

## Pemberdayaan Karakter Kristiani Melalui Pembelajaran Interaktif: Implementasi Quizizz Sebagai Media Edukasi di Remaja GBI Pelita Imanuel

### *Empowering Christian Character Through Interactive Learning: Implementation Of Quizizz As An Educational Media For GBI Pelita Imanuel Youth*

**Rajiman Andrianus Sirait**  
Sekolah Tinggi Teologi Kadesi Bogor

Korespondensi Penulis: [rajimanandrianussirait@gmail.com](mailto:rajimanandrianussirait@gmail.com)\*

#### Article History:

Received: Desember 31, 2023;

Accepted: Januari 15, 2024;

Published: Februari 29, 2024;

**Keywords:** Empowerment of Christian Character, Interactive Learning, Quizizz Implementation, Educational Media, Adolescents

**Abstract.** *In the current digital era, understanding the nature of adolescents becomes crucial considering the influence of technology affecting their character development. The formation of identity and life purpose in adolescents is influenced by social environment and the Christian values they adopt. The implementation of Quizizz application in teaching at GBI Pelita Imanuel provides an enjoyable interactive experience for students, yet it also demonstrates some limitations, particularly in character development. Evaluation indicates improvement in subject understanding, but additional activities are still needed to strengthen character aspects. Although Quizizz offers benefits in student interaction and comprehension, it should be noted that Christian religious education involves character aspects not fully accommodated by the interactive quiz format. Therefore, a holistic and diverse approach to teaching is still required to develop deep Christian character in adolescents.*

#### Abstrak

Dalam era digital saat ini, pemahaman terhadap sifat remaja menjadi penting mengingat pengaruh teknologi yang memengaruhi perkembangan karakter mereka. Pembentukan identitas dan tujuan hidup remaja dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan nilai-nilai Kristiani yang diadopsi. Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di GBI Pelita Imanuel memberikan pengalaman interaktif yang menyenangkan bagi siswa, namun juga menunjukkan beberapa keterbatasan, terutama dalam pengembangan karakter. Evaluasi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi, tetapi masih perlu dilakukan kegiatan tambahan untuk memperkuat aspek karakter. Meskipun Quizizz memberikan manfaat dalam interaksi dan pemahaman siswa, perlu dipertimbangkan bahwa pembelajaran agama Kristen melibatkan aspek karakter yang tidak sepenuhnya terakomodasi oleh format kuis interaktif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang holistik dan beragam masih diperlukan untuk mengembangkan karakter Kristiani yang mendalam pada remaja.

**Kata Kunci:** Pemberdayaan Karakter Kristiani; Pembelajaran Interaktif; Implementasi Quizizz; Media Edukasi; Remaja

## PENDAHULUAN

Memahami sifat remaja memiliki pentingnya yang signifikan, terutama dalam era kontemporer yang ditandai oleh prevalensi teknologi digital, di mana para pemuda menghadapi masyarakat global yang difasilitasi oleh kemajuan teknologi komputer yang instan dan dinamis. Selama tahun-tahun pembentukan mereka, remaja kontemporer muncul sebagai kelompok teknolog yang sangat mengandalkan teknologi komputer dan internet. Tindakan cepat dalam mengasimilasi jumlah informasi yang besar tidak lagi dianggap memalukan. Hal tersebut begitu sangat berdampak kepada karakter dan panggilan hidup yang sangat berkaitan dengan pemahaman subjektif seseorang tentang tujuan dan signifikansi keberadaan.

Rajiman Andrianus Sirait, [rajimanandrianussirait@gmail.com](mailto:rajimanandrianussirait@gmail.com)

Identifikasi tujuan hidup memainkan peran penting dalam mengarahkan individu ke pekerjaan yang bermakna dan memuaskan.<sup>1</sup>

Remaja adalah fase perkembangan yang berfungsi sebagai jembatan antara masa kanak-kanak dan dewasa, dimulai pada awal maturasi seksual, yang sering terjadi antara usia 11 atau 12 hingga 20 tahun.<sup>2</sup> Menurut publikasi ilmiah Hall tentang kebenaran masa remaja, dia mengemukakan bahwa tahap perkembangan ini ditandai oleh gejolak, ketidaksepakatan, dan fluktuasi emosional, di mana proses kognitif, pengalaman afektif, dan kecenderungan perilaku berayun antara keangkuhan dan kerendahan hati, kebajikan dan daya tarik, serta kegembiraan dan kesedihan. Dalam perkembangan remaja kontemporer, keluarga, komunitas agama, sekolah, dan lembaga sosial lainnya memainkan peran krusial. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa pembentukan dan pertumbuhan konsep diri dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman lingkungan, evaluasi eksternal, sifat pribadi, dan perilaku individu.<sup>3</sup>

Mengadopsi karakter yang mencerminkan ajaran-ajaran Kristiani, sebagaimana yang dipraktikkan oleh Yesus Kristus, dianggap sebagai suatu hal yang sangat penting oleh banyak individu. Ini bukan sekadar pengejaran nilai-nilai religius, tetapi juga sebuah upaya untuk memperkaya dimensi moral dan spiritual kehidupan. Menjadi seperti Kristus tidak hanya tentang mengikuti norma-norma moral, tetapi juga menciptakan fondasi etika yang kuat.<sup>4</sup> Karakter yang menonjolkan kasih, keadilan, dan belas kasihan dianggap sebagai pijakan yang kokoh untuk memandu tindakan sehari-hari. Lebih dari sekadar petunjuk moral, transformasi pribadi menjadi lebih baik, dengan adopsi sifat-sifat seperti rendah hati, kesabaran, dan kebaikan, dilihat sebagai jalan menuju pertumbuhan spiritual. Selain memberdayakan diri sendiri, menjadi seperti Kristus juga membawa dampak positif bagi orang lain, memotivasi mereka untuk bertindak dengan kasih dan melayani sesama. Karakter Kristiani juga mendorong perdamaian, kesetiaan, dan persaudaraan, menciptakan iklim harmonis dalam komunitas.<sup>5</sup> Bagi banyak orang beriman, perjalanan ini tidak hanya relevan dalam kehidupan sekarang, tetapi juga sebagai persiapan untuk kehidupan abadi yang diyakini akan datang setelah

---

<sup>1</sup> A. S Waterman, "Personal Expressiveness: Philosophical and Psychological Foundations," *Journal of Mind and Behavior* 11, no. 1 (1990): 47–74.

<sup>2</sup> Soetjningsih, *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya* (Jakarta: CV Sagung Seto, 2004), 45.

<sup>3</sup> Rajiman Andrianus Sirait, "Process of Identifying One's Life Calling At an Early Stage within the Youth Community of Gideon Cilegon Banten," *Journal of Community Service and Society Empowerment* 1, no. 1 (2023): 13–23, <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i01.175>.

<sup>4</sup> Rubin Adi Abraham et al., *Memimpin Seperti Kristus: Kepemimpinan Yang Berakar Di Dalam Kristus* (Ciputat: Promulti Niaga, bekerjasama dengan BPP GBI, 2022).

<sup>5</sup> Kalis Stevanus, "Mengimplementasikan Pelayanan Yesus Dalam Konteks Misi Masa Kini Menurut Injil Sinoptik," *FIDEI: Jurnal Teologi Sistemika Dan Praktika* 1, no. 2 (2018): 284–98, <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.21>.

kematian. Dengan demikian, menjadi seperti Kristus bukan hanya suatu tuntutan keagamaan, melainkan juga suatu pencarian nilai dan tujuan hidup yang universal.

Remaja di GBI Pelita Imanuel sendiri secara umum begitu sangat melek dengan teknologi. Mereka begitu aktif terutama dalam perihal menggunakan berbagai aplikasi. Kesukaan mereka dalam permainan game, mendorong penulis melakukan terobosan dalam mengajarkan materi tentang menjadi seperti Kristus, dengan lebih kreatif dan interaktif.

Pembelajaran kreatif dan interaktif telah menjadi fokus utama dalam pengembangan pendidikan modern. Pendekatan ini menekankan penggunaan kreativitas dan interaksi aktif antara siswa, guru, dan materi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan efektif.<sup>6</sup> Konsep kreativitas dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan berbagai metode dan strategi yang inovatif untuk menyajikan materi pembelajaran, seperti permainan peran, seni visual, musik, dan cerita, dengan tujuan membangkitkan minat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.<sup>7</sup> Sementara itu, interaksi aktif mengharuskan siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, proyek kolaboratif, simulasi, dan eksperimen praktis.<sup>8</sup>

Fleksibilitas dalam pengajaran menjadi kunci dalam menerapkan pembelajaran kreatif dan interaktif. Guru perlu dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka dengan kebutuhan dan minat siswa, serta memanfaatkan peluang yang muncul selama proses pembelajaran untuk merangsang kreativitas dan memperkaya pengalaman belajar. Stimulasi kognitif juga menjadi aspek penting dari pendekatan ini, di mana siswa didorong untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka melalui diskusi, permainan peran, dan proyek kolaboratif.

Pembelajaran kreatif dan interaktif juga memiliki dampak positif pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Kolaborasi dalam proyek kelompok dan berbagi ide dalam diskusi memperkuat keterampilan komunikasi, kerja tim, dan pemecahan konflik, yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk berinteraksi dalam masyarakat yang kompleks. Selain itu, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena menyajikan materi pembelajaran dalam cara yang menarik dan relevan bagi siswa.

---

<sup>6</sup> Djoys Anneke Rantung and Fredik Melkias Boiliu, "Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Antisipatif Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Shanan* 4, no. 1 (March 1, 2020): 96, <https://doi.org/10.33541/shanan.v4i1.1770>.

<sup>7</sup> Rinto Hasiholan Hutapea, *Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19*, Query date: 2024-02-29 08:45:27, 2020, <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>.

<sup>8</sup> Agil Nanda Pariangan, *Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Reward Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Sd Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus*, Query date: 2024-02-29 08:45:27, 2023, <https://doi.org/10.26618/jtw.v8i02.8713>.

Evaluasi berbasis kinerja sering kali menjadi metode penilaian yang cocok dengan pembelajaran kreatif dan interaktif. Siswa diminta untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui proyek, presentasi, atau karya seni, yang memungkinkan penilaian yang lebih holistik terhadap kemampuan siswa dan memberi mereka kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka dengan cara yang berbeda. Dengan demikian, pembelajaran kreatif dan interaktif tidak hanya mempersiapkan siswa dengan pengetahuan dan keterampilan akademis, tetapi juga membentuk mereka sebagai individu yang kreatif, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif dalam masyarakat yang terus berubah.

Model evaluasi ini pun bisa diterapkan yaitu dengan menggunakan aplikasi platform Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang menawarkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif melalui kuis berbasis game.<sup>9</sup> Aplikasi ini memberikan fleksibilitas kepada pengajar untuk membuat kuis sesuai dengan materi pelajaran atau memilih dari perpustakaan kuis yang telah ada. Keunikan Quizizz terletak pada mode multi-pemain yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara bersamaan, menciptakan suasana persaingan sehat yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, fitur integrasinya dengan platform pembelajaran jarak jauh seperti Google Classroom mempermudah pengajar dalam menyelenggarakan kuis secara online. Setelah kuis selesai, umpan balik instan memberikan siswa dan pengajar pemahaman yang cepat tentang skor dan jawaban yang benar atau salah. Fitur pelacakan kemajuan siswa memungkinkan pengajar untuk memantau perkembangan siswa dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian tambahan. Dengan penggunaan elemen-elemen gamifikasi seperti poin, ranking, dan hadiah virtual, Quizizz menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, Quizizz telah menjadi alat yang populer di kalangan pengajar untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Beberapa studi telah mengulas mengenai pengalaman belajar menggunakan Quizizz, seperti yang tercatat dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor berjudul "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin". Penelitian ini mencatat bahwa penerapan Quizizz menghasilkan peningkatan belajar yang signifikan, meningkat dari 71,64 menjadi 77,92, mencapai peningkatan sebesar 20%. Keberhasilan ini diatributkan pada

---

<sup>9</sup> Destri Sambara Sitorus, Tri Nugroho, and Budi Santoso, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2020): 83, <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.

Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran yang sangat menyenangkan.<sup>10</sup> Dalam penelitian Juliana Pontoan dan Kevin Samuel Kamagi, diperlihatkan bahwa aplikasi Quizizz dipilih sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan agama Kristen. Beberapa manfaat yang diidentifikasi termasuk kemudahan akses, suasana pembelajaran yang menyenangkan, peningkatan semangat pemuda dalam mengerjakan kuis, kemampuan untuk memperhatikan pelajaran, dan memungkinkan revisi materi yang telah dipelajari.<sup>11</sup> Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi, khususnya melalui aplikasi Quizizz, dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran agama Kristen di kalangan pemuda gereja dengan cara yang efektif dan menyenangkan.

## TUJUAN PENULISAN

Berdasarkan hal di atas, penulis ingin mencoba menerapkan aplikasi Quizizz dalam pemberdayaan karakter Kristiani kepada remaja di GBI Pelita Imanuel, dengan tujuan untuk mengkaji sejauh mana efektifitasnya aplikasi tersebut dalam pertumbuhan kerohanian mereka.

## METODE

Dalam melaksanakan penerapan aplikasi ini, penulis pertama menyajikan bahan materi terlebih dahulu melalui pertemuan langsung (on site) dan melalui pertemuan online dengan media zoom, sebagai bagian komunikasi awal.

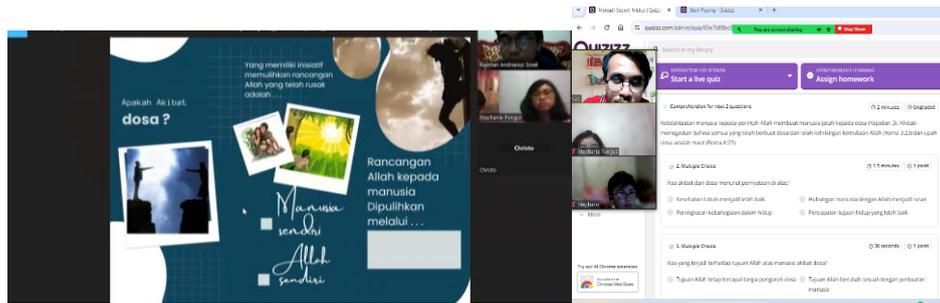


**Gambar 1: Kegiatan Onsite**

---

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> Juliana Pontoan and Kevin Samuel Kamagi, "Pengalaman Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dengan Menggunakan Teknologi Pembelajaran Quizizz," *Jurnal Shanan* 7, no. 1 (2023): 191-204, <https://doi.org/DOI:10.33541/shanan.v7i1.4556>.



Gambar 2: Kegiatan Zoom

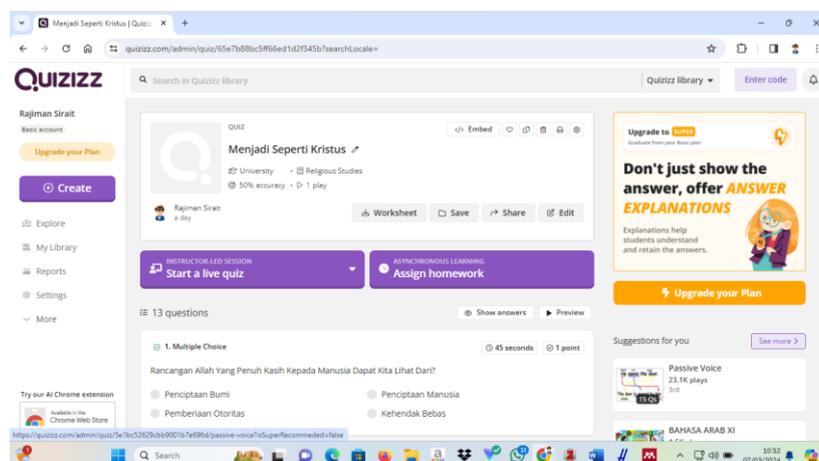
Lalu setelah itu penulis, menggunakan aplikasi Quizizz untuk melihat sejauh mana mereka memahami materi yang telah dijelaskan dalam proses interaksi di ruang zoom.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menggunakan aplikasi Quizizz, pertama penulis mendaftarkan di akun Quizizz, untuk digunakan sebagai bagian langkah-langkahnya cukup sederhana. Pertama, akses situs web Quizizz dengan membuka peramban web dan mengunjungi <https://quizizz.com/>. Di halaman beranda, akan menemukan opsi "Sign Up" (Mendaftar) atau "Log In" (Masuk). Dalam tahap ini penulis belum memiliki akun, maka penulis melakukan proses pendaftaran terlebih dahulu.

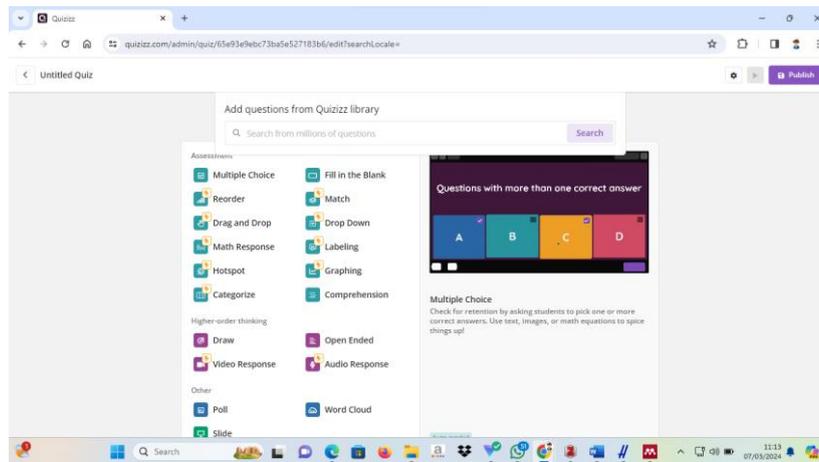
Setelah mengisi formulir pendaftaran, tahap selanjutnya melibatkan verifikasi akun. Ini dapat dilakukan dengan mengklik tautan verifikasi yang dikirim melalui email. Setelah verifikasi berhasil, dapat langsung memanfaatkan fitur-fitur Quizizz. Mulai dari membuat kuis, mengikuti kuis yang sudah ada, hingga menggunakan berbagai fitur lain yang tersedia di platform ini.

Pada tahapan ini penulis membuat beberapa pertanyaan yang berkaitan tentang menjadi seperti Kristus seperti gambar di bawah ini;



Gambar 3: Tampilan Aplikasi Quizizz

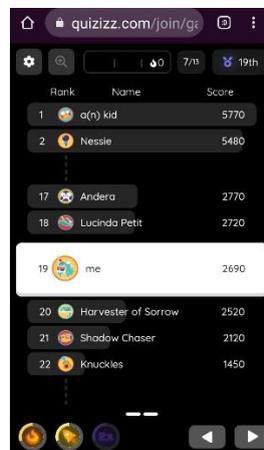
Dalam proses pembuatannya begitu sangat mudah namun, terdapat beberapa fitur yang tidak bisa digunakan untuk akun yang basic. Bisa melihat gambar di bawah ini;



**Gambar 4: Proses pembuatan pertanyaan dan bahan materi di Quizizz**

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa hanya *Multiple Choice*, *Fill in the Blank*, *Comprehension*, *Draw*, *Open Ended*, *Poll* dan *Slide* yang dapat digunakan untuk akun basic.

Dalam penerapannya, penulis melihat aplikasi Quizizz dalam pembelajaran membawa banyak manfaat bagi siswa dan guru. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan menjawab kuis interaktif yang menantang, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Guru dapat dengan mudah melacak kemajuan setiap siswa dalam waktu nyata dan memberikan umpan balik instan untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman mereka. Selain itu, Quizizz juga memungkinkan guru untuk membedakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual setiap siswa. Dengan akses kapan saja dan di mana saja, siswa juga memiliki kesempatan untuk belajar mandiri melalui kuis yang telah disiapkan. Dengan demikian, aplikasi Quizizz membantu meningkatkan interaksi, pemahaman, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.



**Gambar 5 Hasil Review Dari Quizizz**

Dibalik keunggulan yang diberikan dari aplikasi Quizizz, penulis melihat terdapat kekurangan yang tersedia. Selain ada fitur yang tidak semua di dapatkan dalam akun basic, terdapat beberapa jenis materi mungkin lebih sulit untuk diajarkan melalui format kuis interaktif seperti yang ditawarkan oleh Quizizz. Materi yang memerlukan demonstrasi langsung atau interaksi interpersonal mungkin tidak dapat ditangani dengan baik oleh platform ini.

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran dibuat untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya dengan menggunakan platform aplikasi Quizizz. Aplikasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Namun, penulis melihat aplikasi ini tidak bisa dijadikan pedoman mendasar penuh, karena aplikasi ini lebih bersifat evaluasi secara pengetahuan saja. Bila ditarik dalam tujuan utama Pendidikan Agama Kristen yang tidak hanya membentuk tentang pengetahuan semata, namun juga ada aspek karakter di dalamnya. Maka, perlu adanya tetap bentuk kegiatan lainnya untuk dapat melihat sisi karakternya.

## **REFERENSI**

- Abraham, Rubin Adi, Josafat Mesach, Togi Simanjuntak, and Chris Silitonga. *Memimpin Seperti Kristus: Kepemimpinan Yang Berakar Di Dalam Kristus*. Ciputat: Promulti Niaga, bekerjasama dengan BPP GBI, 2022.
- Hutapea, Rinto Hasiholan. *Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di Masa Covid-19*. Query date: 2024-02-29 08:45:27, 2020. <https://doi.org/10.46445/djce.v1i1.287>.
- 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).
- Pariangan, Agil Nanda. *Pengaruh Interaksi Edukatif Dan Reward Punishment Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V Sd Negeri 4 Kuripan, Kecamatan Kotaagung, Kabupaten Tanggamus*. Query date: 2024-02-29 08:45:27, 2023. <https://doi.org/10.26618/jtw.v8i02.8713>.
- Pontoan, Juliana, and Kevin Samuel Kamagi. "Pengalaman Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Dengan Menggunakan Teknologi Pembelajaran Quizizz." *Jurnal Shanani* 7, no. 1 (2023): 191–204. <https://doi.org/DOI:10.33541/shanan.v7i1.4556>.
- Rantung, Djoys Anneke, and Fredik Melkias Boiliu. "Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Yang Antisipatif Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Shanani* 4, no. 1 (March 1, 2020): 93–107. <https://doi.org/10.33541/shanan.v4i1.1770>.

- Sirait, Rajiman Andrianus. "Process of Identifying One's Life Calling At an Early Stage within the Youth Community of Gideon Cilegon Banten." *Journal of Community Service and Society Empowerment* 1, no. 1 (2023): 13–23. <https://doi.org/10.59653/jesse.v1i01.175>.
- Sitorus, Destri Sambara, Tri Nugroho, and Budi Santoso. "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2020): 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
- Soetjiningsih. *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*. Jakarta: CV Sagung Seto, 2004.
- Stevanus, Kalis. "Mengimplementasikan Pelayanan Yesus Dalam Konteks Misi Masa Kini Menurut Injil Sinoptik." *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis Dan Praktika* 1, no. 2 (2018): 284–98. <https://doi.org/10.34081/fidei.v1i2.21>.
- Waterman, A. S. "Personal Expressiveness: Philosophical and Psychological Foundations." *Journal of Mind and Behavior* 11, no. 1 (1990): 47–74.