

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* PADA PROSES PEMBELAJARAN DARING

Elvina Kezia Purba

Universitas Pelita Harapan
elvnakeyy08@gmail.com

Pitaya Rahmadi

Universitas Pelita Harapan
pitaya.rahmadi@uph.edu

Abstract

This paper discusses the efforts of a Christian teacher to increase the activeness of students in the classroom in the online learning process. The research was conducted from July to August 2020 with grade 6 elementary school students as research subjects. The purpose of this research is to expose teachers' efforts in improving student activity through *Quizizz* learning media applications using qualitative descriptive research methods. The results showed a form of inactive behavior of students in the classroom, such as not answering questions given by the teacher, not asking when given the opportunity to ask, and not doing the assignment stipulated by the teacher. To increase student activity, teachers use *Quizizz* learning media apps at every meeting. The results of *Quizizz* learning media have succeeded in improving student activity marked by changes in student responses, namely students have initiatives in answering questions given by teachers and asking questions about material that has not been understood in the online learning process. *Quizizz's* use of learning media needs to take the condition of the internet owned by students and teachers. Teachers also need to provide feedback to students about answers and quiz results.

Keywords: Activeness, Student, Quizizz

Abstrak

Paper ini membahas upaya guru Kristen dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas pada proses pembelajaran daring. Penelitian yang dilakukan pada bulan Juli hingga Agustus 2020 dengan siswa kelas 6 SD sebagai subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui aplikasi media pembelajaran *Quizizz* dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil observasi menunjukkan bentuk perilaku tidak aktif siswa di dalam kelas, seperti tidak menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, tidak bertanya ketika diberikan kesempatan bertanya, serta tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru menggunakan aplikasi media pembelajaran *Quizizz* pada setiap pertemuan. Hasil dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* tersebut berhasil meningkatkan keaktifan siswa yang ditandai dengan perubahan respons siswa, yakni siswa memiliki inisiatif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru serta bertanya mengenai materi yang belum dimengerti pada proses pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* perlu mempertimbangkan kondisi internet yang dimiliki oleh siswa dan guru. Guru juga perlu memberikan umpan balik (feedback) kepada siswa mengenai jawaban dan hasil kuis.

Kata Kunci: Keaktifan, Siswa, *Quizizz*

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang efektif akan selalu diperhadapkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Rohmawati (2015) menyatakan, untuk

melihat efektivitas dari sebuah pembelajaran, diperlukan pengamatan mengenai aktivitas dan interaksi siswa dan guru secara menyeluruh dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini secara jelas menunjukkan bahwa guru memiliki andil yang signifikan dalam membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu upaya yang tepat adalah dengan memberikan stimulus yang akan mendorong keaktifan siswa. Perihal upaya guru dalam membentuk pembelajaran aktif tertuang dalam Peraturan Pemerintah No.19 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat (1) yang berisi “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa.” Bertemali dengan peraturan tersebut, Sardiman (2011) mendefinisikan keaktifan sebagai rangkaian bentuk kegiatan fisik maupun mental dalam berpikir dan berbuat. Adapun indikator keaktifan siswa di dalam pembelajaran dapat dilihat melalui keikutsertaan siswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru di dalam kelas, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta bertanya kepada guru atau siswa lain ketika mengalami kesulitan dalam proses pengolahan informasi maupun pemecahan masalah (Sinar, 2018). Apabila keaktifan siswa di dalam kelas sesuai dengan indikator tersebut, guru dan siswa akan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Observasi yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 21-23 Juli 2020 terhadap pembelajaran daring (dalam jaringan) di salah satu sekolah Kristen Tangerang, mengindikasikan bahwa siswa kurang memiliki inisiatif yang tinggi ketika menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sebagian besar dari jumlah siswa secara keseluruhan akan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru apabila guru memanggil secara acak nama siswa. Selain itu, waktu yang diperlukan guru untuk menunggu siswa menjawab pertanyaan yang diberikan cenderung panjang. Kendati demikian, keaktifan dan interaksi dengan siswa dalam pembelajaran daring memerlukan perhatian ekstra dari guru. Siswa yang mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan beberapa kali menunjukkan sikap diam (tidak menjawab), dan pada akhirnya harus digantikan oleh siswa lain untuk menjawab pertanyaan tersebut. Ketika penulis mendapatkan kesempatan untuk mengajar, penulis mendapati siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan adalah siswa yang sama secara terus-menerus. Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias dan memiliki

sikap yang baik ketika guru menjelaskan. Beberapa siswa menonaktifkan kamera sehingga guru tidak dapat memperhatikan sikap siswa tersebut ketika pembelajaran berlangsung. Hasil observasi serta pengalaman mengajar penulis membawa kepada kesimpulan bahwa guru perlu berperan secara efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mendorong keaktifan siswa ketika pembelajaran akan mendorong siswa untuk semakin mengembangkan potensi juga meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi terhadap permasalahan keaktifan siswa di dalam pembelajaran jarak jauh adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan situasi. Muhson mendefinisikan media pembelajaran sebagai perangkat berisi pesan atau informasi dengan penyajian yang disesuaikan dengan kondisi penerima pesan agar penerima dapat mengolah informasi dengan baik (Muhson, 2010). Urgensi media pembelajaran terletak pada fungsinya sebagai penyalur dan penyimpan informasi agar proses pembelajaran berjalan dengan komunikatif, efektif, dan efisien (Mustika, Sugara, & Pratiwi, 2018,). Dewasa ini, sistem pembelajaran jarak jauh (pembelajaran daring) menjadi salah satu alternatif pembelajaran. Kondisi guru dan siswa yang terpaut jarak mengharuskan guru perlu memilih atau menciptakan media pendukung pembelajaran jarak jauh guna menyokong siswa mencapai target pembelajaran.

Keaktifan siswa tidak akan terlepas kaitannya dengan hasil belajar, demikian pula hasil belajar akan selalu berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Filsafat epistemologi mengkaji cara manusia memperoleh pengetahuan tentang Allah. Filsafat berfungsi sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menyatakan wahyu Allah dan dikemas dalam bentuk media komunikasi yang relevan, sehingga wahyu tersebut dapat dimengerti (Lukito, 1992). Pernyataan ini mempertegas bahwa pengetahuan tentang Allah dapat dikenal melalui wahyu-Nya. Asumsi epistemologi terhadap suatu hal akan berpengaruh terhadap cara mengajar, metode, serta fungsi guru secara edukatif (Knight, 2009). Oleh sebab itu, guru perlu mengetahui landasan pengetahuannya sebelum bersentuhan langsung dengan kelas. Pendapat tersebut dipertegas oleh Tung yang berpendapat bahwa pemahaman terhadap pengetahuan dan Allah sebagai sumber pengetahuan sejati akan menjadi landasan fundamental seorang guru dalam bertindak (Tung, 2013).

Alkitab sebagai sumber yang berisi pengetahuan akan Allah memaparkan secara jelas mengenai hakikat dan sifat Allah (Lola, 2019). Berdasarkan Alkitab yang merupakan sumber kebenaran, pembelajaran di dalam kelas hendaknya tidak lagi diwartakan sesuai dengan paham-paham relatif. Oleh sebab itu, seorang guru Kristen tidak boleh melupakan hal fundamental mengenai pengetahuan akan Allah dalam pembelajaran, tanpa terkecuali dalam mempersiapkan media pembelajaran.

Seorang guru Kristen juga perlu memiliki wawasan alkitabiah dalam menghadapi suatu fenomena pendidikan. Oleh karena itu, fenomena keaktifan siswa di dalam kelas tentunya tetap harus ditarik pada tujuan pendidikan Kristen terlebih dahulu. Tung beranggapan bahwa pendidikan Kristen bertujuan pada pengembangan pemikiran dalam perspektif Kristen sehingga membawa murid untuk hidup dalam persekutuan dengan Allah dan melayani Allah (Tung, 2013). Melalui tujuan pendidikan Kristen tersebut, keaktifan siswa di dalam kelas juga perlu dilandasi oleh pemahaman bahwa hal tersebut dilakukan guna mencapai pengembangan pikiran yang akan semakin mempererat relasi antara siswa dengan Pencipta.

Amsal 1:7 secara jelas menyiratkan keutamaan Allah dalam pemerolehan pengetahuan. Lebih lanjut, Sidjabat mengatakan bahwa kitab Amsal dan Pengkhotbah memiliki esensi mengenai dimensi moral, etis, kognitif, afektif, serta konatif yang bersumber melalui hikmat Tuhan (Sidjabat, 1996). Pencapaian tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan tanggung jawab segala komponen pendidikan. Hanya saja, fokus utama pada pendidikan Kristen tidak hanya terpatok pada tercapainya tujuan pembelajaran. Melampaui hal tersebut, pendidikan Kristen memiliki fokus agar seluruh komponen pendidikan dapat merasakan pendamaian yang Allah telah tetapkan kepada manusia. Seturut dengan firman Allah pada Kolose 3:23, Allah mengendaki manusia untuk memuliakan-Nya melalui segala sesuatu yang dikerjakan. Melalui tanggung jawab guru sebagai seorang penuntun, guru memiliki peran besar untuk menuntun siswa mengembangkan talenta yang dimiliki dan menjawab panggilan hidup mereka menjadi pengikut Kristus yang kompeten, peka, dan bertanggung jawab (Brummelen, 2009). Tanggung jawab tersebut membutuhkan langkah konkret yang berkaitan dengan pengelolaan kelas dan pendalaman materi.

Kesenjangan yang terjadi pada praktik yang ditemukan penulis adalah bahwa proses belajar-mengajar seharusnya dapat didesain sedemikian rupa agar menjadi pembelajaran yang menarik dan bermakna. Pembelajaran daring seharusnya tidak melunturkan esensi tujuan pendidikan Kristen dalam aplikasinya. Artinya, meskipun guru dan siswa tidak dapat bertemu secara langsung, guru tetap dapat memanfaatkan media pembelajaran yang memadai guna menyokong proses pembelajaran. Pada kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis guru tidak memanfaatkan media pembelajaran seperti *power point* atau media pembelajaran berbasis digital lainnya. Guru fokus menyampaikan materi dan memberikan pembelajaran yang interaktif, namun belum sampai pada penyajian pembelajaran yang menarik.

Menyikapi hal tersebut, sebagai seorang calon guru Kristen, penulis memutuskan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam mendukung proses pembelajaran daring. Melalui pemberian media pembelajaran ini, siswa dapat lebih menyimak dan berupaya dengan giat mengolah informasi yang diberikan oleh guru agar dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Bertemali dengan hal tersebut, tujuan penulisan paper ini adalah untuk memaparkan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan keaktifan siswa melalui media pembelajaran *Quizizz*. Penulisan ini dikaji menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang diambil pada saat penulis melaksanakan PPL daring.

Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring

Suarni memahami keaktifan sebagai kegiatan yang mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa agar siswa tersebut mampu meraih hasil belajar maksimal (Suarni, 2017). Keaktifan berperan penting dalam membangkitkan suasana kelas yang melibatkan interaksi dan kemampuan siswa dengan maksimal (Winarti, 2013). Yamin menekankan urgensi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Menurutnya, keaktifan menjadi stimulus bagi siswa dalam mengembangkan bakat, pemikiran kritis, dan melatih siswa memecahkan masalah-masalah yang terdapat dalam keseharian (Istikomah, Relmasira, & Hardini, 2018). Berkaitan dengan hal tersebut, indikator keaktifan siswa pada proses pembelajaran adalah (1) keberanian dalam mengungkapkan hasil pikiran dan perasaan selama proses pembelajaran; (2) berpartisipasi aktif

dalam seluruh proses pembelajaran serta mengkomunikasikan hasil belajar; (3) menampilkan berbagai usaha belajar dalam mencapai target atau tujuan pembelajaran; (4) menemukan, mengalami, dan mempelajari secara mandiri konsep-konsep pembelajaran (Emosda & Putri, 2018).

Proses belajar mengajar yang dilakukan pada masa pandemi covid-19 secara mendadak merombak sistem belajar-mengajar yang lampau (dalam bentuk tatap muka secara langsung) menjadi sistem daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan memberdayakan media digital dan alat penunjang berupa telepon genggam atau komputer (Putria, Maula, & Uswatun, 2020). Kondisi ini mengakibatkan indikator keaktifan siswa perlu mengalami perubahan. Penelitian Fuadi dan Muchson memformulasikan indikator yang dapat digunakan dalam mengukur keaktifan siswa dalam pembelajaran daring, di antaranya (1) mengisi presensi, (2) bertanya di kolom komentar jika tidak memahami pemaparan materi, (3) mengumpulkan tugas, (4) menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru maupun siswa lainnya, dan (5) menulis hasil pembelajaran (Fuadi & Muchson, 2020).

Keaktifan siswa sangat perlu menjadi perhatian guru karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam memantau pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Hal ini terjadi karena keaktifan memiliki keterkaitan yang erat dengan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa dapat diamati melalui aktivitas tanya-jawab yang dilakukan oleh siswa dengan teman atau guru ketika pembelajaran berlangsung, pengerjaan tugas, juga penyampaian pendapat yang membangun di dalam kelas. Guru memiliki andil yang besar dalam meningkatkan keaktifan siswa, terlebih dalam pembelajaran daring yang sedang terjadi pada masa ini.

Media Pembelajaran

Shalikhah, Primadewi, & Iman (2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala hal yang bertujuan menyalurkan informasi dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga tercipta proses pembelajaran yang kondusif. Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah (1) memberikan stimulasi (dorongan/ketertarikan) kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih dalam; (2) menjadi mediasi (sarana penghubung) antara guru dengan siswa; (3)

menjadi sumber informasi bagi siswa dalam proses memperoleh pengetahuan (Mahnun, 2012). Bertajuk kepada fungsi media pembelajaran tersebut, guru memiliki peran untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat mengakomodir ketiga fungsi media pembelajaran dan keterkaitannya dengan karakteristik siswa.

Mahnun menjabarkan pertimbangan yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum memilih media pembelajaran. Pertama, pertimbangan kondisi siswa (kebutuhan, minat, pengalaman, serta kondisi mental yang sesuai dengan perkembangan siswa). Kedua, pertimbangan kondisi guru (tujuan pembelajaran, strategi, serta kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media). Ketiga, pertimbangan media itu sendiri (biaya, efisiensi dan efektifitas, aksesibilitas, serta sarana dan prasarana) (Mahnun, 2012). Melalui pertimbangan tersebut, guru dapat menyesuaikan media yang paling tepat digunakan ketika pembelajaran berlangsung.

Proses pembuatan (perancangan) media pembelajaran pada dasarnya akan melewati tiga tahap utama yakni fase define, fase develop, dan fase evaluasi yang terjadi secara simultan dan berkesinambungan (Malawi & Kadarwati, 2017). Pertama, define atau fase perumusan tujuan. Pada fase ini, guru akan mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam membuat media. Kemudian fase kedua merupakan fase develop atau pengembangan. Pada fase ini, guru sudah mulai mengembangkan bahan-bahan yang dipersiapkan pada fase pertama. Ketiga, fase evaluasi yang berfungsi untuk menilai media yang sudah dikembangkan (dibuat). Fase ini berisi rangkaian uji coba, revisi, dan pengkajian dengan pihak lain sebelum media pembelajaran tersebut digunakan di dalam kelas.

Seiring berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Terdapat media pembelajaran yang mengakomodir berlangsungnya pembelajaran menggunakan teknologi, salah satunya adalah media pembelajaran *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang membawa aktivitas multi-pemain ke dalam ruang kelas virtual guna mengasah pengetahuan siswa melalui latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Media pembelajaran *Quizizz* memiliki karakteristik khusus dibandingkan media pembelajaran evaluatif berbasis teknologi lainnya. Karakteristik tersebut meliputi format kuis yang dapat dirancang (seperti pilihan berganda, mengisi bagian yang rumpang, benar atau salah, dan lain-lain), kustomisasi teknis kuis (seperti penggunaan

musik, pengkategorian skor berdasarkan jawaban yang benar dan ketepatan waktu, lama pengerjaan, pengacakan soal, dan beberapa pengaturan lainnya), serta fasilitas yang sepenuhnya terintegrasi dengan Google yang dapat digunakan untuk mempermudah akses dan menjamin keamanan data siswa dan guru (Zhao, 2019). Dengan demikian, media pembelajaran *Quizizz* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memantik siswa untuk termotivasi dan aktif di dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* yang efisien dan dapat mewadahi kebutuhan pembelajaran merupakan satu hal positif yang dapat diimplementasikan di dalam proses pembelajaran secara daring.

Media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman, Kondoy, & Hasrin menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game interaktif *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020). Berkaitan dengan penelitian tersebut, Nurhayati menunjukkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada masa pembelajaran daring. Penelitian ini juga menegaskan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dianggap mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, sehingga interaksi ketika proses pembelajaran tetap terlaksana.

UPAYA GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING

Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas dilandasi oleh esensi pembelajaran efektif yang mengedepankan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Pernyataan ini disempurnakan oleh Setyosari (2014) yang berpendapat bahwa pembelajaran efektif terjadi apabila siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan dikukuhkan dengan hasil belajar yang maksimal. Selain bermuara pada pembelajaran yang efektif, keaktifan siswa juga berdampak pada pengembangan potensi yang dimiliki oleh siswa. Melalui pendapat ini, dapat dipahami bahwa keaktifan siswa menjadi hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru ketika merancang sebuah perencanaan pembelajaran, juga ketika proses pembelajaran berlangsung.

Menilik dari kaca mata pendidikan Kristen, seorang guru Kristen memiliki tanggung jawab untuk menuntun siswanya agar mampu mengembangkan bakat yang dimiliki sekaligus menemukan dan menerapkan panggilan hidup mereka dengan cara yang lebih dalam dan sungguh-sungguh (Brummelen, 2008). Oleh sebab itu, tanggung jawab guru dalam menerapkan pembelajaran yang menstimulus siswa berperilaku aktif merupakan salah satu upaya guru dalam mencapai tujuan Pendidikan Kristen. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran akan bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran yang berkonotasi dengan bertambahnya ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa. Pengetahuan yang diperoleh tersebut merupakan bekal bagi siswa untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, sehingga siswa dapat mengenali dan menjalankan panggilan hidupnya sesuai dengan kehendak Allah. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Kristen yang dipaparkan oleh Simanjuntak, "Pendidikan Kristen terpanggil untuk dapat menguji kepastian, kebenaran, pandangan, dan pemahaman yang berkembang di tengah konteks masyarakat yang telah dipengaruhi ilmu pengetahuan modern yang berkembang lepas dari firman Allah (Simanjuntak, 2013)."

Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran pada dasarnya dapat ditinjau dari aktivitasnya di dalam kelas. Terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan guna mengukur keaktifan siswa di dalam kelas. Indikator tersebut dapat ditinjau ketika siswa memaparkan jawaban yang tepat terhadap pertanyaan guru, menyampaikan gagasan maupun pertanyaan terkait pembelajaran, serta mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru (Emosda & Putri, 2018). Berdasarkan program pengalaman lapangan yang dilakukan oleh penulis selama enam minggu mengajar, ditemukan indikasi ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran daring. Perilaku tidak aktif tersebut muncul dalam bentuk minimnya jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat, pengerjaan tugas, juga dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Kondisi ketidakaktifan siswa juga terlihat ketika penulis memberikan pertanyaan kepada salah seorang siswa, dan pertanyaan tersebut tidak diindahkan. Siswa tersebut justru menonaktifkan kamera dan mencari alasan tidak menonaktifkan kamera. Ketika penulis mencoba bertanya kepada siswa lainnya, penulis hanya mendapatkan jawaban berupa alasan siswa tersebut

tidak dapat menjawab pertanyaan diakibatkan siswa baru saja kembali dari toilet. Hal lain yang penulis dapati selama mendapat kesempatan mengajar beberapa kali adalah mengenai partisipasi siswa di dalam kelas. Berdasarkan lembar penilaian dan hasil kerja siswa, didapati bahwa jumlah siswa yang tidak aktif dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru mencapai 15 siswa dari total 23 siswa.

Guru sebagai penuntun perlu memperhatikan kondisi ketidakaktifan siswa pada pembelajaran daring. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru sebagai seorang penuntun di dalam kelas adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikonfirmasi Sudjana yang menyatakan bahwa pemecahan masalah keaktifan siswa dapat disiasati dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu agar siswa memperoleh pengalaman secara abstrak maupun konkret (Sageileppak, 2015). Artinya, penggunaan media pembelajaran dianggap mampu mengatasi permasalahan keaktifan siswa yang terjadi selama proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki keterkaitan dengan epistemologi. Hal ini dapat ditinjau melalui salah satu fungsi media pembelajaran yakni membantu siswa untuk dapat mengeksplorasi ilmu pengetahuan secara lebih mendalam (Mahnun, 2012). Secara langsung, fungsi media pembelajaran ini berkaitan dengan filsafat epistemologi yang membahas mengenai ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, keterlibatan guru sebagai seorang penuntun yang tidak hanya membawa siswa menuju jalan hikmat berdasarkan pemaparan materi, melampaui hal tersebut guru juga perlu menyediakan struktur kelas yang membimbing siswa kepada pemahaman kehidupan berdasarkan pandangan Alkitabiah (Brummelen, 2009).

Bertemali dengan penyediaan struktur kelas guna mencapai kondisi pembelajaran efektif, sebagai mahasiswa guru yang mengajar siswa SD kelas 6 dengan sistem pembelajaran daring, penulis memutuskan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Media pembelajaran *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang mewadahi siswa untuk mengevaluasi materi pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru dengan basis permainan interaktif. Adapun pertimbangan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dilandasi oleh gaya belajar siswa kelas 6 yang menyenangi pembelajaran yang diselingi dengan kuis atau perlombaan menjawab pertanyaan. Pertimbangan ini didukung oleh Budiningsih yang memaparkan bahwa kecerdasan

(kemampuan awal siswa), gaya belajar, motivasi, dan faktor sosial budaya merupakan karakteristik siswa yang dapat diidentifikasi dan dijadikan sebagai landasan guru dalam merencanakan sebuah pembelajaran (Budiningsih, 2011). Hal lain yang menjadi pertimbangan adalah efisiensi yang ditawarkan media pembelajaran *Quizizz*. Akses media pembelajaran *Quizizz* cukup sederhana dan tidak membingungkan siswa. Guru hanya perlu menjelaskan langkah-langkah mengakses *Quizizz* dan memberikan kode khusus sebagai kunci akses menuju kuis.

Selain mempertimbangkan berbagai hal dalam memilih media pembelajaran yang tepat, Malawi & Kadarwati memaparkan beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah media pembelajaran (Malawi & Kadarwati, 2017). Tahap pertama yang harus dilakukan adalah *define*. Pada tahap ini, guru akan mempersiapkan berbagai hal yang diperlukan guna membuat media pembelajaran. Didasari oleh efisiensi media pembelajaran *Quizizz*, guru hanya perlu mempersiapkan perangkat (berupa telepon seluler maupun laptop) juga akses jaringan internet yang cukup. Tahap kedua adalah *develop* atau pengembangan. Media pembelajaran *Quizizz* menjadi wadah evaluasi yang perlu dikembangkan oleh guru. Pengembangan yang dilakukan guru pada media pembelajaran *Quizizz* meliputi penyesuaian materi, pengembangan bentuk soal, jumlah soal, durasi setiap soal, serta tingkat kesukaran soal. Tahap terakhir (tahap ketiga) merupakan tahap yang berisi rangkaian uji coba, revisi, serta pengkajian dengan pihak lain. Berdasarkan pengalaman mengajar yang dilakukan, penulis melakukan uji coba media pembelajaran *Quizizz* dengan rekan mahasiswa guru juga mentor. Uji coba yang dilakukan berfungsi untuk meninjau soal-soal yang diberikan sudah ditampilkan dengan baik (tidak ada kesalahan pengetikan maupun kesalahan opsi pada soal pilihan berganda).

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring yang diterapkan ternyata memberikan efek positif terhadap keaktifan siswa. Hal ini dapat terlihat dari respons siswa yang bersemangat dan berusaha mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif. Berdasarkan lembar penilaian dan hasil kerja siswa pada pertemuan 4, didapati bahwa lebih dari setengah populasi siswa kelas 6 menunjukkan perilaku aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berhasil memotivasi siswa untuk berperilaku aktif dalam pembelajaran. Hal ini dipertegas oleh hasil penelitian Solikhah yang memaparkan bahwa media

pembelajaran *Quizizz* memiliki daya tarik yang dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran daring (Solikah, 2020). Suasana baru yang tidak monoton dalam pembelajaran daring akan memotivasi siswa untuk kembali terlibat dalam pembelajaran yang aktif.

Upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa bermuara pada pengembangan potensi siswa yang akan membawa pengenalan akan Allah. Tanggung jawab guru sebagai seorang penuntun teraplikasi jika guru mewartakan hasil penciptaan Allah, akibat dosa, rekonsiliasi, dan restorasi dalam pembelajaran (Brummelen, 2008)... Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan akan kebenaran yang utuh dan bersumber dari Kebenaran itu sendiri. Nash mengatakan, Allah telah menyatakan diri-Nya dalam Alkitab, dan Allah memiliki hubungan (keterkaitan) khusus dengan Alkitab (Nash, 2008). Karenanya, baik siswa maupun guru harus memiliki wawasan Alkitab sebagai kunci dari segala pengetahuan dan tindakan. Dalam aplikasinya sendiri, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat membawa siswa menuju kebenaran dengan tuntunan yang diberikan oleh guru setelah proses pengerjaan kuis selesai. Tuntunan yang diberikan berupa membahas soal kuis yang dilanjutkan dengan pemberian wawasan Kristen Alkitabiah yang sesuai dengan soal kuis yang telah diberikan oleh guru. Misalnya, ketika guru memberikan soal kuis mengenai pengamalan sila Pancasila, guru kembali menjelaskan bahwa sebagai anak-anak Allah, pengamalan Pancasila dilakukan bukan karena kosekuensi yang didapatkan apabila tidak menerapkan nilai-nilai Pancasila tersebut, melainkan karena pengamalan Pancasila menjadi bentuk respons ketaatan kita kepada Allah yang telah memberikan kita keselamatan dan kemerdekaan bagi negara Indonesia.

Manusia diciptakan dengan kemampuan memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran *Quizizz* sebagai salah satu upaya guru dalam meningkatkan keaktifan siswa juga bertujuan membawa siswa memperoleh pengetahuan. Pengetahuan yang didemonstrasikan oleh seorang guru Kristen dalam rangkaian pembelajaran tentunya harus menghadirkan pengetahuan sejati. Sejalan dengan hal ini Frame mengatakan, Firman Allah adalah komunikasi dinamis dan kebenaran-Nya adalah struktur konstan yang 'membatasi' perkataan-Nya, karena kebenaran adalah struktur atau batas kebaikan-Nya (Frame, 2002). Dengan mempercayai bahwa Allah merupakan pemilik segala pengetahuan dan mengatakan bahwa Ia adalah

Pribadi yang memiliki rasio, berarti kita mempercayai bahwa wahyu-Nya memiliki kualitas kebenaran.

Melampaui upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa, guru perlu menyadari entitasnya sebagai makhluk terbatas dan berdosa. Tong (2008) mengatakan, “guru yang baik mengetahui bahwa ia hanyalah kaki-tangan Allah, dan Allah merupakan Guru terbesar”. Hal ini semakin mempertegas bahwa upaya meningkatkan keaktifan siswa dan kaitannya terhadap penggunaan media pembelajaran semata-mata terjadi karena pertolongan Allah. Roh Kudus bekerja membantu siswa memahami kebenaran. Bavinck turut memperjelas pernyataan ini dengan mengatakan bahwa Roh Kudus menyebabkan kita memahami firman Kristus dan membuka kesadaran kita mengenai kebenaran Allah (Bavinck, 2011). Roh mengaruniakan iman kepada manusia, karena hanya melalui Roh-Nya, Allah menyatakan diri-Nya kepada manusia, sehingga manusia dapat memahami kebenaran yang telah dilimpahkan Allah (Hoekema, 2008). Melalui upaya-upaya praktikal seperti penggunaan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keaktifan siswa, guru perlu menyadari bahwa muara dari pemberian media pembelajaran dan berbagai upaya lainnya yang diberikan adalah proses pengenalan akan Allah. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman dan iman terlebih dahulu kepada Allah, Sang Kebenaran.

Yohanes 14: 16-17 dan 14:26 semakin menegaskan bahwa kuasa Allah turut menyertai dan menuntun guru dan setiap upaya guru yang dilakukan untuk membawa siswa semakin serupa dan segambar dengan Allah. Keserupaan dengan Allah menurut John Calvin akan selalu berkaitan dengan kemuliaan Allah (Hoekema, 2003). Oleh sebab itu, pembaruan gambar dan rupa Allah merupakan karya anugerah Allah melalui Roh Kudus yang memampukan manusia mengerti tentang Firman sekaligus menjadi tanggung jawab manusia untuk menanggapi Firman tersebut dengan iman. Upaya guru dalamewartakan kebenaran Allah di dalam kelas tidak akan terlepas dari peran Roh Kudus yang membantu menyingkapkan pengetahuan sejati kepada siswa. Oleh sebab itu, peran Roh Kudus berjalan beriringan dengan upaya guru dalam membawa siswa sesuai tujuan pendidikan Kristen.

Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bagian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* memiliki dampak positif terhadap keaktifan siswa pada proses pembelajaran secara daring. Dampak tersebut dapat terlihat dari rasa ingin tahu siswa yang meningkat, serta inisiatif siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam penerapannya, kepekaan dan kompetensi guru sangat dibutuhkan karena hal ini menjadi penentu keberhasilan pembelajaran. Upaya meningkatkan keaktifan siswa memiliki urgensi yang bermuara pada proses memperoleh dan mengolah pengetahuan yang didapatkan ketika pembelajaran berlangsung. Implementasi media pembelajaran *Quizizz* hanya salah satu dari berbagai alternatif yang dapat digunakan oleh guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain berperan sebagai penuntun, guru juga memiliki peran menjadi seorang seniman yang memiliki kreativitas dalam mendesain pembelajaran. Tugas seorang guru Kristen tidak terbatas pada proses menyalurkan ilmu, melampaui hal tersebut, seorang guru Kristen merupakan sarana yang dipakai Allah untuk membawa siswa melihat kasih Allah dalam bingkai Metanarasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bavinck, H. (2011). *Reformed dogmatics*. Michigan: Baker Publishing Group.
- Brummelen, H. Van. (2008). *Batu loncatan kurikulum: berdasarkan Alkitab*. Tangerang: Universitas Pelita Harapan Press.
- Brummelen, H. Van. (2009). *berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Tangerang: UPH Press.
- Budiningsih, C. A. (2011). Karakteristik siswa sebagai pijakan dalam penelitian dan metode pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>
- Emosda, E., & Putri, E. (2018). Hubungan gaya mengajar guru dengan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 92–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/gentala.v3i1.6766>

- Frame, J. M. (2002). *The doctrine of God*. Phillipsburg, New Jersey: P&R Publishing.
- Fuadi, A. S., & Muchson, M. (2020). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) pada masa pandemi covid-19 dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi*, 5(1). Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/senmea/article/view/225>
- Hoekema, A. A. (2003). *Manusia: Ciptaan menurut gambar Allah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan oleh anugerah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Istikomah, N., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model discovery learning pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 6(3), 130–138.
- Knight, G. . (2009). *Filsafat dan pendidikan: sebuah pendahuluan dari perspektif Kristen*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan Press.
- Lola, J. A. (2019). Iman Kristen dan budaya populer. *Visio Dei - Jurnal Teologi Kristen*, 1(1), 101–121.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35909/visiodei.v1i1>
- Lukito, D. L. (1992). *Pengantar teologia Kristen*. Bandung: Penerbit Kalam Hidup.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida' :Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1). Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/viewFile/310/293>

- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). Pembelajaran tematik (konsep dan aplikasi). Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia development life cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Nash, R. H. (2008). *Konflik Wawasan Dunia*. Surabaya: Momentum.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah kimia fisika. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1029>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Rohmawati, F. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32. Retrieved from
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3491>
- Sageileppak, M. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan media ‘papan tempel gambar’ mata pelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(21).
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali.

- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media pembelajaran interaktif *lectora inspire* sebagai inovasi pembelajaran. *WARTA LPM*, 20(1), 9–16.
- Sidjabat, B. S. (1996). *Strategi Pendidikan Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Simanjuntak, J. (2013). *Filsafat Pendidikan dan Pendidikan Kristen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sinar. (2018). *Metode active learning- Upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Solikhah, 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).
- Suarni, S. (2017). Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi dasar organisasi pelajaran PKN melalui pendekatan pembelajaran pakem untuk kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T. A. 2014/2015. *PASCAL: Journal of Physics and Science Learning*, 1(2), 129–140. Retrieved from <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/PASCAL/article/view/347>
- Tong, S. (2008). *Arsitek Jiwa II*. Surabaya: Momentum.
- Tung, K. Y. (2013). *filsafat pendidikan Kristen*. Yogyakarta: ANDI.
- Winarti. (2013). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pokok bahasan penyusutan aktiva tetap dengan metode menjodohkan kotak. *Dinamika Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.15294/dp.v8i2.3368>
- Zhao, F. (2019). Using *Quizizz* to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *Sciedu- International Journal of Higher Education*, 8(1). <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>