penerapan, 8 langkah awal merupakan langkah umum seperti membuat kuis *online* pada *quizizz* sedangkan 2 langkah terakhir merupakan adaptasi yang dilakukan oleh pengajar sendiri. Pengimplementasian media ini dalam melakukan latihan soal menunjukkan adanya dorongan untuk siswa dapat terlibat aktif di dalam pembelajaran. Terlihat dari sikap mereka yang aktif berdiskusi (tanya&jawab). Hal ini menekankan praktik nyata seorang pengajar Kristen dalam menghidupi keselamatannya melalui perancangan pembelajaran yang holistik misalnya dengan memanfaatkan teknologi di kelas untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini memiliki banyak kelemahan seperti kevalidan data, pendalaman

masalah, serta gangguan teknis dalam penggunaan *quizizz*. Hal ini dapat menjadi evaluasi dan masukan bagi penulis maupun pembaca.

**Kata Kunci:** keaktifan siswa, quizizz, pembelajaran daring

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi modern saat ini turut serta mempengaruhi sistem pendidikan secara menyeluruh. Proses belajar mengajar terus diperbaharui sehingga dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi internet (Yodha, Abidin, & Adi, 2019). Pembelajaran secara *online* atau *e-learning* menjadi bukti nyata bagian yang diadaptasi sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Sebab, pembelajaran *online* memiliki akses yang cepat dalam perbedaan jarak serta waktu dengan memanfaatkan jaringan internet (Ramadhan, Chaeruman, & Kustandi, 2018). Namun, sistem ini juga memiliki kelemahan dalam hal pemerataan akses jaringan internet yang berbeda di setiap daerah. Pembelajaran *online* merupakan sebuah adaptasi baru di sekolah sehingga guru perlu untuk dapat memfasilitasi diri dengan berbagai kebutuhan yang disesuaikan seperti mampu merancang pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan telah dikembangkan untuk pembelajaran virtual. Memanfaatkan *platform online*, *web-tools* atau aplikasi *offline* maupun *online* akan menjadi kombinasi yang menarik dalam pembelajaran.

Proses ini memerlukan pengembangan yang lebih ke arah rancangan RPP yang sesuai untuk pembelajaran *online*. Sebab, perbedaan kondisi mempengaruhi perbedaan kebutuhan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran konvensional. Implementasinya adalah membutuhkan perancangan pembelajaran yang sesuai dengan konteks kebutuhan saat ini. Perancangan yang holistik disertai dengan pelaksanaan yang tepat mendorong pembelajaran berlangsung dengan efektif. Hal ini menekankan, RPP sebagai tanggung jawab seorang guru terhadap dirinya dan siswanya (Alanazi, 2019). Dengan kata lain, setiap tindakan guru terhadap kelasnya mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran yang dijalankannya. Rancangan kelas dibuat agar guru dapat mendefinisikan arah dan tujuan dalam kelas. Sebab tujuan utama perancangan adalah untuk menunjukkan perencanaan, pengembangan, penilaian, dan pengelolaan dari proses belajar (Isman, 2011). Sehingga seorang guru perlu memperhatikan dengan saksama setiap komponen dalam menyusun rancangan pembelajaran yang akan digunakannya di dalam kelas.

Perencanaan pembelajaran yang dibuat harus memperhatikan komponen yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran. Sebab, keaktifan belajar siswa merupakan persoalan mendasar serta penting yang harus dipahami, didasari dan dikembangkan oleh setiap pengajar dalam pembelajaran yang dilakukan (Ramlah, Firmansyah, & Zubair, 2014). Menurut (Gultom, Sitompul, & Tamba, 2019) keaktifan belajar siswa mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa merupakan manusia yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan akan aktif untuk mencapainya. Menurut (Tonapa, Indriani, & Silalahi, 2016) keaktifan siswa adalah perlakuan suatu kegiatan oleh siswa yang

melibatkan pembelajaran secara fisik, mental, intelektual dan emosional dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diberikan guru. Sedangkan menurut Winarti (2013) keaktifan adalah sikap atau perilaku yang harus termuat dan terimplikasi oleh setiap siswa dalam melibatkan diri baik di sekolah, di rumah, tempat dia beraktivitas, maupun di masyarakat. Namun, konteks keaktifan di sini dibatasi hanya dalam proses pembelajaran di kelas atau dalam pembelajaran *online*. Peningkatan keaktifan belajar siswa menandakan adanya pencapaian yang baik terhadap arah dan tujuan kelas. Sehingga penting bagi pengajar untuk memperhatikan hal ini dalam pembelajarannya.

Penulis dipercayakan untuk dapat mengajar pada kelas XI dan XII di sebuah sekolah di Sentani (Papua) secara *online* dengan membawakan mata pelajaran matematika. Kendala yang penulis dapatkan yaitu pada pengajaran hari Kamis 27 Agustus 2020. Penulis dipercayakan untuk mengajar pada kelas XII IPA dengan menggunakan metode diskusi dan tanya jawab serta menggunakan *platform zoom*. Bagian latihan soal dilakukan secara langsung dimana pengajar mencoba untuk menjabarkan penyelesaian soal dan para siswa diberikan kesempatan untuk aktif menyampaikan ide tentang langkah penyelesaian selanjutnya terhadap soal yang sedang dikerjakan. Dalam hal ini pengajar akan bertanya tentang langkah selanjutnya yang harusnya dipakai dalam penyelesaian kepada para siswa untuk dilanjutkan. Selain itu, pengajar selalu membuka kesempatan bertanya jika sewaktu-waktu menemukan ada bagian yang kurang mereka mengerti dalam penyelesaian tersebut. Pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam berdiskusi (tanya dan jawab) baik dengan pengajar maupun dengan teman sebaya namun hal tersebut tidak dapat terlaksana di kelas dengan baik. Siswa berespons pasif. Siswa tidak menjawab pertanyaan yang diajukan pengajar maupun bertanya. Latihan soal seakan berjalan searah sebab para siswa tidak berpartisipasi dalam memberikan pendapat mereka. Setelahnya, pembelajaran dilanjutkan dengan siswa kelas XI IPA dengan menggunakan metode dan *platform* yang sama. Kendala yang sama juga terjadi yaitu siswa kurang aktif untuk berpartisipasi dalam diskusi (tanya jawab) pada latihan soal dalam pembelajaran atau cenderung pasif.

Kendala yang ditemukan yaitu minimnya siswa yang aktif dalam merespon pertanyaan guru maupun bertanya dalam melakukan latihan soal secara langsung dalam pembelajaran *online*. Menurut Zaeni & Hidayah (2017) terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran yaitu faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar peserta didik. Bagian pendekatan belajar siswa berhubungan dengan kemampuan guru untuk merancang bagian-bagian pembelajaran yang dapat menunjang siswa untuk mau terlibat aktif di dalamnya. Dengan kata lain, bagian ini berhubungan langsung dengan cara pengajar mengelolah komponen penyusun RPP yang ada. Salah satunya pada bagian latihan soal yang dapat diolah dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini agar dapat meningkatkan partisipasi aktif keterlibatan siswa didalamnya. Oleh sebab itu, kebutuhan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai akibat dari perkembangan teknologi pendidikan menjadi kebutuhan penting (Mangesa & Mappeasse, 2017).

Realisasi yang dapat digunakan adalah merancang pembelajaran yang baru dan menyenangkan bagi siswa melalui penggunaan teknologi *e-learning* yang tersedia seperti memanfaatkan *quizizz* untuk melakukan latihan soal dalam bentuk *game* secara *online*. Menurut Noor (2020) *quizizz* merupakan sebuah *web-tools* media pembelajaran *online* untuk membuat permainan kuis interaktif dalam melakukan pembelajaran di kelas. Media *quizizz* mengadaptasi konsep *game* edukatif yang merupakan sebuah cara pembelajaran yang menarik. Sebab, *game* edukatif menggunakan strategi permainan dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa yang cenderung akan semakin memberikan peran ketika pembelajaran mengadaptasi permainan di dalamnya (Deriliana, Ulfah, & Purwaningsih, 2016). Selain itu, *quizizz* menggunakan desain yang menarik yaitu memadukan beberapa konsep modern animasi, gambar, audio, tema dan *meme* sekaligus dalam sekali pengerjaan soal (Mulyati & Evendi, 2020). Hal ini semakin memotivasi mereka untuk dapat saling bersaing agar dapat aktif di dalam pembelajaran. Dengan kata lain, latihan soal menggunakan *quizizz* dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan bagi siswa dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan. Hal ini mampu mendorong mereka untuk semakin terlibat dengan aktif di dalamnya. Sehingga dalam konteks ini, kajian pembuatan paper ini adalah untuk memaparkan pemanfaatan *quizizz* dalam penggunaannya pada RPP (latihan soal) untuk mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran *online*.

Kekristenan mendasari segala hal berdasarkan kebenaran Alkitab. “Guru Kristen melakukan perencanaan dengan menggunakan kacamata Firman Tuhan” (Van Brummelen, 2009, p. 122). Perencanaan pembelajaran yang benar mampu mengelolah seluruh potensi dan bakat siswa secara holistik. Latihan soal yang menarik bagi siswa yang dipadukan dengan penggunaan *item e-learning* agar siswa dapat terlibat aktif di dalamnya dapat menjadi cara guru Kristen mempertanggungjawabkan pembelajarannya kepada Allah. Dengan mengembangkan potensi guru dalam kreativitas, inovatif, dan efektivitas dalam suatu perencanaan pembelajaran. Kekristenan memberikan konsep yang benar tentang pengembangan potensi. Tuhan menciptakan manusia sesuai dengan gambar dan rupa-Nya (Kej:26-27). Memberikan penggambaran manusia memiliki kesamaan dengan Allah untuk sifat dan karakteristik tertentu (Lumintang, Hutasoit, & Awule, 2017).

Tuhan menginginkan kita untuk dapat menjadi orang percaya yang produktif yang dapat bekerja dan mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki secara utuh. Sebab, hal ini merupakan bagian dari pelayanan kepada Tuhan (Sitanggang & Juantini, 2019). Potensi yang diberikan Tuhan harus kita kerjakan dengan maksimal pada bagian kita masing-masing. Sebagai upaya untuk memperlengkapi diri dalam menjalankan peran kita sebagai bagian yang telah ditebus oleh Kristus. Implikasinya untuk guru Kristen adalah melaksanakan pembelajaran yang holistik. Dengan kata lain, rancangan pembelajaran yang dibuat harus dapat mendorong siswa untuk dapat mengalami pertumbuhan potensi secara utuh. Demikian, seorang guru Kristen perlu mengusahakan dengan maksimal persiapan

pembelajaran yang dilakukannya sebagai bagian dari tanggung jawab akan panggilannya sebagai pendidik Kristen dalam melakukan kelasnya.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **Keaktifan Belajar Siswa**

Keaktifan belajar siswa di kelas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan kelas tersebut. Terdiri dari kata “Aktif” dan “Belajar” kedua kata ini merujuk kepada suatu aktivitas yang dilakukan dengan giat oleh siswa. Sebab itu, aktifitas menjadi prinsip dasar demi menciptakan keaktifan siswa dalam suatu pembelajaran (Maloring, Sandu, Soesanto, & Seleky, 2020). Menurut Anggraeni, Wilujeng, & Anjarsaru (2017) Keaktifan belajar siswa adalah suatu upaya yang dilakukan siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran. Defenisi lain menurut Aunurrahman dalam (Hakim & Yudasmara, 2018) Keaktifan belajar siswa merupakan hal mendasar yang penting dan harus dipahami, didasari, serta dikembangkan oleh setiap guru dalam pembelajarannya. Sedangkan menurut Sinar (2018) keaktifan siswa dalam proses belajar adalah upaya siswa untuk dapat memperoleh pengalaman belajar yang dapat ditempuh dengan aktivitas belajar kelompok maupun perorangan. Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa merupakan hakikat dasar yang penting sebagai upaya siswa untuk dapat berespons dengan baik dalam proses pembelajaran.

Aspek-aspek ini berperan untuk mempengaruhi dan menciptakan keaktifan belajar siswa. Menurut (Nugraha, 2019) terdapat empat aspek keaktifan belajar siswa, di antaranya: keberanian, berpartisipasi, kreativitas belajar dan kemandirian belajar. Keempat aspek ini masing-masing melibatkan keadaan mental, emosi, intelegensi dan dorongan diri untuk mempengaruhi siswa dapat bereaksi aktif terhadap pembelajaran. Selain itu menurut Ratnawati & Marimin (2014) keaktifan belajar siswa juga dipengaruhi oleh kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar dan sikap siswa. Kesiapan belajar yang baik memungkinkan siswa untuk dapat menyerap ilmu yang dipelajari dengan utuh, minat muncul sebagai respons dari ketertarikan akan sesuatu yang bermakna, motivasi memberikan dorongan untuk belajar, dan sikap siswa yang baik menandakan adanya reaksi penerimaan terhadap pengajaran yang diterima.

Indikator keaktifan belajar siswa adalah bagian yang memungkinkan seorang guru dapat melakukan penilaian mengenai respons dan tanggapan siswa yang dapat dikatakan aktif atau pasif. Indikator keaktifan belajar siswa menurut (Sudjana, 2004) di antaranya: terlibat pemecahan masalah dan bertanya kepada peserta didik lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. Sependapat dengan hal tersebut menurut Naziah, Maula, & Sutisnawati indikator keaktifan belajar siswa di antaranya: aktif mengajukan pertanyaan apabila tidak dimengerti baik kepada guru ataupun teman dan ikut serta dalam pemecahan masalah yang sedang dibahas dalam suatu materi (2020, p. 110). Menurut Rosalina dalam (Wibowo, 2016) ciri-ciri perilaku aktif siswa di kelas diantaranya: sering

bertanya kepada guru atau kepada siswa lain dan mau menjawab pertanyaan. Maka berdasarkan beberapa pendapat di atas siswa dikatakan aktif jika: Aktif bertanya kepada guru atau temannya baik karena belum mengerti atau ingin mengetahui lebih, aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan aktif untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

### **Game Edukatif**

Istilah kata “edukatif” memiliki persamaan dengan istilah kata “edukasi” yang berkenaan dengan pendidikan. *Game* edukatif adalah permainan yang berkenaan dengan pendidikan. Menurut (Rahman & Tresnawati, 2016) *game* edukatif adalah permainan yang dapat membangun energi berfikir dalam menambah fokus dan mampu menyelesaikan masalah. Menurut Tedjasaputra dalam (Wijayanto, 2017) *game* edukatif adalah *game* yang dibuat khusus untuk ranah pendidikan yang terdiri dari berbagai komponen seperti bunyi, grafik, video dan animasi. Defenisi lain menurut Hidayat, Hidayatullah, & Agustini “*game* edukatif adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan permainan” (2019, p. 60). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif merupakan sebuah permainan yang mengandung konten pendidikan yang dirancang dengan berbagai komponen untuk membuatnya menarik serta dapat membangun daya pikir siswa untuk lebih fokus dan dapat memecahkan masalah. Sebagai sebuah media pembelajaran berbasis permainan, *game* edukatif mengintegrasikan soal-soal evaluasi dengan harapan pembelajaran dapat berjalan secara menyenangkan, menarik dan aktif (Nurhayati, 2020).

Penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang dapat mengetahui tingkat penguasaan materi dari setiap soal yang dikerjakan siswa masing-masing (Mulyati & Evendi, 2020). Sebagai sebuah *game* interaktif berbasis android, *quizizz* menyediakan modifikasi bentuk pertanyaan yang dapat meningkatkan keaktifan serta bagian penting lainnya bagi perkembangan siswa (Sulastri, et al., 2019). *Quizizz* memiliki karakteristik yang menarik seperti adanya avatar, tema, *meme*, dan musik yang menghibur dalam proses mengerjakannya (Mulyati & Evendi, 2020). Selain itu, *quizizz* memusatkan pembelajaran kepada kinerja siswa sebab siswa yang terlibat aktif di dalamnya (Solikah, 2020). Pengintegrasian *game* dalam latihan soal dan materi pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik (Mulyati & Evendi, 2020). Salah satu sebabnya adalah *quizizz* menampilkan soal dalam bentuk gambar dan suara (Agustina & Rusmana, 2020). Demikian para siswa akan melakukan latihan soal dengan cara yang menyenangkan namun tetap bersifat mendidik sehingga dapat mendorong mereka agar termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Sebab penggunaan media yang tepat pada mata pelajaran yang sesuai dan didukung dengan pemakaian metode pembelajaran yang relevan dapat menghasilkan kualitas pendidikan yang baik (Fadhlorrohan, Fitriyanti, Nasir, & Setiyani, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhayati, 2020) di salah satu sekolah di Gangga menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran *online* melalui

media *game* edukasi *quizizz*. Penelitian lain oleh (Mei, Ju, & Adam, 2018) menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* selama pembelajaran bahasa arab mampu membuat siswa semakin tertarik dan fokus dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menunjukkan adanya faktor yang mendorong siswa untuk dapat aktif di kelas. Selain itu, penelitian oleh (Zhao, 2019) memuat suatu kesimpulan yaitu penggunaan *quizizz* sangat berdampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas akutansi. Beberapa pemaparan hasil penelitian di atas menunjukkan adanya pengaruh baik dalam penggunaan *quizizz* sebagai sebuah media teknologi berbasis *online* dalam kelas. Walaupun dengan perbedaan subjek, metode serta tujuan penelitian tetapi secara kegunaan beberapa penelitian di atas memberikan bukti nyata bahwa penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran mampu mendorong keaktifan siswa di dalam kelas.

### **Media Quizizz**

*Quizizz* adalah sebuah *web-tools* yang dirancang sebagai permainan kuis interaktif dalam proses pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020). *Quizizz* juga dikatakan sebagai sebuah aplikasi berbasis *game* yang menciptakan kondisi para pemain (*multi* pemain) ke ruang kelas sebagai latihan interaktif yang menyenangkan (Purba, 2019). Selain itu menurut Mulatsih (2020) *quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang memuat materi berupa soal-soal evaluasi dalam paket yang menyenangkan dan menarik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* merupakan sebuah media *online* berupa kuis dalam bentuk permainan interaktif yang dirancang dengan menarik dan menyenangkan. Implikasinya *quizizz* dapat dimanfaatkan untuk melakukan latihan soal secara langsung dalam pembelajaran *online*. Guru dapat memilih untuk mengatur kuis secara publik (untuk umum) yang artinya guru dapat membagikan kuisnya dengan guru lainnya sedangkan secara privasi (pribadi) hanya dapat digunakan oleh guru perancang itu sendiri (Zhao, 2019).

Cara siswa mengerjakan soal dengan *quizizz* menurut (Agustina & Rusmana, 2020). Pertama, siswa membuka link <https://join.quizizz.com>. Kedua, siswa memasukan enam digit kode yang diberikan oleh guru kemudian klik "*proceed*". Ketiga, siswa memasukan nama mereka masing-masing kemudian klik "*start*". Keempat, siswa mengerjakan kuis tersebut sesuai dengan waktu yang sudah diatur oleh guru. Pengerjaan kuis dapat dilakukan secara bersamaan dalam latihan di kelas maupun dapat diatur untuk dikerjakan sebagai pekerjaan rumah setelah kelas. Salah satu *game* digital berbasis pendidikan ini memperbolehkan siswa untuk dapat mengerjakannya menggunakan Komputer, *IPad*, *Tablet*, dan *Smartphone* (Mei, Ju, & Adam, 2018). *Quizizz* juga dilengkapi dengan beberapa fitur tambahan seperti adanya fitur data transkrip pekerjaan siswa secara lengkap dengan grafik yang dapat di download dalam bentuk file *excel* dan fitur untuk dapat mengetahui nomor soal yang menjadi soal dengan tingkat kesalahan terbanyak dalam latihan soal yang telah dilakukan. Hal ini sangat membantu guru untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa untuk melakukan kontrol dalam kelas sebagai bagian dari respons aktif siswa dalam pembelajaran.

### **Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring**

Aktivitas pembelajaran ditandai dengan adanya respons dari setiap komponen yang saling berinteraksi di dalamnya. Menurut Sarlito (1995) respons adalah tingkah laku yang dasarnya merupakan tanggapan atau balasan terhadap suatu stimulus atau ransangan. Dalam konteks kelas, Zulhelmi (2009) mengatakan respons siswa ditandai dengan adanya penerimaan, tanggapan, dan aktivitas yang ditampilkan siswa selama proses pembelajaran melalui pendekatan penemuan terbimbing. Respons siswa yang aktif dalam kelas menunjukkan bagaimana proses kelas itu dapat berlangsung dengan baik. Menurut Haryanto (2012) dalam komponen-komponen yang menentukan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meliputi: siswa, guru, materi, tempat, waktu dan fasilitas. Perbedaan kondisi dalam pembelajaran daring memungkinkan siswa memiliki kebutuhan dan peran yang sudah dimodifikasi untuk pembelajaran daring. Siswa didorong untuk dapat aktif secara mandiri memanfaatkan semua fasilitas yang telah disediakan (Budi, 2017). Sebab, pembelajaran daring memiliki fokus lebih kepada peran siswa untuk dapat bergerak aktif dan guru sebagai fasilitator yang akan memantau keadaan siswa dalam pembelajaran.

Pelaksanaan program praktek mengajar (PPL) dilakukan secara daring. Penulis mengajar pada kelas XI dan XII mata pelajaran matematika menggunakan metode diskusi dan tanya jawab serta memanfaatkan *platform zoom* untuk melakukan panggilan virtual. Kendala yang muncul adalah ketidakaktifan siswa untuk berespons dalam pembelajaran daring terkhususnya ketika melakukan latihan soal (lampiran 2&3). Latihan soal menjadi bagian yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi (tanya jawab) dengan guru maupun siswa yang lain. Sebab, pengajar mencoba merancang latihan soal yang bersifat terbuka yang memberikan siswa peluang untuk dapat lebih aktif terlibat dalam penyelesaian soal yang diberikan. Pengajar membuka latihan soal dengan memberikan pertanyaan kepada para siswa tentang langkah apa yang selanjutnya dapat digunakan untuk dapat menyelesaikan soal tersebut. Kemudian memberikan siswa kesempatan untuk menjawabnya. Selain itu, pengajar memberikan kesempatan untuk dapat bertanya jika ada bagian dari langkah penyelesaian yang belum dimengerti. Namun, dalam prosesnya yang terjadi kebanyakan siswa tidak memberikan reaksi apapun selain terdiam. Dalam hal ini siswa menjadi lebih pasif dalam berespon selama pembelajaran, terkhususnya melakukan latihan soal. Berdasarkan indikator keaktifan yang telah dipaparkan di atas yaitu: aktif untuk bertanya kepada pengajar atau kepada temannya, aktif untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pengajar dan aktif untuk terlibat dalam pemecahan masalah. Maka dapat dikatakan bahwa siswa kurang terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada guru atau kepada temannya dan menjawab pertanyaan yang diajukan pengajar. Siswa berespon pasif atau cenderung diam selama proses pembelajaran berlangsung terkhususnya dalam melakukan latihan soal.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi yang tinggi antar pendidik dengan peserta didik atau peserta didik dengan peserta didik lainnya (Effendi,



2013). Dalam pembelajaran daring interaksi tersebut dilakukan dengan sedikit berbeda yaitu menggunakan *video call* atau *chat*. Aktivitas belajar ditandai dengan adanya proses interaksi (guru dan siswa) yang menuntut siswa untuk aktif (Budi, 2017). Sebab, interaksi yang terjadi di dalam kelas memiliki banyak kegunaan salah satunya adalah untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Hal ini dapat menjadi sebuah tantangan bagi pengajar untuk dapat mengupayakan pembelajaran daring yang dapat menghadirkan banyak interaksi aktif dalam pembelajaran. Dari permasalahan di atas, penulis menemukan beberapa faktor yang mempengaruhi kurang aktifnya siswa dalam berespons di kelas yaitu ketidakstabilan jaringan dalam pembelajaran daring yang menyebabkan kadang audio pengajar tiba-tiba tidak terdengar atau suara pengajar tidak jelas terdengar. Namun, hal ini diatasi dengan menggunakan *chat* sewaktu-waktu mengalami gangguan jaringan dapat diinfokan lewat *chat* yang telah disediakan ataupun dapat menginfokan lewat temannya jika benar-benar tidak dapat dihubungkan kembali. Kedua, memodifikasi RPP daring dengan pemanfaatan media daring yang tersedia belum maksimal dilakukan oleh pengajar sendiri. Pengajar memikirkan dengan dalam mengenai metode, strategi serta media yang digunakan dalam melakukan pembelajaran daring ini. Terlebih khusus melihat kembali proses dan kebutuhan siswa dalam melakukan latihan soal yang menunjukkan banyak dari mereka berespons pasif. Melihat permasalahan mengenai keaktifan siswa yang juga dipengaruhi oleh minat belajar dan motivasi belajar siswa (Ratnawati & Marimin, 2014) maka pengajar mencoba untuk mengatasinya dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran daring untuk menciptakan latihan soal yang bermakna sekaligus menarik. Permasalahan yang sedang dihadapi pendidikan saat ini dalam pembelajaran daring yaitu membutuhkan keikutsertaan pengajar untuk perancangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa (Aini, 2019). Agar pembelajaran daring dapat merangsang siswa untuk dapat berespons dengan aktif.

### **Quizizz dalam Latihan Soal**

*Quizizz* dideskripsikan sebagai sebuah *web-tool* berupa permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk mengambil penilaian formatif (Bahar, 2017). Penilaian tersebut dapat diambil pada awal pembelajaran dan di akhir pembelajaran yang dapat digunakan untuk memonitoring hasil aktivitas peserta didik (Solikah, 2020). *Quizizz* dapat berkontribusi lebih untuk dapat meningkatkan hasil pembelajaran sebab media ini menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Aini, 2019). Peningkatan hasil belajar menandakan adanya respons aktif dari siswa dalam pembelajaran yang didapatkan. Melihat kebutuhan pendidikan saat ini yaitu pembelajaran virtual atau pembelajaran daring, maka media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan sebagai alternatif media berbasis permainan dan teknologi yang dapat dipakai oleh guru di kelas daring (Solikah, 2020). Implementasinya adalah pengerjaan latihan soal dapat dilakukan secara daring dengan cara yang menyenangkan bagi siswa untuk dapat termotivasi dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan.

Dalam program praktek mengajar yang dilakukan secara daring, pengajar mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berupa *game* yaitu *quizizz* untuk melakukan latihan soal secara daring (lampiran 5 & 6). Pada pembelajaran matematika untuk kelas XI dan XII. Pelaksanaan latihan soal daring ini dilakukan sebagai bagian dari latihan terbimbing yang dicakup dalam 20 menit. Dimana 15 menit pengerjaan latihan soal lewat *quizizz* dan 5 menit diberikan jika ada pertanyaan terhadap soal yang telah dilatih bersama. Terdiri dari 10 langkah yang dilakukan pengajar yaitu langkah 1-8 sebagai langkah yang umum dilakukan untuk membuat kuis sedangkan langkah 9-10 menjadi bagian yang pengajar adaptasi sendiri. Hasil akhir yang didapat yaitu siswa dapat berespons dengan aktif dalam pembelajaran (lampiran 1&4). Setelah melakukan latihan soal menggunakan *quizizz* terdapat siswa yang mau bertanya secara langsung kepada pengajar menyangkut soal pada latihan yang baru dikerjakan. Penggunaan media ini tergolong mudah sebab penyusunan soal latihan dapat langsung dilakukan di dalam *quizizz* dengan mengatur gambar, *background*, dan opsi lainya serta fleksibel terhadap pengaturan waktu (Yana, Antasari, & Kurniawan, 2019). Pengajar dapat melakukan *shredscreen* layar utama *quizizz* yang akan menampilkan perkembangan nilai dari setiap pemain untuk dilihat bersama. Sebagai bagian dari cara siswa berespons dengan aktif dalam pembelajaran. Latihan soal menggunakan *quizizz* akan menjadi sarana baik bagi peserta didik untuk dapat saling bersaing dan memotivasi mereka mendapatkan hasil belajar yang baik (Purba, 2019). Disisi lain, peningkatakan hasil belajar siswa menandakan adanya respons aktif siswa dalam pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Keaktifan siswa merupakan tolak ukur terhadap keberhasilan pembelajaran yang ditandai dengan tinggi rendahnya respons siswa selama proses tersebut berlangsung (Ratnawati & Marimin, 2014). Sebab, keaktifan belajar siswa merupakan hal penting dan menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran (Sihaloho, Sitompul, & Appelembang, 2020). Dengan kata lain, keaktifan siswa menjadi hal penting bagi keberlangsungan pembelajaran dengan baik. Definisi mengenai keaktifan belajar siswa banyak ditemukan di dalam buku-buku atau jurnal tentang pendidikan. Keaktifan belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu upaya mendasar bagi siswa untuk terlibat dalam mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik. Namun upaya untuk dapat bersikap aktif di dalam pembelajaran tidak mudah dilakukan oleh siswa sebab setiap mereka memiliki kebutuhan pendekatan belajar yang berbeda-beda. Hadi (2017) membagi perbedaan individu berdasarkan segi horizontal dan segi vertikal misalnya kemampuan dan kecerdasan. Mengatasi hal ini dibutuhkan sebuah rancangan pembelajaran yang mampu untuk mengakomodasi keunikan dari setiap siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat untuk mendukung penyampaian materi dan proses pengerjaan latihan soal dapat menjadi langkah yang baik.

Pengajar menggunakan media *quizizz* dalam melakukan latihan soal interaktif. Penggunaan *quizizz* untuk melakukan latihan soal memiliki langkah-langkah yang sama dengan membuat kuis daring. Berikut 8 langkah yang bisa digunakan guru untuk menerapkan *quizizz* menurut (Agustina & Rusmana, 2020) :

1. Log in atau sign up sebagai “*teachers*” dapat menggunakan akun google.
2. Mengisi identitas dan mengikuti instruksi awal untuk memenuhi verifikasi akun (untuk akun yang baru pertama kali).
3. Setelah selesai verifikasi akan langsung masuk ke dalam menu awal *quizizz*. Pilih “*create new quiz*” ikuti saja instruksi untuk mengisi data terkait kuis yang akan dibuat
4. Menyusun soal dengan memilih “*create new question*” masukan soal kemudian pilih opsi jawaban yang akan digunakan dan centang pilihan yang dianggap benar.
5. Atur waktu sesuai tingkat pengerjaan soal kemudian pilih “*save*” begitu juga untuk pertanyaan berikutnya.
6. Setelah selesai menyusun pertanyaan, di bagian kanan atas terdapat tombol “*save*” diklik maka setiap soal latihan akan tersimpan dan otomatis kembali ke menu awal.
7. Pilih “*my library*” kemudian pilih nama kuis yang telah dibuat, selanjutnya pilih “*play live*”.
8. Pilih jenis klasik kemudian akan muncul kode yang akan di *share* kepada para pemain atau siswa untuk join untuk melakukan latihan soal.

Pada pelaksanaannya untuk langkah 1-8 adalah langkah yang umum dilakukan seperti melakukan kuis daring menggunakan *quizizz*. Hal yang sama juga dipakai untuk melakukan latihan soal oleh pengajar pada saat pembelajaran. Pada langkah 1-2 digolongkan sebagai langkah pendaftaran dan verifikasi akun untuk menggunakan *quizizz*. Prosesnya akan berlangsung lebih mudah jika terlebih dahulu pendesain telah *log in* pada akun *google*. Sehingga dapat langsung menyambungkan akun *quizizz* menggunakan akun *google*. Selanjutnya langkah 3-6 merupakan langkah untuk membuat atau menciptakan soal pada *quizizz*. Pengajar membuat soal secara langsung di dalam *website quizizz* sebab hal ini semakin mempermudah pengajar dalam melakukan pengeditan dan desain contoh soal yang dibuat serta fitur-fitur lainnya yang dapat digunakan. Terakhir, langkah 7-8 merupakan langkah atau cara untuk membagikan soal kuis yang telah dibuat atau dalam hal ini adalah latihan soal yang akan dibagikan kepada siswa agar pelaksanaannya dapat dilakukan secara langsung dan bersama-sama di dalam kelas. Setelah itu, siswa dapat join dengan masuk ke dalam *website quizizz* sebagai pemain (link diberikan pengajar) kemudian siswa memasukan enam digit kode (diberikan pengajar) untuk bergabung di dalam jendela latihan soal atau kuis tersebut. Pengajar akan memulai ketika setiap pemain telah bergabung di dalam kuis atau latihan soal.

Selain itu, terdapat dua langkah tambahan untuk mendukung fitur ini dapat digunakan sebagai media untuk melakukan latihan soal.

9. Selama siswa mengerjakan latihan soal guru mengontrol dan melihat apakah grafik batang horizontal setiap siswa menunjukkan pergerakan ke kanan atau tidak.
10. Setelah selesai pengerjaan latihan soal pengajar memberikan kesempatan untuk setiap siswa dapat bertanya mengenai soal latihan yang telah dikerjakan (lampiran 5 & 6)

Langkah ke-9 dan ke-10 menjadi pembedanya sebab kedua langkah ini merupakan bentuk yang pengajar adaptasi sendiri sebagai bagian untuk mendorong pemanfaatan *quizizz* dalam melakukan latihan soal secara daring. Langkah ke-9 dibuat dengan tujuan untuk melihat apakah siswa tersebut masih terus mengikuti dan menjawab latihan soal yang diberikan atau tidak. Pergerakan ke kanan mengartikan siswa masih terus melakukan proses pengerjaan. Langkah-10 dibuat dengan tujuan membuka peluang bagi siswa untuk berespons terkait dengan latihan soal yang telah dikerjakan, apakah terdapat bagian soal yang belum mereka mengerti dan akan dibahas bersama-sama. Hasilnya: pertama, sebagian besar para pemain (siswa) menunjukkan adanya pergerakan grafik ke arah kanan yang menunjukkan adanya partisipasi aktif para siswa untuk terus melakukan latihan soal menggunakan *quizizz* hingga selesai. Kedua, bagian setelah selesai mengerjakan latihan soal menggunakan *quizizz* ditunjukkan oleh para siswa dengan aktif bertanya kepada pengajar mengenai beberapa soal latihan yang masih belum mereka pahami. Di sinilah terjadi proses diskusi (tanya jawab) antara pengajar dengan para siswa dalam menyelesaikan persoalan yang ada.

Maka melihat indikator keaktifan siswa yang digunakan dalam paper ini yaitu aktif bertanya kepada pengajar, aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan aktif terlibat dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan hasil yang terjadi di lapangan terdapat pencapaian pada indikator aktif bertanya kepada pengajar dan aktif untuk ikut dalam penyelesaian masalah. Sehingga dapat dikatakan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *quizizz*. Namun, dari penerapan *quizizz* dalam latihan soal secara daring pengajar menemukan beberapa kelemahan *quizizz* dan menjadi kendala pengajar dalam melakukan latihan soal menggunakan *quizizz* di antaranya:

- 1) Latihan soal untuk mata pelajaran matematika yang membutuhkan jawaban panjang serta menggunakan *equation* yang rumit akan sulit dilakukan menggunakan *quizizz*.
- 2) Siswa dapat membuka tap yang baru dan join dengan dua akun sekaligus. Sehingga butuh perhatian lebih dari pengajar.
- 3) Gangguan jaringan dapat menyebabkan siswa harus mengulang dalam mengerjakan soal dari awal atau join kembali yang menyebabkan waktu yang dibutuhkan harus ditambahkan.

Ketiga hal ini menjadi bagian yang pengajar hadapi dalam pembelajaran daring secara langsung. Kesulitan menerapkan setiap bentuk soal hingga kepada masalah teknis yang berujung kepada kendala jaringan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Evaluasi menjadi bagian penting yang pengajar terapkan agar kedepan bisa lebih siap lagi untuk

menghadapi segala kemungkinan yang akan terjadi. Di sisi lain, berbagai kendala ini juga menjadi dasar perenungan bagi pengajar. Hal ini mendorong pemahaman bahwa seorang pengajar harus mampu menyaring berbagai peluang agar dapat menyediakan proses pembelajaran yang bersifat menyeluruh bagi siswa. Sebagai seorang pengajar Kristen untuk dapat melewati proses perenungan yang benar maka perlu diawali dengan melihat kembali hal mendasar tentang dirinya sebagai manusia dan tujuan manusia diciptakan. Sebab, untuk dapat memasuki pencapaian yang dalam terhadap tugas seorang pendidik Kristen dengan tepat maka harus didahulukan dengan memahami alasan dasar atau tujuan dari semua yang dilakukan. Sehingga, seorang pengajar Kristen perlu memahami terlebih dahulu makna dirinya sebagai ciptaan yang memiliki gambar dan rupa Allah.

Alkitab menyatakan manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah. Dalam kejadian 1:26-27 dinyatakan dengan jelas bahwa Allah menciptakan manusia sebagai gambar dan rupa-Nya. Gruden (1994) menjelaskan pemahaman Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya pada kejadian 1: 26-27 memiliki kesamaan dengan kejadian 5:3 ketika Adam memiliki seorang anak yang menyerupainya dan menamainya Seth. Secara sederhana Seth tidak identik dengan Adam, tetapi dia memiliki banyak kesamaan dengan Adam seperti seorang anak terhadap ayahnya. Demikian pula, setiap cara manusia seperti Tuhan adalah bagian dari keberadaannya menurut gambar dan rupa Allah. Ekspresi kunci yang digunakan Allah kepada manusia ini menjadi pembeda manusia dengan makhluk ciptaan lainnya (Erickson, 1990). Keistimewaan ini menjadikan manusia sebagai satu-satunya makhluk ciptaan yang memiliki tanggung jawab di bumi (Knight, 2009). Kejadian 1:28 menyatakan mandat budaya yang adalah tugas dan tanggung jawab manusia di bumi yaitu beranak cucu, bertambah banyak, dan memenuhi bumi serta berkuasa atas seluruh ciptaan lainnya. Allah memberikan sebuah perintah penting untuk memelihara bumi demi kemuliaan-Nya.

Kejadian 3 mencatat awal mula Alkitab berbicara tentang dosa. Hal ini dimulai dengan kejatuhan Adam dan Hawa sebagai manusia pertama yang diciptakan Allah. Dosa pertama yang dilakukan Adam menjadikannya hamba dosa dan membawa polusi permanen bersamanya serta seluruh keturunan umat manusia (Berkhof, 2018). Polusi ini merambat ke segala aspek kehidupan manusia mencermarkannya dan mengeksploitasi segalanya. Bavinck & Bolt (2011) mengatakan dosa merupakan sebuah pelanggaran hukum ilahi kepada Allah yang memiliki banyak sisi dan dimensi moral yang tak terhitung. Kejatuhan dalam moral turut mempengaruhi bidang pendidikan misalnya rasa malu dan tidak percaya diri serta acuh tak acuh yang siswa rasakan ketika ingin bertanya membuat mereka akhirnya mengurungkan niat tersebut. Akibatnya, siswa tidak dapat berespons dengan aktif selama pembelajaran. Padahal keaktifan mereka merupakan bagian yang sangat berpengaruh dalam perkembangan kompetensi mereka.

Allah dengan segala kedaulatan-Nya yang besar mau berinisiatif untuk melakukan penebusan terhadap dosa manusia dengan mengirimkan Anak-Nya ke dalam dunia untuk disalibkan. “melalui ketaatannya yang mutlak kepada BAPA dan melalui penderitaan,

kematian, dan kebangkitan-Nya, Tuhan kita Yesus Kristus menghasilkan bagi kita keselamatan dari dosa dan dari semua akibat dari dosa itu” (Hoekema, 2008, p. 1). Sebuah harapan akan kehidupan masa depan yang kudus bersama Allah. Dalam ordo keselamatan, untuk bagian pengudusan melibatkan tanggung jawab manusia secara aktif untuk melakukan bagiannya yang dengannya Roh Kudus melepaskan, memperbaharui, dan memampukan untuk menjalankan kehidupan yang berkenan kepada Allah (Hoekema, 2008). Dengan kata lain, pada bagian pengudusan diperlukan tindakan nyata kita dengan kuat kuasa Roh Kudus memampukan kita menghidupi bagian dari keselamatan yang sudah diberikan Allah sesuai dengan kehendak-Nya.

Implikasinya bagi seorang pengajar Kristen misalnya dengan mengusahakan perencanaan pengajaran yang holistik untuk mendorong siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Sebagai tindakan nyata seorang pengajar dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik. Disisi lain hal ini dilihat sebagai salah-satu upaya pengajar Kristen dalam menghidupi keselamatan dalam pengudusan yang dimampuhkan oleh kuasa Roh Kudus. Dalam konteks pengajaran daring, maka pengembangan perencanaan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Penggunaan *quizizz* dengan modifikasi untuk latihan soal dapat menjadi salah satu contoh kecil yang dapat dilakukan seorang pengajar Kristen demi menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mendorong siswa dapat aktif di dalamnya. Sebab, *design* latihan soal dengan konsep permainan menjadi kesenangan tersendiri dalam memotivasi siswa untuk aktif terlibat. Hal ini sebagai bagian dari misi pekerjaan Allah dalam menjalankan panggilan hidup sebagai pendidik Kristen untuk mewujudkan tujuan pendidikan Kristen bagi kemuliaan-Nya.

## KESIMPULAN

Dalam pemanfaatannya, penulis memaparkan 10 langkah yang dilakukan, di mana langkah 1-8 merupakan langkah umum untuk membuat kuis berbasis daring pada *quizizz*. Sedangkan langkah ke-9 dan ke-10 merupakan bentuk yang penulis adaptasi sendiri untuk mendorong terciptanya latihan soal yang aktif dengan memanfaatkan *quizizz*. *Quizizz* dilengkapi dengan *design* yang menarik seperti adanya avatar, tema, *meme*, gambar, *sound* dan fitur lainnya yang akan otomatis berjalan ketika siswa sedang mengerjakan latihan soal. *Quizizz* juga mengadaptasi konsep bermain dalam pembelajaran sehingga latihan soal dapat dilalui dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Maka pemanfaatan *quizizz* sebagai media untuk melakukan latihan soal terbukti dapat mendorong keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran daring.

Proses pembelajaran yang efektif tidak dapat terlepas dari dasar dan tujuan perancangan yang benar. Membuat suatu perancangan pembelajaran yang holistik dapat menjadi sebuah upaya guru Kristen dalam menghidupi keselamatan dalam proses

pengudusan dengan bersungguh-sungguh menjalani panggilan sebagai pengajar Kristen untuk mentransformasi para siswa lewat pembelajaran yang diberikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2020). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz. *Prosiding Sesiomadika: Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Universitas Singaperbangsa Karawang*, 2(1), 1-7. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2249>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25), 1-6. Retrieved from <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567/429>
- Alanazi, M. H. (2019). A study of the pre-service trainee teachers problems in designing lesson plans. *Arab World English Journal*, 10(1), 166-182. <https://doi.org/10.24093/awej/vol10no1.15>
- Anggraeni, A. P., Wilujeng, I., & Anjarsaru, P. (2017). Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa dengan metode pembelajaran games edukatif IPA untuk siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Minggir. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/49342>
- Bahar, A. (2017). *Membuat kuis interaktif kelas dengan Quizizz*. Retrieved from <https://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html>
- Bavinck, H., & Bolt, J. (2011). *Reformed dogmatics: Abridged in one volume*. Grand Rapids, MI: Baker Academic.
- Berkhof, L. (2018). *Systematic theology*. Grand Rapids, MI: William B. Eerdmans Publishing Company.
- Budi, E. N. (2017). Penerapan pembelajaran virtual class pada materi teks eksplanasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS 2 SMA 1 Kudus tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(2), 62-75. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/5720/3710>
- Deriliana, Y., Ulfah, M., & Purwaningsih, E. (2016). Efektivitas media permainan monopoli terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran akuntansi SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(9), 1-13. Retrieved from <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/16499/14294>
- Effendi, M. (2013). Integrasi pembelajaran active-learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-308. Retrieved from <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/Nadwa/article/view/563/510>
- Erickson, M. J. (1990). *Christian theology*. Grand Rapids, MI: Baker Book House.

- Fadhlorrohman, D., Fitriyanti, N., Nasir, F., & Setiyani, S. (2019). Praktikalitas media interaktif quizizz pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1(1), 55-64. Retrieved from <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391/316>
- Gultom, E. L., Sitompul, H., & Tamba, K. P. (2019). Guru Kristen sebagai penuntun belajar siswa kelas XII di satu sekolah Kristen. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(1), 63-79. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i1.1966>
- Hakim, L., & Yudasmaras, D. S. (2018). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan metode bermain untuk siswa kelas V SDN 2 Pagelaran. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 65-77. <https://doi.org/10.17509/tegar.v1i2.11940>
- Haryanto. (2012). *Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar*. Retrieved from <https://ruangguruku.com/keterlibatan-siswa-dalam-proses-belajar-mengajar/>
- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian permainan edukasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59-68. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan oleh anugerah*. Surabaya, Indonesia: Momentum.
- Isman, A. (2011). Instructional design in education: New model. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136-142. Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/53352/>
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat & pendidikan: Sebuah pendahuluan dari perspektif Kristen*. Tangerang, Indonesia: Universitas Pelita Harapan Press.
- Lumintang, M., Hutasoit, B. M., & Awule, C. S. E. (2017). Memahami imago dei sebagai potensi Ilahi dalam pelayanan Kristiani. *EPIGRAPHE: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani*, 1(1), 39-54. Retrieved from <http://www.stttorsina.ac.id/jurnal/index.php/epigraphe/article/view/8/3>
- Maloring, B. D., Sandu, A., Soesanto, R. H., & Seleky, J. S. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada matematika. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 282-301. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i2.2441>
- Mangesa, R. T., & Mappedasse, M. Y. (2017). Platform e-learning kelase metode untuk pembelajaran di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*, 4(2), 78-82. <https://doi.org/10.26858/mekom.v4i2.5131>
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208-212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi google classroom, google form, dan quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*,



- 5(1), 16-26. Retrieved from <https://jurnal-dikpora.iogjaprov.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129/171>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran matematika melalui media game quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64-73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis keaktifan belajar siswa selama pembelajaran daring pada masa covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal JPSPD*, 7(2), 109-120. Retrieved from [http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSPD/article/view/17327/pdf\\_64](http://journal.uad.ac.id/index.php/JPSPD/article/view/17327/pdf_64)
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7. Retrieved from <https://www.jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/JPH/article/view/927/522>
- Nugraha, A. K. (2019). Peningkatan keaktifan dan prestasi belajar IPA materi sistem organisasi kehidupan makhluk hidup dengan media flash card matching games pada peserta didik kelas VII F SMP Negeri 1 Pejagoan semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 6(29), 7-18. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=BurRDwAAQBAJ&pg=PA7&lpg=PA7&dq=Peningkatan+keaktifan+dan+prestasi+belajar+ipa+materi+sistem+organisasi+kehidupan+mahluk+hidup+dengan+media+flash+card+matching+game+pada+peserta+didik+kelas+VII+f+SMP+negeri+1+pejagoan+s#v=onepage&q&f=false>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145-150. Retrieved from <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2645/1924>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>
- Ramadhan, R., Chaeruman, U. A., & Kustandi, C. (2018). Pengembangan pembelajaran bauran (blended learning) di Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 37-48. <https://doi.org/10.21009/jpi.011.07>
- Ramlah, Firmansyah, D., & Zubair, H. (2014). Pengaruh gaya belajar dan keaktifan siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Solusi*, 1(3), 68-75. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/solusi/article/view/59/59>
- Ratnawati, A., & Marimin. (2014). Pengaruh kesiapan belajar, minat belajar, motivasi belajar, dan sikap siswa terhadap keaktifan belajar siswa jurusan administrasi perkantoran pada mata diklat produktif AP di SMK Negeri 2 Semarang. *Economic Education Analysis*

- Journal*, 3(1), 77-82. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/4144/3782>
- Rosarian, A. W., & Dirgantoro, K. P. (2020). Upaya guru dalam membangun interaksi siswa melalui metode belajar sambil bermain. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 146-163. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.2332>
- Sarlito. (1995). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta, Indonesia: PT. Raja Grafiika.
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran guru Kristen dalam meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran matematika di sekolah Kristen. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 200-215. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>
- Sinar. (2018). *Metode active learning - Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Sitanggang, M. H., & Juantini. (2019). Citra diri menurut kejadian 1:26-27 dan aplikasinya bagi pengurus pemuda remaja GPdI Hebron-Malang. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat*, 3(1), 49-61. <https://doi.org/10.46445/ejti.v3i1.118>
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3), 1-8. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508/30688>
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung, Indonesia: Sinar Baru Algesindo.
- Sulastri, S., Asfar, A. M., Asfar, A. M., Jamaluddin, Ayuningsih, A. N., & Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian quizizz pada pembelajaran laps-talk-ball dalam melatih kemampuan complex problem solving siswa. *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 341-346. Retrieved from <http://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/snp2m/article/view/1965/1808>
- Tonapa, A. A., Indriani, S., & Silalahi, D. W. (2016). Penerapan metode teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII pada pembelajaran biologi di sekolah Kristen ABC Karawaci. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 12(1), 49-65. <https://doi.org/10.19166/pji.v12i1.382>
- Van Brummelen, H. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Tangerang, Indonesia: Universitas Pelita Harapan Press.
- Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 339-347. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/254411/pengaruh-penggunaan-media-game-edukasi-terhadap-hasil-belajar-ipa-siswa-kelas-iv#cite>

- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktivitas tetap dengan metode menjodohkan kotak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 8(2), 123-132. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/view/3368/3282>
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2019). Analisis pemahaman konsep gelombang mekanik melalui aplikasi online quizizz. *JPSI (Jurnal Pendidikan Sains Indonesia)*, 7(2), 143-152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>
- Yodha, S. A., Abidin, Z., & Adi, E. P. (2019). Persepsi mahasiswa terhadap pelaksanaan e-learning dalam mata kuliah manajemen sistem informasi mahasiswa jurusan teknologi pendidikan Universitas Negeri Malang. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181-187. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>
- Zaeni, J. A., & Hidayah, F. F. (2017). Analisis siswa melalui penerapan model teams games tournaments (TGT) pada materi termokimia kelas XI IPA 5 di SMA N 15 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi*. Retrieved from <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/3086/2995>
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *Internasional Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>
- Zulhelmi. (2009). Penilaian psikomotor dan respon siswa dalam pembelajaran sains fisika melalui penerapan penemuan terbimbing di SMP Negeri 20 Pekanbaru. *Jurnal Geliga Sains Pendidikan Fisika*, 3(2), 8-13. Retrieved from <https://jgs.ejournal.unri.ac.id/index.php/JGS/article/view/300/294>