

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Melalui penggunaan aktivitas multi-pemain di ruang kelas online, Quizizz adalah alat yang berbentuk permainan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Quizizz beroperasi melalui komputer. Informasi yang diberikan oleh teknologi komputer meliputi pembelajaran interaktif berbantuan komputer, hypertext, pembelajaran web, dan aplikasi bantuan pembelajaran. Media jenis ini dikenal dengan media berbasis komputer.¹²

2. Manfaat Quizizz

Penggunaan media Quizizz memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Aplikasi ini bukan hanya sekadar platform pembelajaran, melainkan juga sebuah permainan instruktif berbasis games. Dalam penyajiannya, Quizizz menggunakan permainan multipemain, menciptakan lingkungan belajar yang hidup dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti avatar, tema, dan musik hiburan menjadi daya tarik tambahan dalam proses pembelajaran.

¹²Siti Nurfadilah,dkk, "Media Quizizz dan pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di SMAN 10 Jakarta" ,*Historiography: Journal of Indonesian History and Education*. 2, No. 3 (Juli 2022): 367

Keunikan dari Quizziz terletak pada kemampuannya mengubah ruang belajar menjadi pengalaman yang lebih interaktif, misalnya ketika kuis akan dilakukan tentu banyak siswa yang masih kurang paham menggunakan *Quizizz* sehingga menanyakan cara menggunakannya kepada guru maupun kepada siswa yang lain. Pengguna dapat menyesuaikan avatar, memilih tema, dan menikmati musik selama proses pembelajaran, menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan. Khususnya, fitur-fitur ini sangat sesuai dengan pendekatan pembelajaran online atau daring, di mana interaktivitas dan keterlibatan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. penggunaan Quizziz bukan hanya sekadar alat pembelajaran konvensional, melainkan sebuah solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran online yang semakin berkembang pesat. Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya :¹³

- a. Siswa memiliki akses langsung ke hasil evaluasi mereka.
- b. Untuk mengurangi kecurangan, setiap siswa menerima serangkaian pertanyaan unik.
- c. Siswa dapat melihat jawaban benar dan salah.

¹³Sri Mulyati and Evendi, Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di SMP 2 Bojonegara, "GAUS : Jurnal Pendidikan Matematika", no. 1 (2020): 66.

- d. Mempermudah belajar: Quizizz mempermudah belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- e. Mempercepat pemahaman: Quizizz mempercepat pemahaman karena siswa dapat melihat hasilnya secara langsung dan melihat kesalahan yang dibuat.
- f. Memperjelas konsep: Quizizz memperjelas konsep karena siswa dapat melihat kesalahan yang dibuat dan melihat pembahasan yang diberikan oleh guru.
- g. Mempercepat proses belajar: Quizizz mempercepat proses belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- h. Mempercepat pengembangan keterampilan: Quizizz mempercepat pengembangan keterampilan karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online.
- i. Mempermudah pengumpulan nilai: Quizizz mempermudah pengumpulan nilai karena guru dapat melihat hasil siswa secara langsung dan dapat menghitung nilai dengan mudah.
- j. Mempercepat komunikasi: Quizizz mempercepat komunikasi antara guru dan siswa karena siswa dapat menanyakan pertanyaan dan guru dapat menjawabnya secara langsung.
- k. Mempercepat proses pengembangan: Quizizz mempercepat proses pengembangan karena siswa dapat melakukan praktis dalam

mengisi jawaban kuesioner online dan dapat melihat pembahasan yang diberikan oleh guru.

- l. Mempercepat pengembangan kreativitas: Quizizz mempercepat pengembangan kreativitas karena siswa dapat membuat kuesioner sendiri dan dapat melihat jawaban yang diberikan oleh siswa lain.
- m. Mempercepat pengembangan sikap belajar: Quizizz mempercepat pengembangan sikap belajar karena siswa dapat melakukan praktis dalam mengisi jawaban kuesioner online dan dapat melihat hasilnya secara langsung.¹⁴

Selain itu, satu lagi kelebihan media kuis adalah membuat siswa tetap terlibat selama pembelajaran di kelas. Jika seorang guru membacakan sebuah teks di depan kelas, siswa akan menjadi tidak tertarik. Meskipun demikian, guru dapat menggunakan berbagai bahan penilaian untuk menarik minat siswa dengan menggunakan media kuis. agar keinginannya untuk belajar menjadi lebih aktif.

3. Kelebihan dan Kekurangan quizizz

Kelebihan Quizizz bagi siswa di antaranya:

- a. Menyenangkan dan interaktif Quizizz meningkatkan interaktivitas dan kegembiraan dalam pembelajaran bagi siswa, sehingga

¹⁴ Humairoh, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz. Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)* 1 (2023): 1-12.

- membantu mereka untuk lebih fokus selama proses belajar-mengajar.
- b. Kompetitif: Siswa dapat bersaing dengan teman sekelas mereka dalam menyelesaikan kuis. Hal ini agar siswa dapat menyelesaikan kuis-kuis dengan baik, siswa dapat memperhatikan, dan menyelesaikan pelajaran.
 - c. Motivasi: Quizizz bisa mendorong siswa untuk termotivasi dalam belajar dan memperoleh pemahaman atas materi pelajaran.
 - d. Feedback instan: Siswa mendapatkan feedback instan tentang jawaban mereka.
 - e. Dapat diakses di mana saja: "Quizizz bisa diakses di mana saja menggunakan berbagai perangkat yang terhubung ke internet."

Kekurangan Quizizz bagi siswa di antaranya:

- a. Bisa membosankan: Jika kuis tidak dirancang dengan baik, bisa menjadi membosankan bagi siswa.
- b. Tekanan untuk bersaing: Siswa mungkin merasa tertekan untuk bersaing dengan teman sekelas mereka.
- c. Potensi frustrasi: Siswa mungkin merasa frustrasi jika mereka tidak memahami materi yang diuji dalam kuis.¹⁵

¹⁵ IkaTusyani, Muhammad Azmi, and Jamil, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda," *Yupa: Historical Studies Journal* 6, no.2(2022):101–110.

4. Cara penggunaan quizizz

a. Kegiatan Pembuka

- 1) Kegiatan dimulai dengan berdoa.
- 2) Guru memeriksa kehadiran murid dan mengecek Alkitab masing-masing dari mereka.
- 3) Guru menanyakan kepada siswa tentang topik yang sudah dipelajari sebelumnya.
- 4) Guru menjelaskan maksud dari proses belajar.
- 5) Guru menjelaskan kegiatan atau langkah-langkah yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjalin keterkaitan antara materi pembelajaran saat ini dengan yang dibahas pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Guru kemudian mengajak peserta didik untuk mencermati cerita Alkitab Yohanes 4:1-42
- 3) Setelah membaca Teks Alkitab, guru mengadakan diskusi dan sesi tanya jawab dengan siswa tentang pandangan mereka terhadap individu yang mempraktikkan agama lain.
- 4) Selanjutnya peserta didik diarahkan untuk memahami "sikap dalam hubungan antar umat beragama".
- 5) Setelah mendengarkan materi, guru memberi penugasan melalui Quizizz.

- 6) Guru memantau keaktifan belajar siswa dengan mengajukan pertanyaan lanjutan mengenai topik yang ditanyakan, mendorong siswa mengungkapkan pemikirannya, dan memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.
 - 7) Kemudian, guru memberi kesempatan kepada semua murid untuk mengajukan pertanyaan tentang materi yang sudah diajelaskan.
- c. Kegiatan Penutup
- 1) Guru bekerja sama dengan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan dan menyimpulkan pembelajaran.
 - 2) Guru menanyakan pertanyaan dan memberikan umpan balik tentang materi yang telah dipelajari (untuk menilai pemahaman siswa).
 - 3) Ajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan melakukan doa bersama.

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Pengertian Keaktifan Belajar

Proses belajar melibatkan keaktifan, yang termanifestasi pada semua anak selama pembelajaran. Keaktifan ini tercermin dalam berbagai tindakan, baik dari peserta didik maupun tenaga pendidik. Dari perspektif peserta didik, belajar dianggap sebagai langkah-langkah

prosedural dalam menghadapi materi ajar. Keaktifan dalam pembelajaran menjadi indikator penting yang dapat diamati dari interaksi antara peserta didik dan pendidik. Upaya yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar disebut pembelajaran aktif siswa, dan hal itu dapat dicapai melalui kegiatan belajar kelompok dan individu.¹⁶

Keaktifan belajar siswa adalah elemen mendasar yang krusial untuk kesuksesan pembelajaran. Keaktifan ini mencakup aktivitas fisik dan mental, seperti berbuat dan berfikir, yang merupakan rangkaian tak terpisahkan. Pemahaman tentang keaktifan belajar melibatkan partisipasi siswa dalam berbagai aktivitas, baik secara fisik maupun mental, yang berfungsi sebagai sarana dalam proses belajar mengajar. Ini mencakup aspek-aspek seperti pikiran, pandangan, konsentrasi, penglihatan, dan tangan yang digunakan selama pembelajaran. Artinya, keterlibatan dalam proses belajar adalah segala aktivitas yang mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran.

2. Penerapan keaktifan belajar

Pembelajaran aktif pada siswa berkaitan dengan segala tindakan yang terjadi, baik yang bersifat fisik maupun tidak. Latihan ini dapat menghasilkan lingkungan belajar yang dinamis. Pendekatan belajar

¹⁶ Aman Kusna Nugraha, "Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar," *Konvergensi* 6, no. 29 (2019): 7-18.

mengajar yang dikenal sebagai “pembelajaran aktif” memberikan penekanan yang kuat pada aktivitas fisik, mental, intelektual, dan emosional siswa. Instruktur menerima tujuan pembelajaran berupa perpaduan komponen psikomotorik, efektif, dan kognitif.¹⁷

Keaktifan belajar siswa tergambar melalui partisipasi mereka dalam menjalankan tugas pembelajaran. Hal ini melibatkan usaha siswa untuk memperoleh pengalaman belajar dengan terlibat dalam aktivitas pembelajaran, baik sendirian maupun bersama dengan orang lain. Tingkat keaktifan siswa juga tercermin dalam keseriusan mereka dalam mengikuti mata pelajaran yang sedang dipelajari.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa

Menurut Erlis Nurhayati, berbagai faktor memengaruhi tingkat keaktifan dalam belajar.

- a. Mendorong dan memantik semangat anak dalam belajar.
- b. Tujuan pembelajaran, atau keterampilan dasar, dikomunikasikan kepada siswa.
- c. Mengingatkan siswa tentang kompetensi pembelajaran adalah langkah ketiga.
- d. Menginspirasi anak-anak dengan masalah, mata pelajaran, dan ide-ide yang perlu dipelajari.

¹⁷Aman Kusna Nugraha, “Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar,” *Konvergensi* 6, no. 29 (2019): 7–18.

- e. Memberi tahu siswa cara memperolehnya
- f. Memulai suatu kegiatan
- g. Mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pendidikan
- h. Membalas ucapan siswa (umpan balik);
- i. Di akhir, berikan tes singkat sebagai bentuk evaluasi.
- j. Sajikan temuan pembelajaran berdasarkan masing-masing materi..

Menurut perspektif ini, pendorong utama peningkatan keterlibatan siswa adalah kapasitas guru untuk merancang pembelajaran interaktif yang mendorong partisipasi siswa dalam bentuk pertanyaan, jawaban, ide, dan kesimpulan.

4. Indikator keaktifan belajar siswa

Selama siswa belajar di sekolah, tingkat keaktifan mereka menjadi cerminan dari hasil pembelajaran yang mereka capai. Keaktifan ini mencakup keaktifan psikis dan keaktifan fisik. Dimana keaktifan psikis ini mencakup keaktifan indra, emosi, akal dan ingatan. Berikut beberapa indikator tersebut :¹⁸

- a. Keaktifan Indra. Hendaknya anda berusaha memanfaatkan seluruh indra anda ketika melakukan kegiatan belajar, termasuk pendengaran, penglihatan (untuk memperhatikan), dan lain

¹⁸ Tio Kartika Sembiring et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lintongnihuts Tahun Pembelajaran 2023/2024," *JURRAFI* 2, no. 2 (2023): 122.

sebagainya. Hal ini siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan memberi perhatian dan mampu mendengarkan instruksi dengan baik.

- b. Keaktifan Emosi, Ketika pembelajaran sedang terjadi, siswa harus selalu berusaha untuk menerima apa yang akan dan telah mereka pelajari dan bersikap gembira, berani, dan tenang.
- c. Keaktifan Akal, Pentingnya melibatkan pikiran saat belajar adalah untuk membangun pemahaman yang kokoh, menggabungkan informasi, dan menarik kesimpulan yang relevan.
- d. Keaktifan Ingatan. Ketika siswa belajar, mereka harus secara aktif menerima informasi yang diberikan oleh guru dan berusaha untuk mengingatnya. Dengan cara ini, mereka dapat mengulangi materi secara konseptual, mempertahankan pengetahuan dari luar, menyimpan pesan, dan menciptakan kesan yang mendalam.

Sementara keaktifan fisik adalah jenis keaktifan yang dapat langsung diamati selama pembelajaran di kelas, termasuk dalam kategori ini adalah:¹⁹

- a. Mencatat, Parafrase adalah proses pembelajaran di mana siswa menulis ulang bagian-bagian teks yang dianggap signifikan atau penting.

¹⁹Defni and Efni Ramli, "Penggunaan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 3 Mandu," *EL-Darisa : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2022): 26.

- b. Membaca, Belajar sangat dipengaruhi oleh membaca. Membaca merupakan hampir seluruh kegiatan belajar; Kegiatan membaca melibatkan pemahaman makna kata dan frasa dalam suatu teks untuk menyerap pengetahuan.
- c. Diskusi antar siswa mencakup hal-hal seperti bertanya, menawarkan ide dan perspektif, dan banyak lagi. Memasukkan percakapan ke dalam proses belajar mengajar dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan menjadi pemikir yang lebih kreatif dan kritis.
- d. Mendengar, Respon terhadap rangsangan bunyi disebut pendengaran. Mendengar gelombang suara tidak selalu berarti pemahaman sepenuhnya terhadap apa yang didengar, seperti yang dijelaskan oleh Indra. Aktif mendengarkan membantu siswa memproses materi dengan lebih efektif karena mereka secara aktif fokus pada apa yang didengar, sehingga memfasilitasi asimilasi yang lebih baik dari informasi tersebut.

C. Hubungan Quizizz dengan Keaktifan

Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran, Quizizz yang merupakan platform interaktif yang memungkinkan guru membuat kuis daring dengan berbagai pilihan format pertanyaan. Para siswa dapat mengakses kuis tersebut dari perangkat mereka sendiri, membuat pembelajaran lebih fleksibel

dan terjangkau. Penggunaan Quizizz dalam pendidikan dapat dianggap sebagai strategi untuk meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Salah satu aspek krusial yang harus diperhatikan adalah tingkat partisipasi siswa di dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan platform seperti Quizizz dapat signifikan meningkatkan keterlibatan siswa secara positif. Melalui penyajian materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif, siswa tidak sekadar menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan. Hal ini tidak hanya memungkinkan mereka untuk menguji pemahaman mereka secara langsung, tetapi juga memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, kualitas dan hasil pembelajaran siswa dapat lebih optimal karena adanya interaksi langsung dan penerapan konsep dalam konteks yang lebih menyenangkan dan interaktif.²⁰ Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang merangsang partisipasi aktif dan mengundang siswa untuk terlibat secara langsung dalam memahami materi pelajaran, sehingga meningkatkan hasil pembelajaran mereka secara signifikan.

Keaktifan siswa dalam konteks ini dapat diukur dari sejumlah faktor, seperti tingkat partisipasi selama proses pembelajaran keterlibatan selama

²⁰ Frederick David Loupatty, "Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Kekatifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring (The Utilization Of Quizizz Media In Problems To Improve Studnet's Learning Activeness In Online Learning)," *JOHME* 5, no. 2 (2021): 264–266.

kuis, tingkat kehadiran, dan kualitas tanggapan yang diberikan.²¹ Sebagai contoh, selama pelaksanaan kuis di Quizizz, siswa harus menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat, menciptakan atmosfer yang mendukung keaktifan psikis yang mencakup indra, emosi, akal, ingatan dan juga keaktifan fisik. Selain itu, fitur kompetitif pada Quizizz, seperti leaderboard yang menunjukkan peringkat siswa, dapat menjadi motivasi ekstra untuk mencapai hasil terbaik. Dalam tinjauan akademis, keaktifan siswa ini dapat dihubungkan dengan pemahaman konsep yang lebih baik dan retensi informasi yang lebih lama. Melalui interaksi dengan platform ini, siswa dapat merasakan kepuasan dan kepercayaan diri ketika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Ini dapat memotivasi mereka untuk terlibat meningkatkan rasa percaya diri dan lebih aktif dalam pembelajaran mereka terhadap mata pelajaran tertentu. Sebagai pendekatan akademis, hasil penelitian mengenai keterlibatan siswa dalam pembelajaran online seperti Quizizz dapat dijadikan dasar untuk lebih memahami dan mengoptimalkan penggunaan platform ini dalam meningkatkan keaktifan siswa secara menyeluruh baik secara psikis maupun fisik.

D. Pendidikan Agama Kristen

1. Pengertian Pendidikan Agama Kristen

²¹ Loupatty, "Pemanfaatan Media Quizizz Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring (The Utilization Of Quizizz Media In Problems To Improve Student's Learning Activeness In Online Learning)."

Istilah Pendidikan Agama Kristen (PAK) diterjemahkan dari *Christian Education* dalam bahasa Inggris, yang secara sengaja mengacu pada pendidikan agama Kristen daripada hanya "Pendidikan Kristen" secara harfiah. Hal ini dilakukan karena makna dan cakupan dari kedua istilah tersebut sedikit berbeda.²²

Selain itu, Calvin menekankan bahwa pengajaran agama Kristen adalah pengajaran yang mencakup pembelajaran Alkitab yang dipimpin oleh Roh Kudus bagi seluruh anggota gereja. Yesus Kristus mengajar dan mempersiapkan mereka yang terpilih untuk memikul tanggung jawab di bawah kemahakuasaan Allah demi kemuliaan-Nya.²³ Pendidikan agama Kristen, menurut Robert W. Pazmino, adalah suatu upaya yang terencana dan metodis untuk menyebarkan pengetahuan, keyakinan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang sejalan dengan ajaran Kristen. Tujuannya bukan sekadar memberi informasi, tetapi lebih kepada merangsang transformasi, pembaruan, dan reformasi baik pada individu maupun kelompok, serta struktur masyarakat, melalui pengaruh Roh Kudus. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu hidup sesuai dengan nilai-nilai Kristen dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya

²² Marhen Sahertian, "Pendidikan Agama Kristen Dalam Sudut Pandang John Dewey," *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019): 106.

²³ Marhen Sahertian, "Pendidikan Agama Kristen Dalam Sudut Pandang John Dewey," *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019): 106.

bersifat manusiawi tetapi juga spiritual, mengakui perlunya intervensi ilahi dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.²⁴

Oleh karena itu, PAK bertujuan untuk memungkinkan manusia berkomunikasi dengan Tuhan melalui paparan Firman Tuhan.

2. Tujuan Pendidikan Agama Kristen

Menurut Winona Walworth, PAK memiliki dua tujuan utama, yaitu :²⁵

- a. Pertama, mereka membangun gereja (orang-orang kudus) untuk melakukan tugas pelayanan mereka.
- b. Kedua untuk memberdayakan gereja, atau orang-orang kudus, untuk memperkuat tubuh Kristus dan memungkinkan gereja menjadi dewasa secara rohani. untuk merayakan kedatangan Kristus, kepala tubuh (gereja).

3. Karakteristik PAK

Pendidikan agama Kristen memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari pendidikan agama lainnya. Berikut beberapa karakteristik penting dari pendidikan agama Kristen :²⁶

- a. *Fokus pada kekristenan*, Pendidikan agama Kristen menekankan pengajaran dan pemahaman tentang keyakinan, ajaran, dan nilai-

²⁴ Sahertian, "Pendidikan Agama Kristen dalam sudut pandang John Dewey", *Jurnal Teruna Bhakti* 1, no. 2 (2019): 107

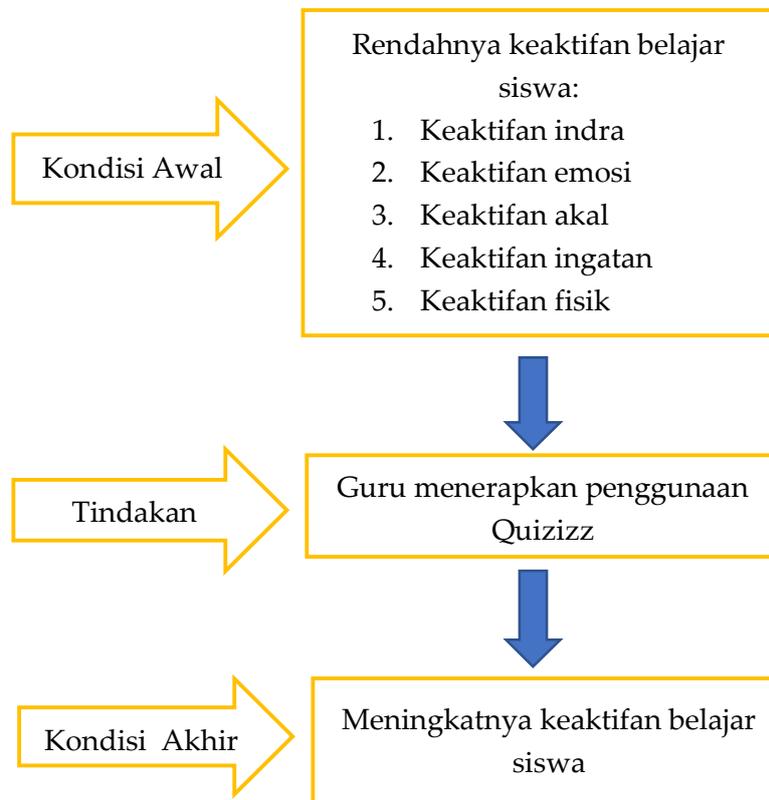
²⁵ Ibid. 108

²⁶ Magdalena P. Santoso, "Karakteristik Pendidikan Agama Kristen," *Veritas Jurnal : Teologi dan Pelayanan* 6, no. 2 (2005): 5.

- nilai Kekristenan. Ini mencakup studi mendalam tentang Alkitab, kehidupan Yesus Kristus sebagai teladan, serta ajaran moral Kristen yang mengajarkan kasih, pengampunan, dan keadilan sebagai landasan hidup yang dianut umat Kristen.
- b. *Pentingnya keimanan*, mendorong pengembangan keimanan pribadi dalam Kristus. Siswa diajarkan untuk memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Kristen, seperti kasih, kerendahan hati, dan pelayanan.
 - c. *Moralitas dan Etika*, pendidikan agama Kristen mengajarkan prinsip-prinsip moral dan etika Kristen. Ini membantu siswa untuk memahami bagaimana keputusan mereka dapat mencerminkan iman mereka dan bagaimana mereka dapat hidup sesuai dengan nilai-nilai Kristen.
 - d. *Pembinaan karakter kristen*, Pendidikan agama Kristen bertujuan mengembangkan karakter siswa agar mencerminkan nilai-nilai Kristen seperti integritas, kejujuran, dan kasih, sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang terampil dalam menerapkan nilai-nilai ini dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mempengaruhi lingkungan mereka dengan cara yang positif dan berdampak baik.

E. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



Keberhasilan pembelajaran di dalam kelas sangat tergantung pada tingkat keterlibatan peserta didik. Kelas VIII.3 SMPN 1 Tikala menunjukkan tingkat keterlibatan dalam proses pembelajaran yang masih rendah, seperti yang terlihat saat penulis melakukan pengamatan awal. Peneliti memilih platform berbasis edukasi yaitu Quizizz sebagai media pembelajaran. Telah terbukti dari studi sebelumnya bahwa penggunaan Quizizz sebagai platform pembelajaran dapat signifikan dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pendidikan. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat memperbaiki tingkat keterlibatan belajar siswa kelas VIII.3 di SMPN 1 Tikala.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Pamungkas pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Gentan 04 Kabupaten Semarang. Hasil observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yang signifikan selama proses pembelajaran. Pada siklus awal, rata-rata nilai meningkat secara mencolok menjadi 51,36. Pada siklus II, pencapaian lebih lanjut terjadi dengan nilai mencapai 93,45. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan sumber belajar berbasis game edukasi Quizizz membuktikan keefektifannya dalam meningkatkan hasil pembelajaran online siswa sekolah dasar. Sistem ini memberikan kontribusi positif yang terukur terhadap kualitas pembelajaran, memfasilitasi pencapaian nilai yang lebih tinggi secara konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas, pada tahun 2023, Listiyani dan Nurul juga melakukan studi untuk menginvestigasi dampak penggunaan game edukasi Quizizz dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Mereka menggunakan game edukasi Quizizz sebagai variabel utama dan mengukur indikator keaktifan belajar sebagai alat untuk mengevaluasi efeknya. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana penggunaan teknologi dalam bentuk game dapat mempengaruhi tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam upaya meningkatkan

efektivitas pendidikan melalui penggunaan teknologi interaktif. Setelah pengumpulan data responden rampung peneliti kemudian melakukan uji hipotesis yang mencakup tiga kali pengujian hipotesis. Melalui ketiga tes tersebut, secara bersamaan game pendidikan Quizizz menunjukkan pengaruh yang menguntungkan terhadap tingkat partisipasi dalam proses belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sumarni pada tahun 2022, untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran menggunakan platform Quizizz, menunjukkan hasil positif setelah dilakukan tiga siklus penelitian dengan melibatkan 31 peserta didik. Secara signifikan, ketiga tahapan tersebut menunjukkan kemajuan yang positif dalam meningkatkan tingkat partisipasi siswa. Pada tahap pertama, persentase partisipasi adalah 67,5%. Pada tahap kedua, persentasenya meningkat menjadi 75%, dan pada tahap terakhir, persentase partisipasi mencapai 87,5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Quizizz secara efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa secara signifikan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pamungkas, Listiyani dan Nurul, Sumarni, dan penelitian ini memiliki kesamaan yakni mencoba melihat kegunaan dari platform Quizizz dalam pembelajaran. Namun pada penelitian Pamungkas lebih fokus pada hasil belajar, berbeda dengan Listiyani dan Nurul, dan Sumarni yang fokus pada peningkatan keaktifan siswa melalui platform Quizizz. Meskipun penelitian sebelumnya telah

mengangkat tema yang sama, yaitu penggunaan platform Quizizz, ada perbedaan signifikan dengan penelitian yang saya lakukan. Penelitian sebelumnya oleh Pamungkas, Listiyani, Nurul, dan Sumarni fokus pada pembelajaran seperti mata pelajaran tematik dan matematika. Namun, penelitian ini akan menekankan pada bagaimana platform Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

Dari interpretasi ini, penelitian menekankan inovasi dengan menerapkan platform Quizizz dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat terus berkembangnya teknologi yang telah mempengaruhi dunia pendidikan secara signifikan.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah perkiraan awal terhadap perumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dengan menerapkan Quizizz, tingkat keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas VIII.3 di SMPN 1 Tikala diharapkan dapat meningkat. Hipotesis ini mengacu pada peningkatan partisipasi dan motivasi siswa melalui interaksi yang lebih dinamis dan menyenangkan selama proses pembelajaran.