



## **Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Tinggi di SD Negeri Kepatihan Surakarta**

Jerrymia Heaven<sup>1\*</sup>, Sarah Andrianti<sup>2</sup>, Sri Wahyuni<sup>3</sup>,

Thomas Prajnamitra<sup>4</sup>, Yonatan Alex Arifianto<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Sekolah Tinggi Teologi Intheos Surakarta

<sup>5</sup>Sekolah Tinggi Teologi Sangkakala Salatiga

\*Email : [hanyheaven27@gmail.com](mailto:hanyheaven27@gmail.com)

### **Abstract**

*The pandemic that has occurred more than a year has left homework for teachers. That is a Christian religious education teacher at the elementary school level, focused on SDN Kepatihan Surakarta. Teachers complain is difficult to determine the right method in learning. At the elementary school level, various kinds of problems, especially in online learning; not all students have cellphones and some rely on their parents' cellphones. In addition, the limited quota also makes it impossible to do virtual learning through the Zoom application every day. Therefore, teacher asks the Community Service's help to disseminate innovative learning media that students like by using the Quizizz application, which is a form of educational game. The purpose is to equip teachers in innovative and creative learning to increase the achievement of the value of Christian religious education subjects in high grades at SDN Kepatihan. The method applied by Participatory Action Research is to actively involve teachers and students in the service process, through mentoring the use of the Quizizz application. Through this it can be seen that students are very enthusiastic about doing the quiz given by the teacher and follow up on the results of the quiz done by students.*

**Keywords:** *mentoring; quizizz; distance learning; christian education*

### **Abstrak**

Pandemi yang terjadi sudah lebih dari satu tahun menyisakan pekerjaan rumah bagi guru. Salah satunya adalah guru pendidikan agama Kristen pada jenjang Sekolah Dasar yang dalam penelitian ini difokuskan di SDN kepatihan Surakarta. Guru PAK mengeluhkan bahwa kesulitan dalam menentukan metode yang tepat dalam pembelajaran. Karena pada jenjang Sekolah Dasar memiliki berbagai macam problematika terutama dalam pelaksanaan pembelajaran daring dimana belum semua siswa memiliki *handphone* (HP) sendiri serta masih ada yang mengandalkan HP orang tuanya. Selain itu keterbatasan kuota yang dimiliki siswa sehingga tidak dapat dipaksakan untuk melakukan pembelajaran secara virtual melalui aplikasi zoom setiap hari. Untuk itulah guru meminta bantuan kepada tim Pengabdian kepada Masyarakat guna diseminasi media pembelajaran yang inovatif dan disukai siswa yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang merupakan salah satu bentuk game edukatif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperlengkapi guru PAK dalam mengemas pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan pencapaian nilai mata pelajaran pendidikan agama Kristen pada Kelas tinggi di SDN Kepatihan. Adapun metode yang diterapkan *Participatory Action Research* adalah dengan melibatkan secara aktif guru dan siswa dalam proses pengabdian yaitu melalui pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz. Dari kegiatan ini terlihat bahwa siswa sangat berantusias mengerjakan quiz yang diberikan oleh guru dan guru juga dapat melakukan tindak lanjut atas hasil quiz yang dikerjakan siswa.

**Kata kunci:** pendampingan; quizizz; pembelajaran jarak jauh; pendidikan agama kristen



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid 19 yang telah berlangsung sejak pertengahan Maret 2020 memaksa dunia pendidikan untuk bertransformasi dalam melaksanakan proses pendidikannya. Yang awalnya pembelajaran dilakukan secara konvensional di dalam kelas, akan tetapi demi mengurangi penularan virus corona maka pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran jarak jauh melalui daring.<sup>1</sup> Pembelajaran daring sebagai pembelajaran yang dilakukan secara *online* dan menjadi model kegiatan pembelajaran dan pendidikan yang dilakukan melalui jaringan jarak jauh seperti internet, dengan menggunakan alat perantara seperti gadget, laptop, *smartphone*. Untuk mencapai tujuan tersebut, *smartphone* menjadi salah satu sarana utama untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara *online*.<sup>2</sup> *Gadget* atau *smartphone* menjadi suatu kebutuhan untuk mempermudah komunikasi dan sarana belajar mengajar. Akan tetapi, proses pembelajaran tidak terlepas dari keberadaan dan penggunaan alat bantu yaitu Handphone. Ketersediaan dan penggunaan perangkat pembelajaran yang tepat dan kontekstual dengan demikian dapat meningkatkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.<sup>3</sup> Penggunaan gadget pada dasarnya adalah penggunaan alat elektronik sebagai alat yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis, terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>4</sup> Salah satu perangkatnya adalah pembelajaran jarak jauh, di mana ada organisasi yang mengatur pembelajaran mandiri, bahan ajar disediakan melalui media dan tidak ada kontak langsung antara guru dan siswa.

Namun realita yang terjadi di SDN kepatihan yang beralamat di Jl. Arifin No 58, Kepatihan Wetan, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran pendidikan agama Kristen terjadi beberapa kendala diantaranya : sulitnya koordinasi guru dengan siswa dikarenakan belum semua siswa memiliki HP sendiri dan masih mengandalkan HP orang tuanya terutama bagi siswa kelas rendah ( kelas 1,2,3 ), bagi siswa kelas tinggi ( kelas 4,5,6 ) walaupun mayoritas sudah memiliki *smartphone* atau HP sendiri

---

<sup>1</sup> Thomas Prajnamitra, "Penerapan Paikem Gembrot Berdasi Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid -19 Di Sekolah Dasar," *DIDASKO: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1 (2021), 2.

<sup>2</sup> Fahdian Rahmandani, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)," *FKIP Universitas Muhammadiyah Malang* (2018), 11.

<sup>3</sup> Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online* (Bandung: Remaja rosdakarya, 2014), 14.

<sup>4</sup> Dian Kurniawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* (2020), 5.

tetapi terkadang siswa tidak mengikuti pembelajaran secara virtual bahkan beberapa kali tidak mengerjakan tugas-tugas. Hal ini dikarenakan kurangnya penekanan kedisiplinan orang tua dalam penggunaan HP. Dari beberapa tugas secara online yang diberikan oleh guru PAK diketahui beberapa siswa tidak mengerjakan dengan dalih kesulitan mengakses portal / situs test ataupun keterbatasan kemampuan orang tua dalam mengajari putra – putrinya terkait aplikasi pembelajaran secara virtual. Jika guru PAK terus memaksakan diri untuk setiap pertemuan melakukan pembelajaran secara virtual melalui aplikasi zoom atau google meet beberapa orang tua dan anak mengeluh karena keterbatasan kuota mereka. Untuk itulah guru PAK mengambil jalan tengah atau solusi dengan mengirimkan materi atau tugas berupa file pdf ataupun hasil foto dari soal-soal sehingga anak bisa mengerjakan tugas dan belajar dari materi yang di share melalui *Whatsapp* kelas. Metode yang dilakukan oleh guru PAK tersebut untuk 1-2 bulan memang dirasa maksimal sebagai jembatan pembelajaran jarak jauh tetapi lambat laun beberapa siswa Kristen kelas tinggi (kelas 4,5,6 ) mengalami penurunan tingkat kedisiplinan dan hasil belajar dikarenakan merasa jenuh atau bosan belajar secara daring. Mereka cenderung lebih asyik bermain *game online* yang lebih variatif dibandingkan mengerjakan soal – soal yang membosankan.

Dari realita tersebut maka guru PAK di SDN Kepatihan meminta bantuan kepada pihak Sekolah Tinggi Teologi Intheos yang dalam hal ini beranggotakan satu mahasiswa dan dua dosen pembimbing serta salah satu dosen STT Sangkakala untuk terlibat dalam program PkM sebagai konsultan program. Untuk dapat memfasilitasi dan mendampingi baik guru maupun siswa untuk mengemas pembelajaran dan instrumen penilaian yang inovatif serta kreatif sehingga meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran agama Kristen.

Adapun program PkM yang dilakukan di SDN Kepatihan Surakarta ini adalah pendampingan penggunaan aplikasi *Quiziz* kepada guru dan siswa Kristen kelas tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6. Alasan menggunakan aplikasi ini adalah alat pengajaran yang menyenangkan dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa menggambarkan permainan. Motivasi belajar bersifat imajinatif, menantang dan menarik.<sup>5</sup> *Game* atau permainan adalah semua kompetisi di mana

---

<sup>5</sup> Liana Vivin Wihartanti et al., “Reorientasi Profesionalisme Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0” *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan*

pemain berinteraksi dengan mengikuti aturan yang ada untuk mencapai suatu tujuan.<sup>6</sup> Adapun alasan guru PAK cenderung memilih aplikasi ini adalah karena penelitian Leon Purba menunjukkan bahwa dengan menggunakan *Quizizz* yang ketika digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran, dapat meningkatkan fokus belajar siswa<sup>7</sup>. Karena *Quizizz* merupakan perangkat pembelajaran berbasis *game* yang juga dapat digunakan sebagai penilaian untuk mengukur pemahaman siswa ketika siswa menerima materi pembelajaran. Selain itu, penelitian Nurul Fazriyah tentang penerapan pelatihan aplikasi pendidikan *Quizizz* di sekolah dasar menunjukkan bahwa *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang sangat populer saat ini karena mudah dalam pengaplikasian, mudah dalam pembuatan dan juga mudah dalam mencari soal, latihan, tes serta kuis. Aplikasi ini cenderung menarik jika digunakan siswa sekolah dasar,<sup>8</sup> sehingga penilaian-penilaian yang selama ini dilakukan baik melalui bantuan whatsapp maupun dengan *google form* yang cenderung membosankan dapat sedikit berinovasi. Karena siswa diajak mengerjakan tugas seperti layaknya main *game* dimana terdapat animasi-animasi dan suara jika jawaban siswa tersebut salah atau benar. Selain itu juga guru dapat menyelipkan kata-kata motivasi pada setiap jawaban yang salah.

Oleh sebab itu, dari uraian kronologi masalah di atas maka dapat dirumuskan tujuan dari pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini yaitu : 1) meningkatkan antusias siswa Kristen di SDN Kepatihan Surakarta dalam mengikuti pembelajaran pendidikan Agama Kristen secara daring; 2) menyediakan instrumen penilaian yang sesuai dengan karakteristik siswa usia SD; 3) memperlengkapi guru dalam mengemas pembelajaran yang inovatif dan kreatif; 4) meningkatkan capaian nilai mata pelajaran pendidikan agama Kristen pada Kelas 4,5,6 di SDN Kepatihan Surakarta.

## METODE

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah dengan PAR (*Participatory Action Research*). Maksud dari *Participatory Action Research* merupakan penelitian yang

---

*Berpikir Kritis Mahasiswa, Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 2019, 45.

<sup>6</sup> A. S Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Grafindo Persada, 2010), 22.

<sup>7</sup> leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* (2019), 83.

<sup>8</sup> Nurul Fazriyah, Cartono Cartono, and Rolly Maulana Awangga, "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Di Sekolah Dasar Kota Bandung," *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* (2020), 52.

mengikutsertakan responden atau obyek penelitian secara aktif guna mengkaji tindakan dan kegiatan yang sedang dilakukan dalam rangka mengupgrade diri untuk suatu pembaharuan ke arah yang lebih baik. Metode ini dipilih karena berkaitan dengan unsur kegiatan yaitu pendampingan. Dalam melaksanakan kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi *Quizizz* kepada siswa Kristen kelas 4, 5, dan 6 SDN Kepatihan beberapa tahap dilakukan agar mendapatkan hasil kegiatan yang maksimal, mengingat jumlah siswa Kristen kelas 4 ada 7 orang, kelas 5 ada 9 orang dan kelas 6 ada 5 orang. Adapun tahapan tersebut sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rencana Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM)

Tahap	Kegiatan	Peserta	Durasi
1	Tim melakukan pendampingan secara privat dengan guru PAK di SDN Kepatihan terkait pembuatan akun Quizizz dan mekanisme penggunaanya	Tim pendamping, Fasilitator dan guru PAK	4 x pertemuan x 2 jam (2 Minggu)
2	Siswa Kristen kelas 4,5,6 mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz yang dilakukan secara virtual melalui aplikasi zoom adapun jadwal pertemuan disesuaikan dengan jam pelajaran pendidikan agama Kristen kelas 4,5,6	Guru, Siswa kelas 4,5,6, dan tim pendamping / fasilitator	2 x pertemuan x 2 jam. (2 Minggu)
3	Siswa Kristen kelas 4,5,6 melakukan simulasi penggunaan aplikasi Quizizz melalui ujicoba soal adapun jadwal pertemuan disesuaikan dengan jam pelajaran pendidikan agama Kristen kelas 4,5,6	Guru, Siswa kelas 4,5,6, dan tim pendamping / fasilitator	1 x pertemuan x 2 jam (1 Minggu)
4	Guru membagikan materi pelajaran selanjutnya kepada siswa sesuai jenjang kelas berupa file pdf dan link youtube untuk dipelajari siswa	Guru, Siswa kelas 4,5,6	1 x pertemuan x 2 jam (1 Minggu)
5	Guru membagikan link quiz kepada siswa di setiap kelas untuk dapat dikerjakan oleh siswa	Guru, Siswa kelas 4,5,6, dan tim pendamping / fasilitator	2 x pertemuan x 2 jam (2 Minggu)
6	Guru menganalisa hasil pekerjaan Quiz siswa dan memberikan hasilnya kepada siswa sebagai tindak lanjut	Guru, Siswa kelas 4,5,6, dan tim pendamping/fasilitator	2 x pertemuan 2 jam (2 Minggu)

## HASIL PEMBAHASAN

### Aplikasi *Quizizz*

*Quizizz* merupakan *game* edukasi yang memperkenalkan berbagai aktivitas ke dalam kelas, menjadikan pembelajaran di dalam kelas lebih menyenangkan dan komunikatif.<sup>9</sup> *Quizizz* adalah permainan digital yang merupakan aktivitas multipemain yang menyenangkan juga memungkinkan setiap siswa untuk berlatih menggunakan komputer, iPad, tablet, dan smartphone yang didukung dengan *iOS*, *Android* dan *Chrome*.<sup>10</sup> Menurut Tedjasaputra, *game* edukasi adalah *game* yang dikembangkan secara khusus dalam bidang pendidikan. *Game* edukasi terdiri dari banyak elemen seperti suara, grafik, video, dan animasi.<sup>11</sup> Keuntungan penting dari penggunaan aplikasi ini adalah adanya komponen penambah memori seperti animasi, sehingga siswa dapat menyimpan dan mengumpulkan materi memori yang disajikan lebih lama dibandingkan dengan metode pendidikan konvensional.<sup>12</sup> Guru sebenarnya memiliki banyak sekali media, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *game*, yang juga dapat digunakan sebagai penilaian pemahaman siswa jika siswa menerima bahwa materi yang dipelajarinya adalah permainan. *Quizizz* merupakan aplikasi *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa karena penilaian pembelajaran dilakukan melalui teks dan juga dibacakan oleh guru, dan guru dapat menggunakan media penilaian dan media pembelajaran lainnya agar siswa lebih tertarik.

Kelebihan media *Quizizz* adalah pertanyaan yang diajukan oleh media *Quizizz* terbatas waktu, dan siswa belajar berpikir secara akurat dan cepat melalui pertanyaan media *Quizizz*. Keunggulan lain dari media *Quizizz* adalah jawaban soal ditampilkan dalam warna dan gambar serta dapat dilihat di komputer guru (sebagai operator) dan otomatis berubah berdasarkan urutan tampilan soal di perangkat siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *game* edukasi. Kuis dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti melakukan pre-test, post-test, dan

---

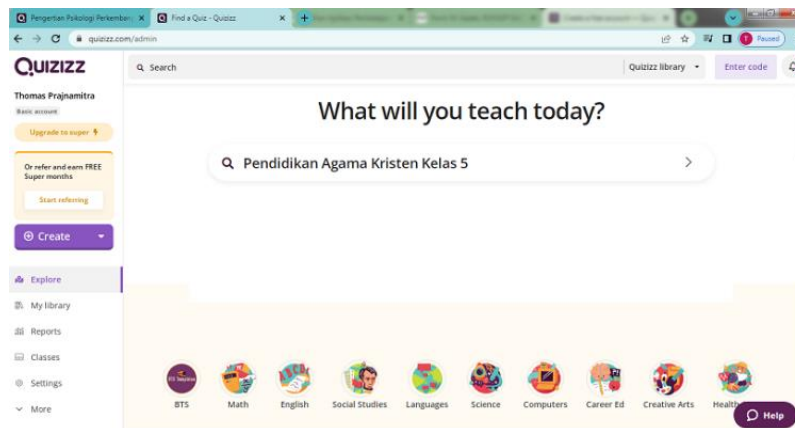
<sup>9</sup> Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I."<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Suo Yan mei, Suo Yan Ju, and Zalika Adam, "Implementing *Quizizz* as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *European Journal of Social Science Education and Research* (2019), 122.

<sup>11</sup> Suryadi, "Perancangan Aplikasi *Game* Edukasi," *Jurnal PETIK* (2017), 5.

<sup>12</sup> Anik Vega Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* (2017), 18.

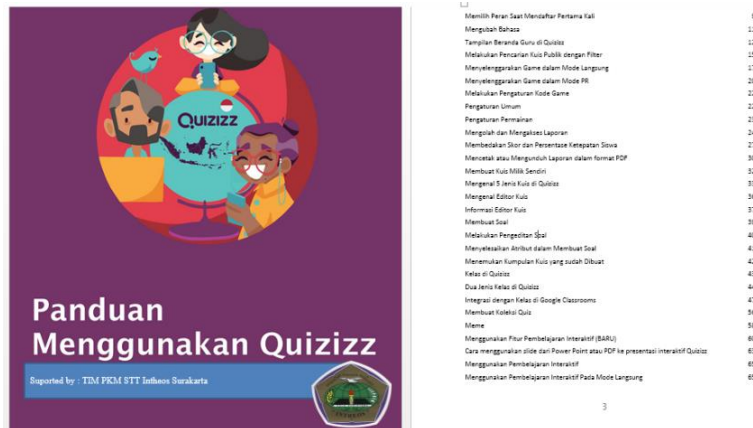
latihan soal, materi penguatan untuk mengukur pemahaman siswa, pekerjaan remedial, pekerjaan rumah, dan lainnya. Uniknya, opsi atau opsi jawaban kuis memiliki gambar dan warna yang berbeda.



Gambar 1. Tampilan Layar Quizizz Guru

### **Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Pembelajaran**

Kegiatan pendampingan penggunaan aplikasi quizizz untuk media evaluasi pembelajaran kelas 4,5,6 di SDN Kepatihan dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Adapun tim melaksanakan tugas pendampingan sesuai dengan tugas, pokok, dan fungsi yang telah ditetapkan. Pada tahap awal tim pendamping/ fasilitator melakukan pendampingan secara privat dengan guru PAK di SDN Kepatihan terkait pembuatan akun quizizz dan mekanisme penggunaannya. Untuk keleluasaan penggunaan aplikasi quizizz guru PAK dapat menghubungkan dengan akun belajar.id yang dimiliki oleh guru PAK sehingga dapat terhubung dengan *google drive*, *google classroom*, *google form* dan aplikasi pembelajaran pada akun belajar. Adapun pendampingan dilakukan pada hari selasa dan rabu, 11-12 Januari 2022 pukul 10.00-13.00 WIB berlokasi di SDN Kepatihan Jl. Arifin No. 58 Kepatihan Wetan, Jebres, Surakarta. Adapun materi yang diajarkan berdasarkan buku panduan yang telah disusun dengan narasumber dan pendamping oleh tim PkM.

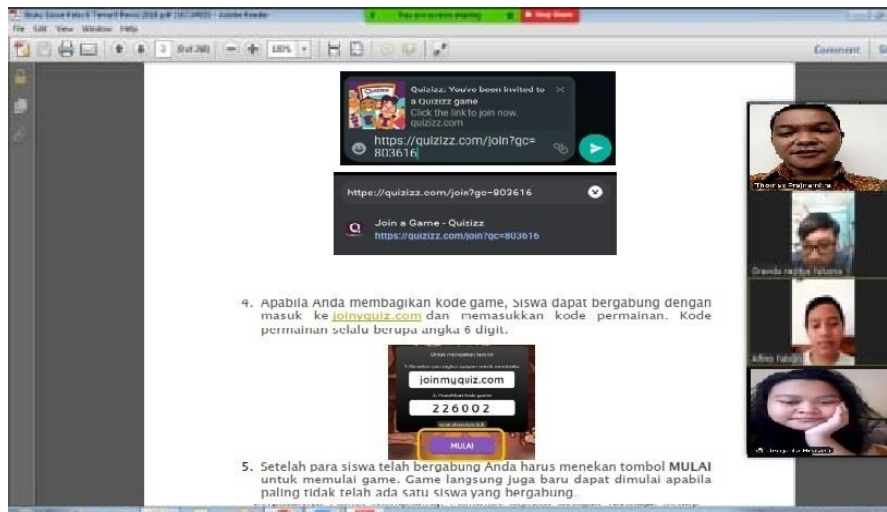


Gambar 2. Buku Panduan Menggunakan Quizizz

Garis besar materi yang diajarkan kepada guru diantaranya : membuat akun *Quizizz* bagi guru, pemahaman fitur atau tampilan dan kegunaan dari setiap fitur *Quizizz*, Pencarian kuis publik dengan filter, menyelenggarakan game dalam mode langsung, menyelenggarakan game dalam mode PR, pengaturan kode game, mengolah dan mengakses laporan, membedakan skor dan persentase ketepatan siswa, mencetak atau mengunduh laporan dalam format PDF, membuat kuis milik sendiri, mengenal 5 jenis kuis di *quizizz*, menjadi editor quiz, melakukan pengeditan soal, menyelesaikan atribut dalam membuat soal, mengenal dua jenis kelas di *quizizz*, integrasi dengan kelas di *google classrooms*, cara menggunakan fitur pembelajaran interaktif (baru), dan berbagai detail terkait variasi yang dapat dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz*.

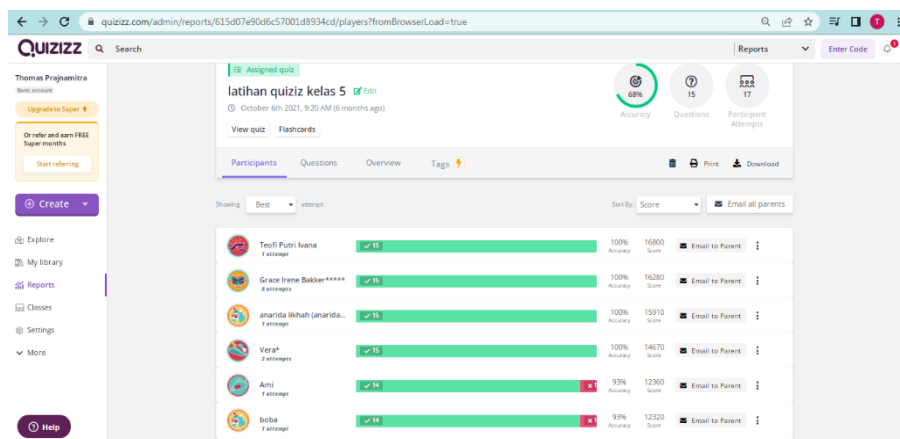
Tahap kedua, setelah guru dilatih menggunakan aplikasi *Quizizz* maka masuk kelangkah selanjutnya yaitu Siswa Kristen kelas 4,5,6 mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* yang dilakukan baik secara virtual melalui aplikasi zoom. Adapun jadwal pertemuan disesuaikan dengan jam pelajaran pendidikan agama Kristen kelas 4,5,6 dengan durasi pelatihan 2 kali pertemuan. Pelatihan ini dilakukan pada minggu ke 3 dan 4 bulan Januari 2022. Adapun narasumber pelatihan Jerry mia Heaven dengan pendampingan Thomas prajnamitra sebagai guru PAK di SDN Kapatihan.





Gambar 3. Sosialisasi dan pelatihan Quizizz bagi siswa kelas 5 SDN kepatihan

Tahap ketiga, Siswa Kristen kelas 4,5,6 melakukan simulasi penggunaan aplikasi *Quizizz* melalui uji coba soal adapun jadwal pertemuan disesuaikan dengan jam pelajaran pendidikan agama Kristen kelas 4,5,6 dengan durasi pelatihan 1 kali pertemuan. Simulasi dilakukan minggu ke 4 bulan januari. Dengan pendampingan tim PkM.

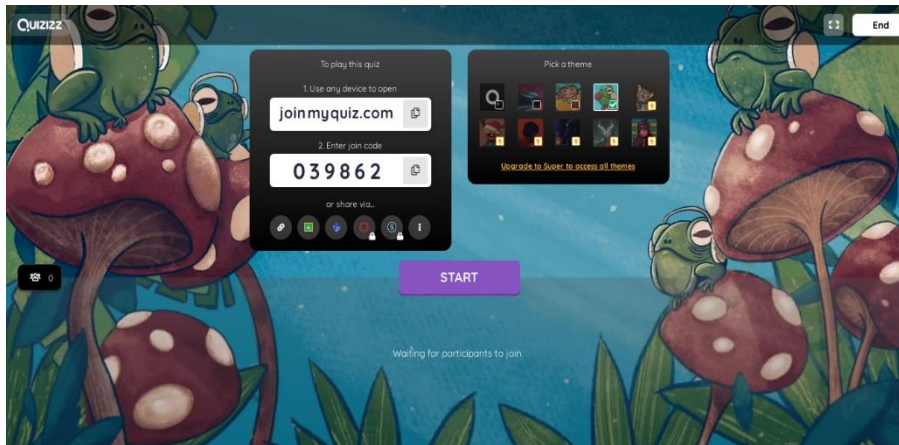


Gambar 4. Hasil Latihan Quizizz kelas 5

Tahap keempat, Guru membagikan materi pelajaran yang sebelumnya telah dibuat bersama dengan tim PkM kepada siswa sesuai jenjang kelas berupa file pdf dan atau foto materi untuk dipelajari siswa yang dibagikan melalui whatsapp kelas. Perihal pelatihan ini materi yang dibagikan pada kelas 4 adalah pelajaran 7 mengenai Yesus sanggup menyembuhkan, kelas 5 pelajaran 9 mengenai Roh Kudus penolongku, dan kelas 6 pembelajaran 9 mengenai bermain sambil memuliakan Tuhan.

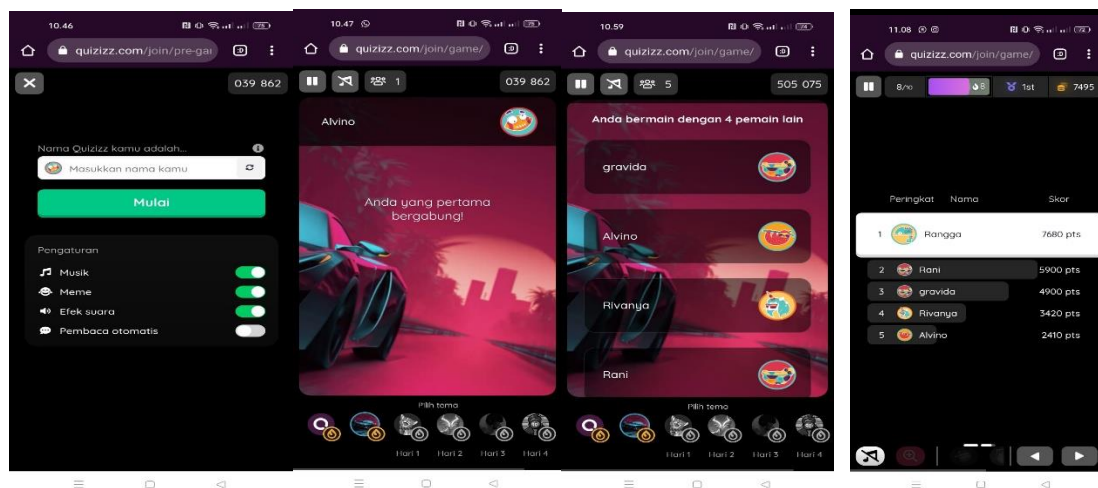
Tahap kelima, pada pertemuan selanjutnya Guru membuat quiz / soal dan

membagikan link quiz kepada siswa di setiap kelas untuk dapat dikerjakan oleh siswa dengan 2 metode yaitu secara bersama dengan fitur *start a live quiz* maupun dijadikan PR dengan fitur *assign homework*.



Gambar 5. Tampilan atau link yang dibagikan kepada siswa dan kode join quiz

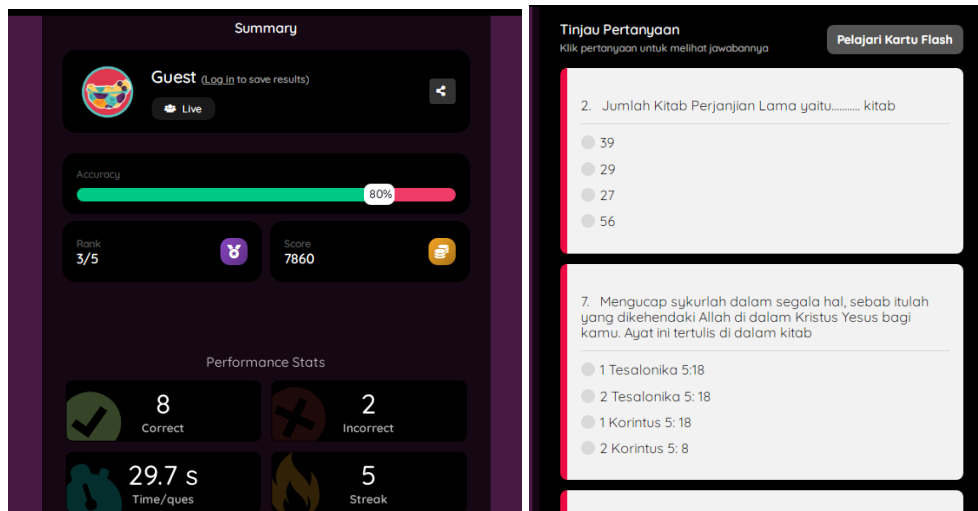
Ketika siswa menggunakan HP nya sendiri mengklik *joinmyquiz.com* maka akan diarahkan pada laman mengisi nama dan memilih emoticon atau karakter kartun, selanjutnya siswa masuk ke ruang tunggu, sambil menunggu teman – teman bergabung, sembari menunggu siswa lain bisa memilih tema yang di inginkan. Setelah siswa sudah masuk maka guru dapat memulai quiz.



Gambar 6. Tampilan Quizizz pada HP siswa

Ketika siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, maka siswa akan merasa sedang berkompetisi dengan temannya dalam sebuah permainan game, siswa akan diberitahu jawaban yang benar dan skor yang mereka dapatkan serta mereka menduduki

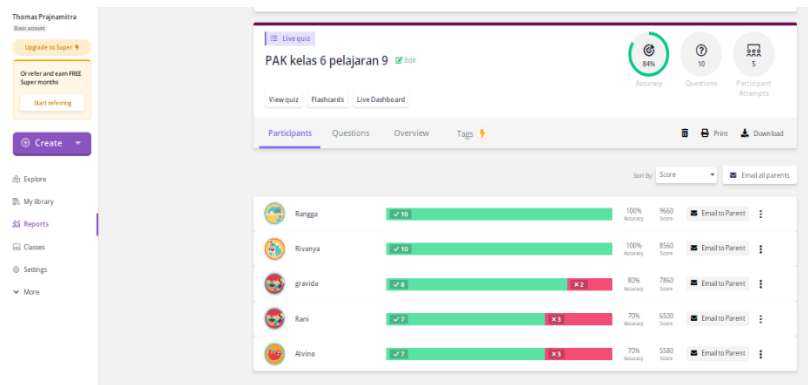
rangking berapa dalam quiz tersebut. Hal ini dapat memicu semangat untuk mengungguli temannya sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Guru dapat mengatur mekanisme quiz dengan memberikan bonus pembetulan sekali terhadap jawaban yang salah atau membiarkan apa adanya. Setelah selesai quizz maka pada hp siswa akan tertampil gambar sebagai berikut:



Gambar 7. Resume hasil Quizz siswa

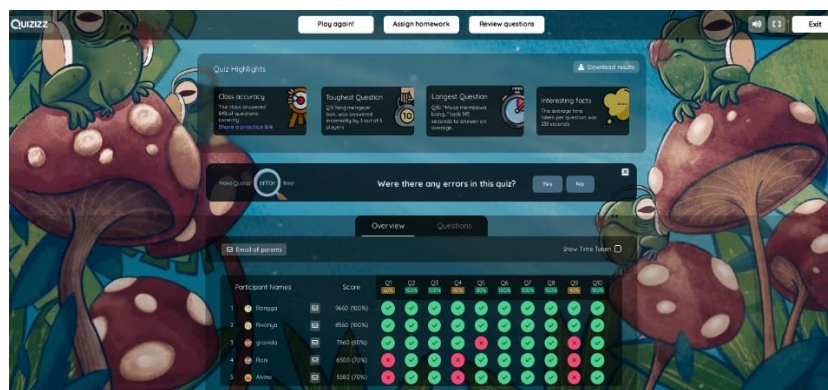
Setelah selesai melaksanakan quiz siswa akan mendapatkan *resume* atau hasil dari quiz yang telah dilaksanakan melalui tampilan layar siswa dapat melihat tingkat akurasi atau presentase jawaban yang benar, rangking kelas, skor perolehan, jumlah jawaban benar, jumlah jawaban salah, dan lama pengerjaan. Selain itu jika layar di tarik ke bawah maka siswa dapat melihat tinjauan pertanyaan yang berisi pembahasan semua pertanyaan yang diajukan melalui kartu flash sehingga siswa dapat mengetahui jawaban yang benar dari pertanyaan tersebut.

Tahap keenam, Guru dibantu tim dan fasilitator dapat menganalisis hasil pekerjaan Quiz siswa dan memberikan hasilnya kepada siswa sebagai tindak lanjut. Pada tampilan quiziz guru, akan tampil beberapa filter yang memudahkan guru untuk menganalisa ketuntasan bahkan menganalisa tingkat kesulitan setiap butir soal.



Gambar 8. Laporan hasil Quiz PAK Kelas 6 Pelajaran 9

Dari tampilan ini guru dapat mengetahui jumlah pertanyaan yang dijawab benar oleh setiap siswa, serta guru dapat mengambil tingkat akurasi tersebut sebagai nilai ulangan harian pada pembelajaran ini. Selain itu jika guru menyimpan email orang tua maka guru juga dapat mengirimkan hasil nilai siswa kepada orang tua dengan klik *email to parent*. Disamping itu secara global analisis dapat dilakukan dengan mendownload hasil test dengan menekan tombol *download* sehingga secara otomatis guru akan diberikan tabel dalam bentuk excel.



Gambar 9. Analisis hasil Quiz

Pada aplikasi *Quizizz* ini guru PAK dapat menganalisis tingkat kesukaran soal dengan melihat tampilan *overview*, di mana melalui tampilan *overview* akan terlihat soal yang paling banyak tanda merah silang yang menandakan jenis atau soal yang sulit dikerjakan bagi siswa, sehingga hal ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk melakukan pengayaan materi. Pada tampilan ini guru juga dapat melihat akurasi keberhasilan kelas atau yang biasa disebut rata-rata ketuntasan kelas pada bagian *quiz highlight* yaitu sebesar 84%. Selain itu guru dapat mengetahui pertanyaan terberat pada kolom kedua yaitu soal nomor 9, pertanyaan yang dijawab dengan durasi terlama yaitu nomor 10 dan rata-rata yang dibutuhkan mengerjakan

setiap soal pada kolom 4 yaitu 23 detik. Dari informasi ini maka guru dapat melakukan tindak lanjut terkait bobot soal kedepan sehingga dapat meningkatkan kualitas pemahaman materi siswa secara simultan. Adapun tugas tim dan fasilitator adalah mendampingi guru sampai ke tahap analisis dan tindak lanjut terhadap soal yang dibuat sehingga diharapkan guru dapat menggunakan hasil test ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara simultan atau berkelanjutan. Quiz ini tidak hanya dapat dipakai pada pembelajaran daring saja tetapi juga dapat dijadikan pekerjaan rumah bagi siswa untuk mengevaluasi pendalaman materi yang telah diberikan oleh guru.

Adapun yang dilakukan oleh tim dan fasilitator pada tahap selanjutnya adalah melakukan pemantauan dalam beberapa kali percobaan quiz untuk menampung pertanyaan yang dilontarkan siswa maupun guru sehingga diharapkan kedepan baik siswa maupun guru dapat mandiri dalam mengelola pembelajaran. Hasil yang diperoleh melalui pendampingan Penggunaan Aplikasi *Quiziz* dalam Pembelajaran Jarak Jauh Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Tinggi di SD Negeri Kepatihan Surakarta yaitu: *Pertama*, bagi guru. Meningkatkan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informatika / IT melalui aplikasi pembelajaran yang berbasis *game* edukasi. Selain itu pendampingan ini memerlukan kontribusi bagi guru, terkait media alternatif guru dalam melaksanakan pembelajaran dan proses penilaian pada masa pembelajaran daring yang efektif dan kreatif. *Kedua*, bagi siswa. Melalui pendampingan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. Mengingat bahwa pembelajaran jarak jauh yang sudah berjalan lebih dari setahun mengakibatkan rasa bosan dan jenuh karena pembelajaran cenderung monoton. Selain itu melalui pendampingan ini siswa dapat menyalurkan hobi dan kompetensinya bermain *game* dalam kegiatan pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan yang dilakukan oleh tim dan fasilitator merupakan wujud pengabdian kepada masyarakat (PkM ). Hal ini merupakan tanggung jawab moral Perguruan Tinggi Keagamaan dalam mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Terutama dalam dinamika perubahan karena pandemi covid-19. Sekolah Tinggi Teologi tidak hanya terfokus dalam penyediaan sumber daya guru pendidikan agama Kristen saja tetapi juga dapat memberikan kontribusi

dalam peningkatan kualitas pendidikan. Kegiatan PkM ini memberikan dampak positif bagi pembelajaran PAK di sekolah dasar khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran daring kelas tinggi ( kelas 4,5,6 ) di SDN Kepatihan Surakarta. Karena melalui pendampingan ini tim dapat membekali guru dengan kompetensi dunia digital yaitu aplikasi pembelajaran berbasis *game* edukasi yang sangat menarik bagi siswa. Karena siswa diajak belajar sambil bermain. Siswa cenderung tidak jenuh untuk membaca dan mengerjakan quiz – quiz yang diberikan guru yang berimplikasi pada peningkatan aspek kognitif siswa serta penilaian pengetahuan siswa. Walaupun tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan ini belum sepenuhnya maksimal karena beberapa kendala yang terjadi terkait teknik pelaksanaan dan keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Harapan dari tim PkM guru PAK dapat terus mempraktekan ilmu yang telah dibagikan untuk meningkatkan hasil belajar siswanya baik secara daring maupun tatap muka.

#### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Atas terlaksananya kegiatan PkM ini, kami berterimakasih kepada pihak SDN Kepatihan atas kesempatan yang diberikan sehingga kami dapat membagikan ilmu yang bermanfaat. Harapan kami kegiatan ini dapat menjadi kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran daring mata pelajaran PAK di sekolah dasar kelas tinggi dan sekaligus menjadi inspirasi bagi guru kelas untuk melakukan inovasi pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja rosdakarya, 2014.
- Fazriyah, Nurul, Cartonono Cartonono, and Rolly Maulana Awangga. “Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung.” *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* (2020).
- Kurniawati, Dian. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Siswa.” *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan* (2020).
- Prajnamitra, Thomas. “Penerapan Paikem Gembrot Berdasi Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid -19 Di Sekolah Dasar.” *DIDASKO: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen* 1 (2021).
- Purba, Leony Sanga Lamsari. “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I.” *Jurnal Dinamika Pendidikan* (2019).

- Rahmandani, Fahdian, Agus Tinus, and M Mansur Ibrahim. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar)." *FKIP Universitas Muhammadiyah Malang* (2018).
- Sadiman, A. S. *Media Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada, 2010.
- Suryadi. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi." *Jurnal PETIK* (2017).
- Vitianingsih, Anik Vega. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Inform : Jurnal Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* (2017).
- Wihartanti, Liana Vivin, Ramadhan Prasetya Wibawa, Rohana Intan Astuti, Bayu Aji Pangestu, Kata Kunci :, Aplikasi Quizizz, Aplikasi Komputer, and Berpikir Kritis. "Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0" *Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 2019.
- Yan mei, Suo, Suo Yan Ju, and Zalika Adam. "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom." *European Journal of Social Science Education and Research* (2019).