

safina

by Safina Artikel

Submission date: 08-Feb-2023 08:53AM (UTC+0700)

Submission ID: 2008952273

File name: safinah_1.docx (2.88M)

Word count: 2950

Character count: 18258

Development of Class VIII Arabic Textbooks Al-'Ashri Using Quizizz at Muhammadiyah junior high school 5 Tulangan

[Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Al-'Ashri Kelas VIII dengan Menggunakan Quizizz di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan]

Safinah Zahroh Arrahma¹⁾, Farikh Marzuki Ammar, Lc.MA.²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: zahrohsafinah@gmail.com

²⁾ Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, UMSIDA.

Email Penulis Korespondensi: farikhmarzuki24@gmail.com

Abstract. *In this study, researchers attempted to develop an Arabic textbook used by Grade VIII students of SMP Muhammadiyah 5 Tulangan: Al-'Ashri by using Quizizz. Based on the results of interviews with Arabic subject teachers, the problems found in class were students' difficulties in memorizing Arabic vocabulary and their interest in learning it. Researchers also conducted interviews with students regarding the media used during learning in the form of textbooks which were considered to be monotonous and unattractive to students. This development research uses the R&D-ADDIE method. From the results of the development, the researcher collected data through a questionnaire which was distributed to students and carried out expert validation to the Arabic teacher on the spot. And the results of the study show that students feel that learning Arabic using Quizizz is easier and more fun and the results of the expert validation show that the Quizizz product made allows students to memorize Arabic vocabulary more easily.*

Keywords- Arabic Learning; Digital Learning Media ;Quizizz

Abstrak. *Pada penelitian ini, peneliti berusaha melakukan pengembangan terhadap buku ajar Bahasa Arab yang digunakan oleh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Tulangan: Al-'Ashri dengan menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar mapel Bahasa Arab, problematika yang ditemukan di kelas adalah kesulitan siswa dalam menghafal kosa-kata Bahasa Arab dan persoalan minat mereka dalam mempelajarinya. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa terkait media yang digunakan selama pembelajaran berupa buku teks yang dinilai masih monoton dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D-ADDIE. Dari hasil pengembangan, peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket yang dibagikan kepada siswa dan melakukan validasi ahli kepada guru Bahasa Arab di tempat. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa bahwa belajar Bahasa Arab menggunakan Quizizz lebih mudah dan menyenangkan dan hasil dari validasi ahli menunjukkan bahwa produk Quizizz yang dibuat memungkinkan siswa untuk menghafal kosa-kata Bahasa Arab dengan lebih mudah.*

Kata Kunci- Pembelajaran Bahasa Arab; Media Pembelajaran Digital; Quizizz

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan bahasa asing kedua yang menjadi mata pelajaran di sekolah-sekolah Indonesia, namun begitu tak sedikit yang beranggapan bahwa Bahasa Arab lebih sulit dibandingkan Bahasa Inggris. Keberhasilan pembelajaran bahasa Arab dinilai dari penguasaan siswa pada 4 keterampilan bahasa Arab; Yaitu: berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis. Tingkat keberhasilan belajar bahasa Arab bagi seorang siswa disesuaikan dengan jenjang pendidikannya. Semakin tinggi tingkat pendidikan siswa, semakin besar keberhasilan yang dibutuhkan.[1] Semua beranggapan bahwa Bahasa Arab sangat kuat hubungannya dengan Agama Islam yang menjadi agama mayoritas di Indonesia seolah-olah itu adalah bahasa milik umat Islam, namun sebenarnya Bahasa Arab bukanlah bahasa khusus milik umat Islam, tetapi Allah Subhanahu Wata'ala Yang telah memilihnya untuk menjadi bahasa Al-Qur'an.[2] sebagaimana dalam Quran Surah Yusuf:1-2:

"الر, تلك آيت الكتاب المبين (١) إنا أنزلناه قرآنا عربيا لعلكم تعقلون(٢)"

Artinya: "Alif Lam Ra, ini adalah ayah-ayat kitab (al-Quran yang jelas.(1) Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Quran berbahasa Arab agar kamu mengerti.(2)"

Meskipun umat Islam menggunakan Bahasa Arab dalam setiap ibadahnya tidak sedikit dari para pelajar yang beranggapan bahwa bahasa arab adalah pelajaran yang sulit. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru bahasa arab di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan: Bapak Hizbullah Hatta, S.Pd.I.M.Pd. tentang kesulitan siswa dalam pengajaran bahasa arab, beliau mengatakan bahwa kesulitan para siswa adalah menghafal kosa kata dan minat mereka untuk mempelajari bahasa Arab. Inilah tantangan terbesar bagi setiap guru Bahasa Arab di Indonesia, yaitu bagaimana untuk bisa menumbuhkan semangat dan minat para siswa dalam mempelajari Bahasa Arab. Kreativitas yang dimiliki oleh guru sangat berpengaruh dalam hal ini, sebagaimana yang dikatakan oleh Wakil Sekretaris Jenderal Parati Persatuan Pembangunan, Achmad Baidhowi bahwa untuk meningkatkan semangat belajar siswa, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang baik.[3] Sesungguhnya metode pengajaran serta media pembelajaran yang ada sangatlah banyak, dari sinilah guru harus bisa mengembangkan dan menyesuaikan dengan situasi siswa dan kelas demi keberhasilan mereka dalam belajar. Untuk itulah peneliti menulis penelitian ini dengan judul "Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Al-'Ashri Kelas VIII dengan Menggunakan Quizizz di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan". Quizizz adalah aplikasi kuis multipemain yang dapat diakses melalui website dan digunakan oleh siswa di kelas untuk dimainkan bersama atau digunakan dalam tugas siswa di rumah. Hasil tugas tersebut dapat digunakan untuk evaluasi oleh guru. Di dalam aplikasi ini sudah terdapat kumpulan soal-soal yang juga dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Quizizz sangat nyaman digunakan dalam membangun pembelajaran interaktif karena siswa dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan temannya sehingga urutan yang didapat dalam menjawab kuis dapat diketahui. [4]

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini: Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nur Sukmah dengan judul "Pengaruh Media Quizizz dalam pembelajaran Online terhadap Hasil Belajar" dengan metode penelitian kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dan hasilnya mengatakan bahwa proses pembelajaran online dalam kategori kontrol (tanpa Quizizz) tingkat sedang dengan ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, dan masih banyak siswa yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, serta lebih banyak menunda-nunda dalam mengerjakan tugas. Tugas yang diberikan, bahkan ada yang enggan melakukannya. Oleh karena itu, guru kesulitan mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran tertentu. Sedangkan kelas eksperimen (dengan Quizizz) sangat tinggi dalam hal ini, hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang berpartisipasi serta dalam mengadakan kuis dengan kuis di akhir pembelajaran, memahami materi yang diajarkan.[5]. Media digital adalah sarana komunikasi modern, yang mengandung konsep, ide, prosedur dan proses, untuk memperluas dan meningkatkan keterampilan pendidik untuk memberikan pendidikan terbaik, dengan mengetahui bagaimana merancang media digital dan pelatihan dalam penggunaan terbaiknya, dan memperoleh hal-hal penting, keterampilan dalam konteks profesional modern, Dan untuk mendidik siswa tanpa kecuali dengan cara yang maju, dan membantu mereka mengakses berbagai metode pembelajaran yang bersaing untuk mendapatkan perhatian mereka.[6] Media pendidikan yang menggunakan teknologi digital adalah media pendidikan berbasis e-learning. E-learning sendiri merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana bagi guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran sekaligus mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu jenis e-learning di Indonesia adalah Aplikasi Quizizz [7] ; Kedua, sebuah skripsi yang ditulis oleh Yoselia Alvi Kusuma dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi kelas X di SMA Masehi Kudus". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan hasilnya mengatakan bahwa penggunaan media Quizizz pada kegiatan pembelajaran daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi kelas X di SMA Masehi Kudus terkait materi usaha dan energi yang ditinjau dari hasil belajar sudah berjalan efektif. Hal ini ditunjukkan melalui jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 92,30% [8]; Ketiga, sebuah skripsi oleh Eka Ratnasarianti dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 2 Kota Makassar". Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *ex-post facto* dan hasil uji analisis data pada penggunaan aplikasi Quizizz (X) terhadap minat belajar siswa (Y) menunjukkan bahwa data nilai berdistribusi secara normal dengan perolehan nilai rata-rata variabel (X) yaitu 94,68% dengan kategori tinggi dan perolehan nilai rata-rata variabel (Y) adalah 97,44 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SDN Bawakaraeng 2 Kota Makassar. [9]

Pada penelitian sebelumnya, fokus penelitian adalah efektivitas dan pengaruh media Quizizz dalam hasil belajar siswa, sedangkan peneliti dalam penelitian kali ini berfokus pada pengembangan buku ajar Bahasa Arab al-'Ashri kelas VIII dengan menggunakan Quizizz di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku ajar yang digunakan oleh kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Tulangan yaitu buku al-'Ashri menjadi sebuah produk digital berbasis Quizizz.

II. METODE

Penelitian ini bertempat di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan yang terletak di Jalan Kenongo, Kabupaten Tulangan, Sidorujo, Jawa Timur, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII E. Sumber jenis data yang diperoleh dibagi menjadi dua bagian, yaitu; data primer, yang diperoleh dari observasi dan wawancara; dan data sekunder, berupa karya tulis berupa buku, majalah, atau lainnya yang dijadikan referensi. dalam penelitian, dan beberapa di antaranya dituliskan pada halaman Referensi. Dan dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan metode penelitian R&D-ADDIE yang memuat Analisis, Desain, Development, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang terkait dengan inovasi, memberikan pengetahuan, mengubah hasil penelitian menjadi barang dan jasa, dan mengembangkan produk dan proses sedemikian rupa sehingga mencapai keunggulan kompetitif dari perusahaan tersebut.[10]



Untuk mendapatkan data penelitian ini, peneliti menyebar kuesioner kepada siswa dan juga ahli di bidang Bahasa Arab, yaitu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut. Kuesioner yang disebar kepada siswa digunakan sebagai saran mencari data terkait respon siswa terhadap media belajar digital berbasis Quizizz. Pada kelas penelitian, terdapat 17 siswa yang diminta untuk menjawab 5 kuesioner tentang respon mereka terhadap produk Quizizz dengan skala nilai 1-4. Untuk mendapatkan nilai prosentase dari setiap skor yang diberikan siswa, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Prosentase skor} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dari perhitungan tersebut, maka dapat dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Respon Siswa

No.	Skor	Keterangan
1.	100% - 80%	Sangat Setuju (Tanpa Revisi)
2.	79% - 60%	Setuju (Revisi Minor)
3.	59% - 30%	Tidak Setuju (Revisi Mayor)
4.	29% - 0%	Sangat Tidak Setuju (Tertolak)

Sedangkan kuesioner yang diberikan kepada guru pengampu Bahasa Arab sebagai validator ahli untuk memvalidasi kelayakan produk pengembangan Quizizz sebagai media belajar digital untuk

siswa.terdapat 9 pertanyaan dengan skor tertinggi 4 dan skor terendah 1. Untuk mendapatkan nilai prosentase di setiap skor, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Prosentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor dari guru}}{\text{Jumlah seluruh skor}} \times 100\%$$

Dari perhitungan tersebut, maka dapat dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian Guru

No.	Skor	Keterangan
1.	100% - 80%	Sangat Baik (Tanpa Revisi)
2.	79% - 60%	Baik (Revisi Minor)
3.	59% - 30%	Kurang (Revisi Mayor)
4.	29% - 0%	Sangat Kurang (Tertolak)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan terhadap guru pengajar dan para siswa. Peneliti mewawancarai guru terkait kesulitan para siswa dalam belajar bahasa arab dan guru pengajar menjawab bahwa kesulitan mereka dalam belajar bahasa arab adalah menghafalkan kosa kata bahasa arab dan tentang minat mereka untuk mempelajarinya. Wawancara selanjutnya, peneliti lakukan terhadap para siswa di kelas secara terbuka. Peneliti menanyakan tentang media apa yang digunakan selama pembelajaran bahasa arab. Dan mereka menjawab, "Hanya buku al-'Ashri".

Dan selanjutnya, peneliti melakukan observasi terhadap buku yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran bahasa arab. Guru menggunakan buku al-Ashri kelas VIII. Buku al-Ashry didesain cukup baik dengan banyak warna (full color) pada setiap halamannya, namun buku ini masih tergolong buku teks yang dinilai monoton bagi siswa..

B. Desain

Pada penelitian ini peneliti berusaha untuk mendesain buku al-Ashri yang semula berbentuk buku teks menjadi kuis digital interaktif berbasis Quizizz. Quizizz merupakan sebuah aplikasi untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan. Pada awalnya Quizizz diciptakan untuk memudahkan pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid-19, namun kini Quizizz bisa digunakan sebagai media belajar tatap muka dengan memanfaatkan komputer atau handphone dengan akses internet.

C. Development

Peneliti melakukan pengembangan dengan menggunakan Quizizz sebagai berikut:

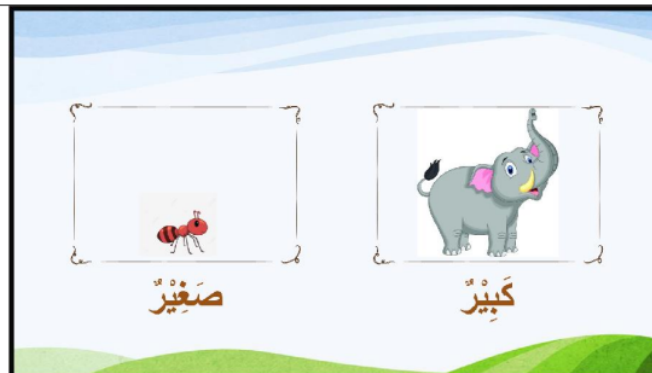
Ini merupakan tampilan awal media Quizizz yang peneliti buat sebagai pembuka bab.



Di slide selanjutnya, penulis memberikan pertanyaan ringan kepada siswa yang merupakan stimulus dalam bab sifat-sifat.



Di slide selanjutnya, peneliti memperlihatkan 2 suku kata yang berlawanan dengan ilustrasi. Memungkinkan siswa memahami secara langsung artinya sekaligus bentuk mu'annatsnya.



Seperti inilah pemaparan kosa kata bahasa arab yang ada di buku al-Ashriy. Siswa dapat mengartikannya sendiri.




Setelah memamparkan kosa kata, siswa akan bersiap untuk menjawab latihan soal sesuai materi yang baru saja dipelajari tentang sifat-sifat.

Bersiaplah untuk KUIS!



LATIHAN SOAL

Siswa diminta untuk memilih satu dari 5 pilihan yang ada. Jawaban yang sesuai dengan gambar



Pilihlah sifat yang sesuai dengan gambar berikut!
..... لخص

صواب


خاطا

صواب

خاطا

صواب

Siswa akan diberi poin jawaban benar sebagai reward.




..... لخص

صواب

+600

Dan ini adalah tampilan jika jawaban siswa salah



Pilihlah sifat yang sesuai dengan gambar berikut!
..... لخص

SALAH

صواب

خاطا

Setelah menyelesaikan 5 kuis yang dibuat peneliti, siswa kembali diajak untuk mendengarkan sub-materi tentang keterangan tempat.

الكلمة	العبرة	الكلمة	العبرة
على	أجلس على الكرسي	وزاء	البنطلان وزاء المترسة
فوق	المتنسخ فوق المكتب	خلف	البركة خلف البيت
تحت	البلابل تحت الكرسي	جانب	المنجد جانب الشاحنة
أمام	الشرع أمام البيت	بين	المكتب بين الشوكة الكرسي

Setelah menjelaskan tentang sub-materi keterangan tempat, siswa diajak kembali untuk berlatih soal dengan tujuan mengetahui pemahaman siswa.

Pilihlah keterangan tempat yang sesuai gambar berikut:
 المكتب ... للكتب

Options: وزاء, جانب, على, بين, تحت

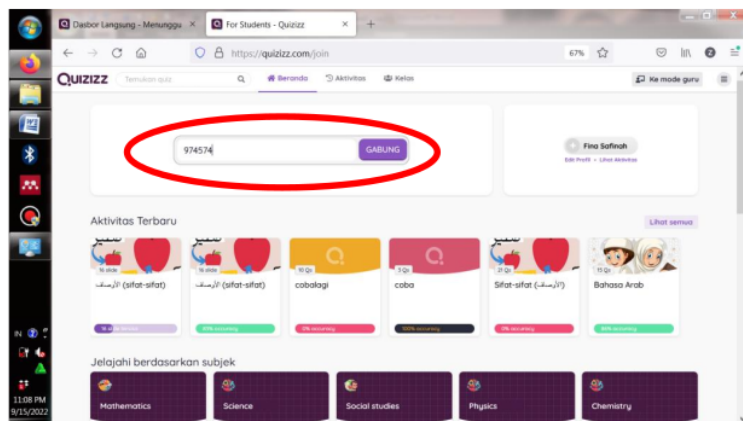
Setelah semua siswa menyelesaikan kuis mereka, akan ditampilkan pemenang dari kuis tersebut, yaitu 3 siswa yang meraih poin/nilai tertinggi dalam menjawab kuis

2nd AHMADVINOP
 1st Juna ?
 3rd hanum haha

D. Implementasi

Peneliti mengimplementasikan media quizizz kepada siswa kelas VIII E dengan berjumlah 17 dari 21 siswa (4 siswa berhalangan hadir). Praktek menggunakan media quizizz ini dilakukan di laboratorium komputer dengan internet.

Ketika mulai pelajaran, peneliti menuliskan alamat web "joinmyquiz.com" di papan tulis dan kode sebagai kunci masuk ke dalam media quizizz yang telah peneliti buat.



E. Evaluasi

Dari hasil evaluasi yang berupa kuesioner untuk para siswa kelas VIII E pernyataan yang dirasakan oleh siswa ternyata banyak dari mereka yang merasa senang belajar Bahasa Arab dengan Quizizz dan merasa bahwa belajar Bahasa Arab jauh lebih menyenangkan dengan Quizizz dan hal tersebut dibuktikan oleh tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Angket Siswa

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Penggunaan Quizizz ini mudah bagi saya.	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	5% (1 siswa menjawab)	95% (16 siswa menjawab)
2.	Quizizz memudahkan saya dalam memahami bab al-Aushaf.	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	20% (4 siswa menjawab)	80% (13 siswa menjawab)
3.	Quizizz adalah media belajar yang menyenangkan.	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	100% (17 siswa menjawab)
4.	Apakah kamu merasa lebih bersemangat belajar Bahasa Arab dengan menggunakan Quizizz?	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	100% (17 siswa menjawab)
5.	Bagaimana tanggapanmu tentang Quizizz?	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	0% (0 siswa menjawab)	100% (17 siswa menjawab)

Poin-poin dalam kuesioner menyatakan bahwa nilai 1 (sangat tidak setuju) dan nilai 2 (tidak setuju) memiliki rata-rata penilaian koresponden 0%, sedangkan nilai 3 (setuju) memiliki rata-rata penilaian koresponden 5%, sedangkan nilai 4 (sangat setuju) memiliki nilai rata-rata koresponden 95%.

Sedangkan hasil dari validasi ahli yang diberikan oleh guru pengampu Bahasa Arab menunjukkan bahwa produk pengembangan yang dibuat oleh peneliti dikatakan layak untuk menjadi sebuah media belajar digital siswa. Hal itu dibuktikan dengan tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

No.	Pernyataan	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	-	-	√	-
2.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indikator yang akan dicapai siswa.	-	-	√	-
3.	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.	-	-	-	√
4.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa.	-	-	-	√
5.	Kejelasan dalam memberikan informasi.	-	-	√	-
6.	Kesesuaian kuis dalam produk pengembangan dengan materi buku ajar.	-	-	-	√
7.	Keterbacaan.	-	-	√	
8.	Kemenaikan produk pengembangan dalam upaya meningkatkan semangat siswa dalam belajar.	-	-	-	√
9.	Kemudahan dalam penggunaan bagi siswa.	-	-	-	√
Total		0	0	12	20

Poin-poin pada tabel validasi ahli menyatakan bahwa nilai 1 (sangat buruk) dan nilai 2 (buruk) adalah 0, sedangkan nilai 3 (bagus) adalah 12 poin, dan nilai 4 (sangat bagus) adalah 20 poin. Jika dihitung presentase, maka:

- Nilai 1 (sangat kurang) = 0%
- Nilai 2 (kurang) = 0%
- Nilai 3 (bagus) = $\frac{12}{27} \times 100\% = 44\%$
- Nilai 4 (sangat bagus) = $\frac{20}{36} \times 100\% = 56\%$

F. SIMPULAN

Media belajar digital berbasis Quizizz bersifat interaktif dan dapat menarik perhatian para siswa ketika pelajaran dimulai. Produk ini juga dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi arti sebuah kosa-kata melalui gambar, tanpa terjemahan kata tertulis. Hasil dari angket penilaian siswa terhadap produk pengembangan Quizizz oleh peneliti menunjukkan 95% mereka senang belajar Bahasa Arab dengan Quizizz dan menilai bahwa Quizizz memudahkan mereka dalam memahami materi al-Aushaf. Menurut pengajar Bahasa Arab di kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, produk Quizizz ini memungkinkan siswa untuk belajar Bahasa Arab lebih bersemangat dan menyenangkan dengan hasil prosentase 100%, 44% untuk nilai bagus dan 56% untuk nilai sangat bagus.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Rabbil 'Alami, peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini berkat pertolongan-Nya semata. Secara khusus peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMP Muhammadiyah 5 Tulangan yang telah memberikan kesempatan dan perizinan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Guru Pengampu Bahasa Arab kelas VIII yang telah memberikan banyak informasi serta data-data yang peneliti butuhkan selama penelitian. Pun peneliti mengucapkan terima kasih kepada Koordinator Laboratorium Komputer yang telah mempersiapkan tempat dengan akses internet selama penelitian melakukan implementasi produk pengembangan.

REFERENSI

- [1] M. Khalilullah, "Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Aktif (Kemahiran Qira'ah dan Kitabah)," vol. 8, no. 01, hal. 152–167, 2019.
- [2] Nabil, Finan, "Wasaa'ith al Tha'limiy Ar-Raqmiyyah: An-Nadzariyyat wal Amaliyyat wal hulul Falurans Martin Wa Anthony Carl Pitrus," hal 14-15, 2020.
- [3] N. Noviantari, "Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Muhammadiyah 09 Malang," Universitas Islam Negeri Maulana Malik, 2017
- [4] N. B. Naipospos, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Akuntansi secara Online di Masa Pandemi Covid-19," hal. 1–9, 2020.
- [5] N. Sukmah, P. I. Lestari, dan R. A. NUr, "Pengaruh Media Quizizz dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa," *J. Pendidik. Biol.*, vol. 4, 2021.
- [6] Lubab, Muhammad, "Ta'lim al-Lughatu al-Arabiyah fii Musykilati al-Madrab bi al-Lughatil Ajnabiyyah," hal 14, 2019.
- [7] Syu'aib, Hurriyah, "Tasyiru wadzifatu al-Bahst wa Ath-Tahwir fii al-Muassasah ash-Shanaa'iyah Dirasatu Halatin: Majma'u Shaidal," hal 6, 2017.
- [8] Y. Al. Kusuma, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019-2020," hal. 1–9, 2020.
- [9] E. Ratnasarianti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar," *Skripsi*, 2021.
- [10] B. K. Sari, "Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw," hal. 87, 2016.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.usd.ac.id Internet Source	5%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
3	ejournals.umma.ac.id Internet Source	2%
4	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
7	ejournal.iaimbima.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On