

Pengalaman Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Menggunakan Teknologi Pembelajaran *Quizizz*

Juliana Pontoan^{1*}, Kevin Samuel Kamagi²

Universitas Kristen Indonesia, Jakarta^{1,2}

Email: julipontoan@gmail.com^{1*}

(*) tanda untuk penulis korespondensi

Abstrak

Teknologi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadikan aktivitas belajar lebih efektif dan berarti. Pendidikan Agama Kristen diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang dapat dirasakan menyenangkan oleh peserta didik. Oleh karena itu pendidikan agama Kristen harus menyesuaikan dari segi metode dan sarana dalam memberikan pembelajaran di era teknologi saat ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen di gereja. Subjek penelitian adalah pemuda GKKD Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi *Quizizz* menjadi pilihan dalam media pembelajaran pendidikan agama Kristen karena Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di pemuda karena mudah diakses, membuat suasana pembelajaran menyenangkan, pemuda bersemangat dalam mengerjakan kuis, dapat memperhatikan pelajaran, meninjau kembali materi yang telah dipelajari.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Kristen; Pengalaman Pembelajaran; Teknologi Pembelajaran *Quizizz*

Abstract

Technology has an important role in the learning process because it can make learning activities more effective and meaningful. Christian religious education is expected to be able to provide learning that can be felt pleasant by students. Therefore, Christian religious education must adjust in terms of methods and means in providing learning in the current technological era. The research method used is descriptive qualitative method. The purpose of this writing is to obtain information about the experience of using the Quizizz application in learning Christian religious education in the church. The research subjects were GKKD Jakarta youth. The results of the study show that Quizizz technology is the choice of learning media for Christian religious education because the Quizizz application can be used in learning Christian religious education in youth because it is easily accessible, makes the learning atmosphere fun, youth is enthusiastic about taking quizzes, can pay attention to lessons, review material that has been studied.

Keywords: Christian Education; Learning Experience; Quizizz Learning Technology



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kewajiban yang harus dilakukan oleh manusia karena belajar seperti yang dipaparkan oleh Suprihatinigrum bahwa belajar adalah proses seseorang untuk mengelola pengetahuan, didalamnya individu berkegiatan, tidak pasif dalam berpikir, menjabarkan makna dari hasil belajar dan menyusun konsep.¹ Belajar membuat individu dapat mengerti dan memahami serta membentuk sikap individu bersama dengan lingkungan. Dalam proses belajar manusia dibutuhkan teknologi pembelajaran agar aktivitas belajar menjadi lebih efektif dan berarti. Teknologi pada zaman ini sangat membantu dalam memberikan kemudahan kepada masyarakat karena teknologi merupakan sarana yang mempermudah dan mengefektifkan pekerjaan-pekerjaan masyarakat. Pada saat ini, teknologi modern sudah menyebar secara luas. Yang dulunya hanya terdapat di perkotaan kini telah meluas sampai kepada desa-desa. Teknologi mempengaruhi bahkan kepada lintas budaya yang ada di Indonesia.²

Teknologi berasal dari kata Yunani *technologia* yang memiliki arti sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis.³ Kata teknologi juga berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti keahlian⁴ dan logika yang berarti pengetahuan.⁴ Teknologi pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah menghasilkan produk yang bermanfaat.⁵ Dijelaskan oleh Iskandar Alisyahbana, teknologi merupakan sarana yang diciptakan manusia untuk membuat suatu bantuan secara alat atau akal untuk mempermudah pekerjaan manusia.⁶ Dalam pendidikan, teknologi merupakan fasilitas secara studi dan etis dalam pengoptimalan kepada pembelajaran dengan penggunaan teknologi yang efektif.⁷

¹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 143.

² mita Puspita Sukmasari Hendro Setyo Wahyudi, "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat," *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, No. 1 (2014): 12.

³ Valentino Reykliv Mokal, dkk., "Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (2022): 1475-1486.

⁴ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Grafindo Persada, 2012), 78.

⁵ Munir, *Tantangan Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depdiknas RI, 2009), 64

⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), 88

⁷ Kristiana Hesti Padmini dan Brigitta Putri Atika Tyagita, "Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa: Studi Kasus di Salah Satu SMA di Salatiga," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, No. November (2015): 60.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) merupakan pendidikan yang relevan dari masa ke masa, karena pendidikan agama kristen sudah hadir dari waktu ke waktu. Menurut Nuhamara, PAK senantiasa berhubungan dengan pendidikan karakter yaitu pendidikan yang mendidik budi pekerti peserta didik yang baik secara moralitas serta, yang di mana pendidikan karakter dapat ditemukan dalam PAK.⁸ Dalam pendidikan agama kristen terdapat nasehat yang menuntun manusia kepada jalan yang baik untuk manusia bersikap dalam hidup. Dengan demikian, PAK harus menyesuaikan dari segi metode dan sarana dalam memberikan pembelajaran di era teknologi saat ini.

Beberapa kemajuan yang terjadi karena adanya kemajuan teknologi dengan memunculkan aplikasi-aplikasi yang memberi sarana untuk keefektifan dalam belajar. Salah satu aplikasi yang menolong dalam pendidikan adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini merupakan *web tool* yang melaksanakan pembelajaran lewat metode permainan yang interaktif, salah satu fitur dalam *Quizizz* adalah permainan kuis yang terdiri 4 sampai 5 pilihan jawaban dalam satu soal. Ketika kuis telah dirancang, kuis tersebut dapat dibagikan lewat kode kepada peserta didik.⁹ *Quizizz* merupakan salah satu *web tool* yang inovatif dan menyenangkan dalam pelaksanaan di dalam pembelajaran. Sehingga berdasarkan kegunaan dari aplikasi *Quizizz*, PAK dapat menggunakan aplikasi ini sebagai sarana teknologi pembelajaran. Tujuan dari penulisan artikel ini ingin membahas bagaimana pengalaman belajar PAK dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Beberapa penelitian yang membahas tentang pengalaman belajar dengan menggunakan *Quizizz* seperti yang dilakukan oleh Sugian Noor dengan penelitian “Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin”. Dalam penelitian ini, penggunaan *Quizizz* membuat peningkatan belajar menjadi lebih baik dari angka 71,64 menjadi 77,92 sehingga hasil peningkatan menjadi 20% hal ini dapat tercapai karena *Quizizz* merupakan aplikasi pengajaran yang sangat

⁸ Daniel Nuhamara, “Pengutamaan Dimensi Karakter dalam Pendidikan Agama Kristen,” *Jurnal Jaffray* 16, No. 1 (2018): 93.

⁹ Sugian Noor, “Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin,” *Pendidikan Hayati* 6, No. 2 (2020): 1-7.

menyenangkan dalam belajar.¹⁰ Penelitian selanjutnya oleh Yulia Isratul Aini mengenai “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu” hasil dari penelitian ini menjelaskan, bahwa media belajar *Quizizz* belum terlalu dikenal oleh pendidik di Bengkulu sehingga harus dilakukan pengenalan terus-menerus agar dapat menjadi salah satu media pembelajaran di era digital, supaya aplikasi *Quizizz* dapat mengembangkan pemahaman dan psikomotorik peserta didik. Penelitian oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi dengan penelitian “Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. Hasilnya, pembelajaran matematika terhadap peserta didik SMP 2 Bojonegara mengalami peningkatan dalam 2 siklus (siklus I sebesar 63 dan siklus II 78), *Quizizz* dapat digunakan sebagai alternatif sebagai media pembelajaran.¹¹ Melalui beberapa penelitian ini, dapat dilihat bahwa *Quizizz* merupakan teknologi pembelajaran yang efektif dalam penerapannya. Oleh sebab itu, penulis ingin menganalisa pengalaman belajar PAK dengan *Quizizz*.

METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati, diarahkan dari latar belakang individu secara utuh sebagai bagian dari suatu keutuhan.¹² Data kualitatif ini didapatkan melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan kajian pustaka. Penelitian dilakukan di pelayanan pemuda GKKD Jakarta dengan subjek penelitian sebanyak 5 orang pemuda. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Milles dan Huberman yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Sri Mulyati dan Hanif Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP,” *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (2020): 64-73.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R dan D*, (ALFABETA, Bandung, 2009), 9.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tentang Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan media belajar *online* inovatif dan interaktif, media belajar *Quizizz* didesain secara menyenangkan agar dapat digunakan menjadi media belajar yang efektif antara guru dan peserta didik, *Quizizz* juga dapat menunjukkan hasil siswa dalam belajar lewat statistik sehingga guru dapat melihat dan menganalisa kemampuan peserta didik. *Quizizz* merupakan *software online* yang memberikan pengalaman peserta didik menjawab kuis secara interaktif dan menyenangkan. Pembuat kuis dapat mendesain kuis dengan berbagai macam fitur yang beragam. Kuis dapat dibuat dengan metode pilihan ganda, benar/salah, serta mengisi titik-titik. Aplikasi *Quizizz* ini menjadi lebih menyenangkan karena terdapat berbagai pilihan tema yang ditawarkan untuk dipilih, sehingga tampilan dari kuis yang diberikan tidak monoton dan menyenangkan. Selain itu, peserta yang mengikuti kuis memperoleh hasil yang dapat dilihat secara transparan tentang hasil perolehan yang dicapai. Aplikasi ini dapat digunakan lewat gawai seperti laptop/komputer yang *download* lewat website atau *smartphone* yang di *download* lewat *playstore*.

Media belajar *Quizizz* memiliki berbagai macam kelebihan dan kekurangan, antara lain: **pertama**, kelebihan. membuat urutan ranking yang lebih mudah, koreksi yang otomatis, dapat meninjau kembali soal di akhir kuis. **Kedua**, kekurangan. tertinggal poin bagi peserta yang terlambat dalam bergabung, peserta bisa curang dengan membuka *tab* baru untuk melihat jawaban dari pertanyaan, tidak relevan bagi tempat yang tidak memiliki akses internet karena *Quizizz* yang diakses secara *online*.¹³

Ada berbagai macam kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan media belajar *Quizizz*, akan tetapi *Quizizz* tetap merupakan salah satu *platform* media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyatakan hasil secara akurat terhadap hasil belajar peserta didik.

¹³ NaikPangkat.com, "Ketahuilah Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran dalam Merdeka Belajar," *NaikPangkat.Com*, <https://naikpangkat.com/ketahui-kelebihan-dan-kekurangan-quizizz-sebagai-media-pembelajaran-dalam-merdeka-belajar/>.

Pendidikan Agama Kristen dalam Dunia Teknologi Tentang Aplikasi *Quizizz*

Saat ini penerapan pembelajaran menggunakan teknologi memberi pengetahuan yang baru dan memberikan kesempatan yang sama bagi guru dan peserta didik untuk mengajar dan belajar.¹⁴ PAK membutuhkan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan dengan teknologi dapat membantu PAK untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam suatu proses belajar mengajar supaya mengalami perubahan dari yang belum baik menjadi lebih baik.¹⁵ Teknologi dapat meningkatkan minat belajar PAK peserta didik di sekolah dan membantu para pendidik untuk mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik.¹⁶ PAK dalam dunia teknologi bertanggung jawab untuk menyampaikan kebenaran kepada generasi muda Kristen agar tidak ketinggalan zaman dan mengikuti perkembangan teknologi, tetapi tetap mampu mempertahankan iman dan cara hidup Kristiani serta membantu mengarahkan mereka dalam menggunakan teknologi secara cerdas dan sesuai kehendak Allah.¹⁷

Peran PAK di sekolah terkait dengan penggunaan teknologi, guru bertanggung jawab untuk mengajar, mendisiplin dan mengkonseling peserta didik menggunakan teknologi sehingga tidak salah tetapi sesuai dengan kebutuhan dan untuk memuliakan nama Tuhan.¹⁸ Hal yang serupa juga disampaikan oleh Priscillia tentang peran guru PAK dalam mengarahkan siswa di era teknologi ini agar tetap memiliki spiritual dan moral yang baik dan sesuai dengan kebenaran Alkitab. Yusak Noven dalam penelitiannya mengemukakan bahwa sejauh penggunaan teknologi digunakan untuk menumbuhkan iman kepercayaan dan menunjang proses pendidikan Kristen, itu bukan

¹⁴ Mokal, dkk., "Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan.", 1477

¹⁵ Esti Regina Boiliu, Noh Ibrahim Boiliu, dan Djoys Anneke Rantung, "Teori Belajar Humanistik Sebagai Landasan dalam Teknologi Pendidikan Agama Kristen," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (2022): 1767-1774.

¹⁶ Hermanto Sihotang, "Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19," *IMMANUEL: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 2 (2020): 63-75.

¹⁷ Mark Phillips Eliasaputra, Martina Novalina, dan Ruth Judica Siahaan, "Tantangan Pendidikan Agama Kristen di Era Revolusi Industri 4.0 dan Pasca Kebenaran," *BONAFIDE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 1 (2020): 1-22.

¹⁸ Priscillia Diane Joy Joseph dan Fredik Melkias Boiliu, "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Penggunaan Teknologi Pada Anak," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 4 (2021): 2037-2045.

menjadi masalah karena akan membawa pendidikan Kristen semakin maju ke depan.¹⁹ Teknologi dapat menjadi berkat bagi manusia, tidak perlu dijauhi justru harus terus dikembangkan agar dapat menjadi lebih baik lagi. PAK sangat dibutuhkan guna membimbing, memperlengkapi peserta didik dalam memiliki iman yang benar sehingga dapat membentengi diri dari pengaruh negatif teknologi tanpa harus menolak teknologi.²⁰ Peserta didik dapat memiliki dan mengembangkan kemampuan dalam mengelola pengetahuan yang didapatkan berkaitan dengan teknologi.²¹

Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Permainan dalam Belajar

Kata Efektivitas, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keefektifan, sesuatu yang memiliki pengaruh dan berkesan.²² Sedangkan pembelajaran adalah suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilihat dari aktivitas selama pembelajaran, respon dan penguasaan konsep.²³ Nurdin dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pendidik PAUD yang kreatif memilih metode pembelajaran bermain untuk dapat dilakukan karena dianggap lebih efektif dalam pembelajaran *online*.²⁴

Permainan atau *game* yang digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran dalam lingkup pendidikan bertujuan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak bosan sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami serta dapat memberikan stimulus pada emosi, kecerdasan, dan psikomotorik peserta didik. Selain itu manfaat menggunakan *game* dalam dunia pendidikan dapat

¹⁹ Yusak Noven Susanto, "Teknologi dalam Pendidikan Kristen: Pendidikan Kristiani Menyambut Perkembangan Teknologi," *kharismata: Jurnal Teologi Pantekosta* 4, no. 2 (2022): 1-16.

²⁰ Citraningsih Basongan, "Penggunaan Teknologi Menurut Iman Kristen di Era Digital Citraningsih Basongan," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (2022): 4279-4287.

²¹ Tjendanawangi Saputra dan Serdianus, "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi di Era Posthuman," *Jurnal Gamaliel: Teologi Praktika* 4, No. 1 (2022): 44-61.

²² KBBI, "Arti Efektivitas."

²³ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, No. 1 (2015): 17-18.

²⁴ Nurdin, "Efektivitas Pembelajaran *Online* PAUD di Tengah Pandemi Covid 19," *JURNAL OBSESI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 1 (2021): 98-122.

memperlancar dan mempermudah dalam proses suatu pembelajaran sehingga tujuan pelajaran tidak terkendala.²⁵

Melalui penggunaan aplikasi *daring Quizizz*, guru dapat menjadi lebih kreatif dalam merancang proses pembelajaran di kelas. Kelas tidak lagi monoton tetapi menjadi menarik dan interaktif sehingga siswa tidak bosan; dan guru-guru dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.²⁶ Pemanfaatan *Quizizz* sebagai media untuk melakukan latihan soal dapat mendorong keaktifan belajar siswa di dalam pembelajaran *daring*. Oleh karena itu guru Kristen dapat membuat suatu perancangan pembelajaran yang holistik supaya dapat mentransformasi para siswa lewat pembelajaran yang diberikan.²⁷ PAK dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi pembelajaran *Quizizz*. Berikut contohnya: **Pertama: Multiple-Choice kuis Alkitab**, *Multiple-choice* merupakan salah satu metode kuis dalam aplikasi *Quizizz*. *Multiple-choice* atau pilihan ganda dijelaskan oleh pendidikan nasional, adalah bentuk pilihan jawaban yang memberikan beberapa pilihan kemungkinan jawaban (*option*) dari beberapa pilihan ada satu jawaban yang benar dan yang lainnya disebut pengecoh (*distractor*).²⁸ *Multiple-Choice* merupakan bentuk pilihan jawab yang memiliki berbagai macam keunggulan seperti mudah dalam pengkoreksian jawaban serta cakupan pilihan berdasarkan materi yang lebih luas.²⁹ Penerapan PAK dengan *Multiple-choice* dengan menggunakan *Quizizz* bisa diterapkan dengan pertanyaan-pertanyaan seputar tokoh Alkitab, nama tempat, tebak ayat, dll. Peserta didik menjadi lebih tertantang dan penasaran dalam menjawab karena diberikan berbagai macam opsi jawaban dalam pertanyaan seputaran Alkitab. **Kedua: Fill in the blank ayat Alkitab**, *Fill in the blank* adalah metode menjawab dalam *quizizz* yang memberikan pengalaman menjawab

²⁵ Maulana Reza Palevi, Pipit Amalia Saputri, dan Rian Vebrianto, "Ruang Kelas Virtual: Pembelajaran dengan Pemanfaatan Permainan *Online Hago*," *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 6, No. 1 (2020): 7-13.

²⁶ Dwi Yulianto Nugroho, "Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung," *Prosiding PKM-CSR* (2019): 8.

²⁷ Fredrik David Loupatty, "Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Daring*," *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education* 5, No. 2 (2021): 273-274.

²⁸ Hani Hanafi, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi," *SOSIO e-KONS* 6, No. 1 (2014): 41-55.

²⁹ *Ibid.*

dengan mengisi titik-titik kosong sebagai jawaban dari pertanyaan. Biasanya *fill in the blank* didahului dengan suatu narasi dan dalam narasi terdapat ruang kosong yang diberi tanda titik-titik untuk diisi dengan jawaban yang benar.³⁰ *Fill in the blank* bermanfaat agar peserta didik dapat menjadi lebih teliti dalam mengisi jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Melalui *Quizizz*, metode menjawab *fill in the blank* dapat digunakan untuk jenis pertanyaan isi ayat Alkitab. Hal ini bertujuan agar dapat merangsang memori peserta didik untuk mengingat secara jelas dan lengkap isi ayat Alkitab yang menjadi pertanyaan untuk diisi di ruang kosong dari pertanyaan. Fitur *fill in the blank* yang disediakan oleh *Quizizz* dapat digunakan sebagai bentuk dari PAK.

Pengalaman PAK dalam Menggunakan Teknologi Pembelajaran Quizizz

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara terhadap 5 informan dari anggota pemuda di GKKD Jakarta yang mengikuti pembelajaran PAK menggunakan aplikasi *Quizizz*. Berikut peneliti mendeskripsikan hasil wawancara yang diperoleh dari informan, sebagai berikut:

Pertanyaan pertama: *bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAK?*, semua informan mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PAK pemuda mudah diakses, seru, mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari dan menarik.

Pertanyaan kedua: *apakah aplikasi Quizizz membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan?*, semua informan mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, tidak membosankan karena ada fitur animasi dan musik, seperti bermain game dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik.

Pertanyaan ketiga: *apakah aplikasi Quizizz membuat pemuda lebih memperhatikan pelajaran?*, 4(empat) orang peserta mengatakan bahwa aplikasi *Quizizz* membuat mereka menjadi lebih memperhatikan dalam belajar dan dapat meninjau kembali materi yang sudah dipelajari. 1(satu) orang peserta mengemukakan bahwa kurang tahu mengenai fokus.

³⁰ Munirul Ikhwan, Agus Suyatna, dan Feriansyah Sesunan, "Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Fill In The Blank Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 3, No. 1 (2015): 27-36.

Pertanyaan keempat: *apakah aplikasi quizizz membuat pemuda menjadi semangat dalam belajar PAK?*, 4(empat) orang informan mengatakan bahwa bersemangat ketika belajar PAK menggunakan aplikasi *Quizizz* karena terdapat inovasi, tidak membosankan, seperti bermain game dengan sistem memakai skor. Sedangkan 1(satu) orang mengemukakan bahwa semangat tergantung kembali kepada pemuda yang mengikuti pembelajaran.

Pertanyaan kelima: *apakah manfaat aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAK?*, Semua informan mengatakan bahwa mendapatkan manfaat dari aplikasi *Quizizz*. Manfaat yang diperoleh dengan aplikasi *Quizizz* adalah sebagai media pembelajaran untuk melihat tingkat pemahaman pemuda dalam belajar PAK, efektif dalam mengerjakan dan menjawab soal, meninjau kembali materi yang telah dipelajari dan efisien.³¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* pada PAK pemuda di gereja mendapatkan respon yang baik. Aplikasi *Quizizz* mudah untuk dapat diakses oleh setiap pemuda yang belajar PAK. Aplikasinya yang seru dan menarik dapat memudahkan peserta untuk memahami materi yang diberikan oleh pengajar. Aplikasi *Quizizz* membuat pemuda menyukai pembelajaran PAK karena mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ketika materi disampaikan menggunakan aplikasi *Quizizz*, pemuda menjadi lebih memperhatikan pelajaran dan dapat meninjau kembali materi yang sudah dipelajari. Selain itu, pemuda bersemangat ketika belajar PAK menggunakan aplikasi *Quizizz* karena terdapat inovasi yang menarik dan tidak membosankan, seperti bermain *game* dengan sistem memakai skor. Semua pemuda yang mempelajari PAK di gereja mendapatkan manfaat dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang dapat dipakai untuk melihat tingkat pemahaman pemuda dalam belajar PAK, efektif dalam mengerjakan dan menjawab soal, meninjau kembali materi yang telah dipelajari dan efisien.

³¹ Wawancara dengan Rafael, Luvita, Ceha, Melyn dan Gavi pada hari Rabu, 08 Maret 2023 di Manado

KESIMPULAN

Quizizz merupakan suatu *platform* yang dapat digunakan sebagai wujud dari teknologi pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dalam pembelajaran PAK di pemuda karena mudah diakses, membuat suasana pembelajaran menyenangkan, pemuda bersemangat dalam mengerjakan kuis, dapat memperhatikan pelajaran, meninjau kembali materi yang telah dipelajari. Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi pilihan yang menarik untuk dapat belajar PAK di gereja karena dapat memberikan pengalaman belajar yang kreatif, interaktif dan inovatif yang dapat disukai oleh peserta PAK di gereja.

REFERENSI

- Afifatu Rohmawati. "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, No. 1 (2015): 17-18.
- Agustian, Niar, dan Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran." *Islamika* 3, No. 1 (2021): 123-133.
- Basongan, Citraningsih. "Penggunaan Teknologi Menurut Iman Kristen di Era Digital Citraningsih Basongan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (2022): 4279-4287.
- Boiliu, Esti Regina, Noh Ibrahim Boiliu, dan Djoys Anneke Rantung. "Teori Belajar Humanistik Sebagai Landasan dalam Teknologi Pendidikan Agama Kristen." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 2 (2022): 1767-1774.
- Eliasaputra, Mark Phillips, Martina Novalina, dan Ruth Judica Siahaan. "Tantangan Pendidikan Agama Kristen di Era Revolusi Industri 4.0 dan Pasca Kebenaran." *BONAFIDE: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 1 (2020): 1-22.
- Hani Hanafi. "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi." *SOSIO e-KONS* 6, No. 1 (2014): 41-55.
- Hendro Setyo Wahyudi, Mita Puspita Sukmasari. "Teknologi dan Kehidupan Masyarakat." *Jurnal Analisa Sosiologi* 3, No. 1 (2014): 12-24.
- Ikhwan, Munirul, Agus Suyatna, dan Feriansyah Sesunan. "Pengembangan Kuis Interaktif Tipe Fill In The Blank Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 3, No. 1 (2015): 27-36.
- Joseph, Priscillia Diane Joy, dan Fredik Melkias Boiliu. "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Penggunaan Teknologi Pada Anak." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, No. 4 (2021): 2037-2045.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia "Arti Efektivitas."
- Kustiawan, Andri Arif. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan *Online* Terhadap Kecerdasan Fisik Motorik Anak Usia Dini." *JOECCE: Journal of Early Childhood and Character Education* 1, No. 1 (2021): 693.
- Loupatty, Fredrik David. "Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Latihan Soal Untuk Mendorong Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran *Daring*." *JOHME:*

- Journal of Holistic Mathematics Education* 5, No. 2 (2021): 273-274.
- Mokalu, Valentino Reykliv, Johannes Kornelius Panjaitan, Noh Ibrahim Boiliu, dan Djoys Anneke Rantung. "Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (2022): 1475-1486.
- Mulyati, Sri, dan Hanif Evendi. "Pembelajaran Matematika Melalui Media *Game Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP." *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, No. 1 (2020): 64-73.
- Munir. *Tantangan Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI, 2009.
- NaikPangkat.com. "Ketahuilah Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran dalam Merdeka Belajar." *NaikPangkat.Com*. <https://naikpangkat.com/ketahui-kelebihan-dan-kekurangan-quizizz-sebagai-media-pembelajaran-dalam-merdeka-belajar/>.
- Noor, Sugian. "Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin." *Pendidikan Hayati* 6, No. 2 (2020): 1-7.
- Nugroho, Dwi Yulianto. "Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi *Daring* di YPK Penabur Bandarlampung." *Prosiding PKM-CSR* (2019): 8-20.
- Nuhamara, Daniel. "Pengutamaan Dimensi Karakter dalam Pendidikan Agama Kristen." *Jurnal Jaffray* 16, No. 1 (2018): 93-121.
- Nuridin. "Efektivitas Pembelajaran *Online* PAUD di Tengah Pandemi Covid 19." *JURNAL OBSESI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 1 (2021).
- Padmini, Kristiana Hesti, dan Brigitta Putri Atika Tyagita. "Teknologi Pendidikan Sebagai Pembelajaran Kompetitif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa: Studi Kasus di Salah Satu SMA di Salatiga." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, No. November (2015): 60-80.
- Palevi, Maulana Reza, Pipit Amalia Saputri, dan Rian Vebrianto. "Ruang Kelas Virtual: Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Permainan *Online Hago*." *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)* 6, No. 1 (2020): 7-13.
- Rantung, Djoys Anneke, and Fredik Melkias Boiliu. "Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang Antisipatif di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Shanana* 4 (2020): 93-107.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin" 17, No. 33 (2018): 81-95.
- Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Grafindo Persada, 2012.
- Sihotang, Hermanto. "Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di Masa Pandemi Covid-19." *IMMANUEL: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1, No. 2 (2020): 63-75.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Tamara, Yesi, Angel Christie Pakasi, Dessery Krismawaty Wesley, dan Edi Sujoko. "Profesionalitas Yesus Sang Guru Agung dalam Penggunaan Media Pembelajaran." *Didache: Journal of Christian Education* 1, No. 1 (2020): 65-73.
- Tjendanawangi Saputra dan Serdianus. "Peran Pendidikan Agama Kristen dalam Menjawab Tantangan Perkembangan Teknologi di Era Posthuman." *Jurnal*

Gamaliel: Teologi Praktika 4, No. 1 (2022): 44-61.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group, 2018.

Yusak Noven Susanto. "Teknogogi dalam Pendidikan Kristen: Pendidikan Kristiani Menyambut Perkembangan Teknologi." *kharismata: Jurnal Teologi Pantekosta* 4, No. 2 (2022): 1-16.

