

ANALISIS MEDIA QUIZIZZ PAPERMODE TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA DAN BERPIKIR LOGIS PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB

Shabryna Mathovani¹⁾, Nurdyansyah ^{*2)}

¹⁾Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nurdyansyah@umsida.ac.id

Abstract. *This research aims to determine the effect of quizizz papermode media on reading and logical thinking abilities. The population in this study was class 6 of SDI Ash Shiddiq Buduran. The research method uses quantitative methods with a descriptive approach in the form of Pre-Experimental Designs. The research design is One Group Pretest-Posttest Design. In this design there is a pretest before treatment and a posttest after treatment. Data collection techniques use observation, technical tests, questionnaires and documentation. The data analysis technique uses linear regression. The use of quizizz paper mode media has a significant influence on students' logical thinking abilities. The linear regression results show that the significance value of 0.001 is below 0.05 and has an influence of 41.4% on students' logical thinking abilities. The use of quizizz media does not have a significant influence on students' reading abilities. The linear regression results also show a significance value of 0.229 which is above 0.05 and has an influence of 6.5% on students' reading ability.*

Keywords - *media quizizz; reading ability; think logically*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media quizizz paper mode terhadap kemampuan membaca dan berpikir logis pada mata pelajaran bahasa arab. Populasi pada penelitian ini adalah kelas 6 SDI Ash Shiddiq Buduran. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif bentuk Pre-Experimental Designs. Desain penelitiannya yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, teknis tes, quisioner dan dokumentasi. Teknik analisa data menggunakan regresi linier. Penggunaan media quizizz papermode memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir logis siswa. Hasil regresi linear menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 berada di bawah 0,05 dan memiliki pengaruh sebesar 41,4% pada kemampuan berpikir logis siswa. Penggunaan media quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Hasil regresi linear juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,229 yang berada di atas 0,05 dan memiliki pengaruh sebesar 6,5% terhadap kemampuan membaca siswa.*

Kata Kunci - *media quizizz; kemampuan membaca; berpikir logis*

I. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa arab ada 4 kemampuan yaitu menyimak, membaca, menulis, berbicara. Semua kemampuan sangat penting namun kemampuan yang pertama diajarkan adalah kemampuan membaca. Dengan tercapainya kemampuan membaca terlebih dahulu peserta didik diharapkan bisa mengucapkan kata dan kalimat berbahasa arab secara fasih.[1] Adapun 3 komponen dalam keterampilan membaca menurut Crawley dan Mountain dalam Suswandi yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merupakan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan kalimat atau kata sesuai dengan bunyi-bunyi rekaman dan tulisannya. Sedangkan proses *decoding* merupakan kemampuan peserta didik dalam menerjemahkan kata atau kalimat. Sementara proses *meaning* merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami makna dari kalimat atau bacaan yang menggunakan Bahasa Arab. [2]

Pembelajaran kemampuan membaca mempunyai tujuan yaitu dapat melatih peserta didik fasih dan lebih terampil dalam memahami bacaan.[3] Oleh karena itu, mempelajari kemampuan membaca sangatlah penting. Namun kemampuan membaca bukanlah hal yang mudah untuk dicapai. Kemampuan membaca tidak hanya mempelajari pengucapan tulisan, tetapi juga harus memahami isi bacaan untuk memperoleh informasi yang didapat dalam bacaannya. Kemampuan membaca erat kaitannya dengan pemahaman siswa terhadap isi bacaan yang berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir logis siswa.[4]

Pembelajaran Bahasa Arab memerlukan kemampuan berpikir logis setelah menguasai kemampuan membaca. Berpikir logis merupakan cara berpikir secara runtut, masuk akal dan bersumber pada fakta – fakta objek tertentu. Berpikir logis mempengaruhi pemahaman membaca siswa, terutama ketika membaca teks bahasa Arab.

Berpikir logis dalam belajar Bahasa Arab dapat dilihat pada bagaimana siswa memilih kosakata untuk menyampaikan pikiran dan gagasannya dalam bentuk tulisan yang efektif. Oleh karena itu, berpikir logis sangat penting dalam mempelajari Bahasa Arab. [5] Peserta didik yang dapat memahami isi bacaan dengan benar akan lebih terlatih dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir logisnya. Kemampuan berpikir logis akan berkembang secara maksimal apabila seseorang rutin mengerjakan latihan soal dengan menggunakan media yang tepat. [6]

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di Sidoarjo yang bernama SDI Ash Shiddiq. Berdasarkan hasil observasi penulis di SDI Ash Shiddiq Buduran bahwa realitanya, peserta didik masih lemah dalam kemampuan membaca dan berpikir logis pada pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil nilai peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah yang akan menjadi objek penelitian ini, membuktikan bahwa kemampuan membaca dan berpikir logis masih kurang. Kemampuan membaca peserta didik di SDI Ash Shiddiq terbelang rendah. Peserta didik masih belum bisa memaknai maksud dari teks bahasa Arab. Pun juga dengan kemampuan berpikir logis peserta didik di SDI Ash Shiddiq yang terbelang rendah. Peserta didik masih belum bisa memahami kalimat dan kata secara konteksnya. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca dan berpikir logis dalam bahasa arab cukup rendah berpikir logis.

Rendahnya kemampuan membaca dan berpikir logis perlu adanya evaluasi pembelajaran untuk mengasah kemampuan membaca dan berpikir logis peserta didik. Penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga perkembangan nilai peserta didik dapat meningkat pada kemampuan membaca dan berpikir logis. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis latihan soal secara online dan offline yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan dekat. Platform pembelajaran ini dapat di akses melalui web yang berisi kuis berpola permainan.[7] Aplikasi *Quizizz papermode* memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui kertas yang berisikan kode QR. Peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi melalui *Quizizz papermode* dengan pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan diisi oleh peserta didik menggunakan kertas berisikan kode QR.[8] Dalam mode *Quizizz papermode*, peserta didik dapat melihat pertanyaan dan opsi jawaban pada layar dan menampilkan hasil jawaban peserta didik melalui kertas kode QR. Peserta didik dapat mengangkat kode QR sesuai dengan jawaban mereka dan pendidik akan memindahkan jawaban peserta didik melalui akun *Quizizz* pada smartphone. *Quizizz papermode* memberikan banyak manfaat bagi pendidik. pendidik dengan mudah mengetahui perkembangan peserta didik dan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Media ini juga memberikan alternatif bagi peserta didik yang tidak memiliki alat elektronik. Maka peneliti mengusulkan media untuk evaluasi pembelajaran yang menarik menggunakan media *quizizz papermode*. Peneliti yakin dengan adanya penggunaan media teknologi dalam penelitian ini *quizizz papermode* bisa meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir logis siswa. Tujuan penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap kemampuan membaca dan berpikir logis pada mata pelajaran bahasa arab. Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya menggunakan *quizizz mode papermode* saja bagi siswa kelas 6 di SDI Ash Shiddiq.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Maulia Rusdian pada tahun 2021 bahwa media pembelajaran berbantuan *quizizz* tersebut mempunyai persentase 86,27% sangat valid yang mendapatkan nilai tertinggi.[9] Selain itu, penelitian media *quizizz* dilakukan oleh Eminarti, Sulfasyah dan Rahmawati bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman dan minat membaca.[10] Penelitian yang dilakukan oleh Erica Meilia Safitri, Sri Wahyuni dan Ahmed membahas tentang media *quizizz*. Menurut hasil yang telah dilakukan penelitian bahwa instrumen asesmen keterampilan berpikir logis yang menggunakan media *Quizizz* praktis dan efektif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. [11] hasil penelitian dari Gladies Zuzan Theresia dan Yuliana bahwa penerapan penggunaan media berbasis game dapat menimbulkan dampak positif seperti suasana yang menyenangkan dan menghibur tetapi tetap berkontribusi pada kemampuan otak dalam menyelesaikan pemecahan masalah secara logika. [12]

Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian di SDI Ash Shiddiq Buduran dengan judul Analisis Media *quizizz papermode* terhadap Kemampuan Membaca dan Berpikir Logis pada mata pelajaran Bahasa Arab. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti akan menggunakan media *quizizz papermode*. Penelitian ini sangat penting dilakukan dikarenakan media *quizizz papermode* mampu mempengaruhi peserta didik. Begitu juga dengan kemampuan membaca dan berpikir logis peserta didik yang rendah dapat dipengaruhi melalui media *quizizz papermode* karena dengan menggunakan media *quizizz papermode* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dari ketertarikan itu peserta didik dalam kemampuan membaca akan meningkat yang awalnya sangat minim menjadi lebih sering membaca dan akan berpengaruh pada berpikir logis dalam pembelajaran bahasa arab.

Menurut observasi peneliti, media *quizizz papermode* masih jarang digunakan pada tingkatan SD. Hal ini membuat penelitian ini sangat perlu dilakukan. Kebaruan dalam aplikasi *quizizz* ini terdapat fitur ketika menjawab pertanyaan hanya menggunakan kertas yang berisi barcode.

Berdasarkan latar belakang tersebut. Peneliti ingin mengetahui pengaruh pada peserta didik jika menggunakan aplikasi *quizizz papermode*. Apakah dengan menggunakan aplikasi *quizizz* ini dapat memberikan pengaruh pada kemampuan membaca dan berpikir logis.

II. METODE

Dalam pembelajaran bahasa arab ada 4 kemampuan yaitu menyimak, membaca, menulis, berbicara. Semua kemampuan sangat penting namun kemampuan yang pertama diajarkan adalah kemampuan membaca. Dengan tercapainya kemampuan membaca terlebih dahulu peserta didik diharapkan bisa mengucapkan kata dan kalimat berbahasa arab secara fasih.[1] Adapun 3 komponen dalam keterampilan membaca menurut Crawley dan Mountain dalam Suswandi yaitu *recording*, *decoding* dan *meaning*. *Recording* merupakan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan kalimat atau kata sesuai dengan bunyi-bunyi rekaman dan tulisannya. Sedangkan proses *decoding* merupakan kemampuan peserta didik dalam menerjemahkan kata atau kalimat. Sementara proses *meaning* merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami makna dari kalimat atau bacaan yang menggunakan Bahasa Arab. [2]

Pembelajaran kemampuan membaca mempunyai tujuan yaitu dapat melatih peserta didik fasih dan lebih terampil dalam memahami bacaan.[3] Oleh karena itu, mempelajari kemampuan membaca sangatlah penting. Namun kemampuan membaca bukanlah hal yang mudah untuk dicapai. Kemampuan membaca tidak hanya mempelajari pengucapan tulisan, tetapi juga harus memahami isi bacaan untuk memperoleh informasi yang didapat dalam bacaannya. Kemampuan membaca erat kaitannya dengan pemahaman siswa terhadap isi bacaan yang berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir logis siswa.[4]

Pembelajaran Bahasa Arab memerlukan kemampuan berpikir logis setelah menguasai kemampuan membaca. Berpikir logis merupakan cara berpikir secara runtut, masuk akal dan bersumber pada fakta – fakta objek tertentu. Berpikir logis mempengaruhi pemahaman membaca siswa, terutama ketika membaca teks bahasa Arab. Berpikir logis dalam belajar Bahasa Arab dapat dilihat pada bagaimana siswa memilih kosakata untuk menyampaikan pikiran dan gagasannya dalam bentuk tulisan yang efektif. Oleh karena itu, berpikir logis sangat penting dalam mempelajari Bahasa Arab. [5] Peserta didik yang dapat memahami isi bacaan dengan benar akan lebih terlatih dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir logisnya. Kemampuan berpikir logis akan berkembang secara maksimal apabila seseorang rutin mengerjakan latihan soal dengan menggunakan media yang tepat. [6]

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar di Sidoarjo yang bernama SDI Ash Shiddiq. Berdasarkan hasil observasi penulis di SDI Ash Shiddiq Buduran bahwa realitanya, peserta didik masih lemah dalam kemampuan membaca dan berpikir logis pada pelajaran Bahasa Arab. Berdasarkan hasil nilai peserta didik yang rendah pada mata pelajaran Bahasa Arab di sekolah yang akan menjadi objek penelitian ini, membuktikan bahwa kemampuan membaca dan berpikir logis masih kurang. Kemampuan membaca peserta didik di SDI Ash Shiddiq terbilang rendah. Peserta didik masih belum bisa memaknai maksud dari teks bahasa Arab. Pun juga dengan kemampuan berpikir logis peserta didik di SDI Ash Shiddiq yang terbilang rendah. Peserta didik masih belum bisa memahami kalimat dan kata secara konteksnya. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan membaca dan berpikir logis dalam bahasa arab cukup rendah berpikir logis.

Rendahnya kemampuan membaca dan berpikir logis perlu adanya evaluasi pembelajaran untuk mengasah kemampuan membaca dan berpikir logis peserta didik. Penggunaan media evaluasi pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga perkembangan nilai peserta didik dapat meningkat pada kemampuan membaca dan berpikir logis. Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis latihan soal secara online dan offline yang dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan dekat. Platform pembelajaran ini dapat di akses melalui web yang berisi kuis berpola permainan.[7] Aplikasi *Quizizz papermode* memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif melalui kertas yang berisikan kode QR. Peserta didik dan pendidik dapat berinteraksi melalui *Quizizz papermode* dengan pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan diisi oleh peserta didik menggunakan kertas berisikan kode QR.[8] Dalam mode *Quizizz papermode*, peserta didik dapat melihat pertanyaan dan opsi jawaban pada layar dan menampilkan hasil jawaban peserta didik melalui kertas kode QR. Peserta didik dapat mengangkat kode QR sesuai dengan jawaban mereka dan pendidik akan memindahkan jawaban peserta didik melalui akun *Quizizz* pada smartphone. *Quizizz papermode* memberikan banyak manfaat bagi pendidik. pendidik dengan mudah mengetahui perkembangan peserta didik dan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Media ini juga memberikan alternatif bagi peserta didik yang tidak memiliki alat elektronik. Maka peneliti mengusulkan media untuk evaluasi pembelajaran yang menarik menggunakan media *quizizz papermode*. Peneliti yakin dengan adanya penggunaan media teknologi dalam penelitian ini *quizizz papermode* bisa meningkatkan kemampuan membaca dan berpikir logis siswa. Tujuan penelitian ini adalah dapat mengetahui bagaimana pengaruh media *quizizz paper mode* terhadap kemampuan membaca dan berpikir logis pada mata pelajaran bahasa arab. Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya menggunakan *quizizz mode papermode* saja bagi siswa kelas 6 di SDI Ash Shiddiq.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Maulia Rusdian pada tahun 2021 bahwa media pembelajaran berbantuan *quizizz* tersebut mempunyai persentase 86,27% sangat valid yang mendapatkan nilai tertinggi.[9] Selain itu, penelitian media *quizizz* dilakukan oleh Eminarti, Sulfasyah dan Rahmawati bahwa hasil penelitiannya terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman dan minat membaca.[10] Penelitian yang dilakukan oleh Erica Meilia Safitri, Sri Wahyuni dan Ahmed membahas tentang media *quizizz*. Menurut hasil yang telah dilakukan penelitian bahwa instrumen asesmen keterampilan berpikir logis yang menggunakan media

Quizizz praktis dan efektif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. [11] hasil penelitian dari Gladies Zuzan Theresia dan Yuliana bahwa penerapan penggunaan media berbasis game dapat menimbulkan dampak positif seperti suasana yang menyenangkan dan menghibur tetapi tetap berkontribusi pada kemampuan otak dalam menyelesaikan pemecahan masalah secara logika. [12]

Sedangkan peneliti akan melakukan penelitian di SDI Ash Shiddiq Buduran dengan judul Analisis Media *quizizz papermode* terhadap Kemampuan Membaca dan Berpikir Logis pada mata pelajaran Bahasa Arab. Perbedaan dengan peneliti sebelumnya yaitu peneliti akan menggunakan media *quizizz papermode*. Penelitian ini sangat penting dilakukan dikarenakan media *quizizz papermode* mampu mempengaruhi peserta didik. Begitu juga dengan kemampuan membaca dan berpikir logis peserta didik yang rendah dapat dipengaruhi melalui media *quizizz papermode* karena dengan menggunakan media *quizizz papermode* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dari ketertarikan itu peserta didik dalam kemampuan membaca akan meningkat yang awalnya sangat minim menjadi lebih sering membaca dan akan berpengaruh pada berpikir logis dalam pembelajaran bahasa arab.

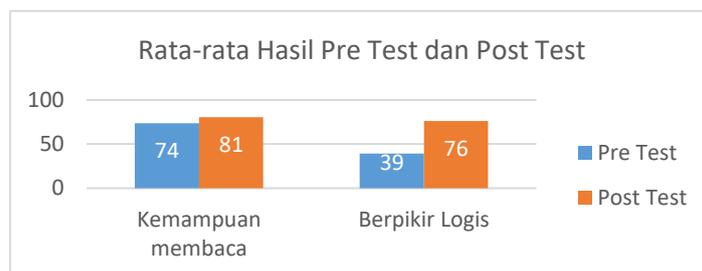
Menurut observasi peneliti, media *quizizz papermode* masih jarang digunakan pada tingkatan SD. Hal ini membuat penelitian ini sangat perlu dilakukan. Kebaruan dalam aplikasi *quizizz* ini terdapat fitur ketika menjawab pertanyaan hanya menggunakan kertas yang berisi barcode.

Berdasarkan latar belakang tersebut. Peneliti ingin mengetahui pengaruh pada peserta didik jika menggunakan aplikasi *quizizz papermode*. Apakah dengan menggunakan aplikasi *quizizz* ini dapat memberikan pengaruh pada kemampuan membaca dan berpikir logis.

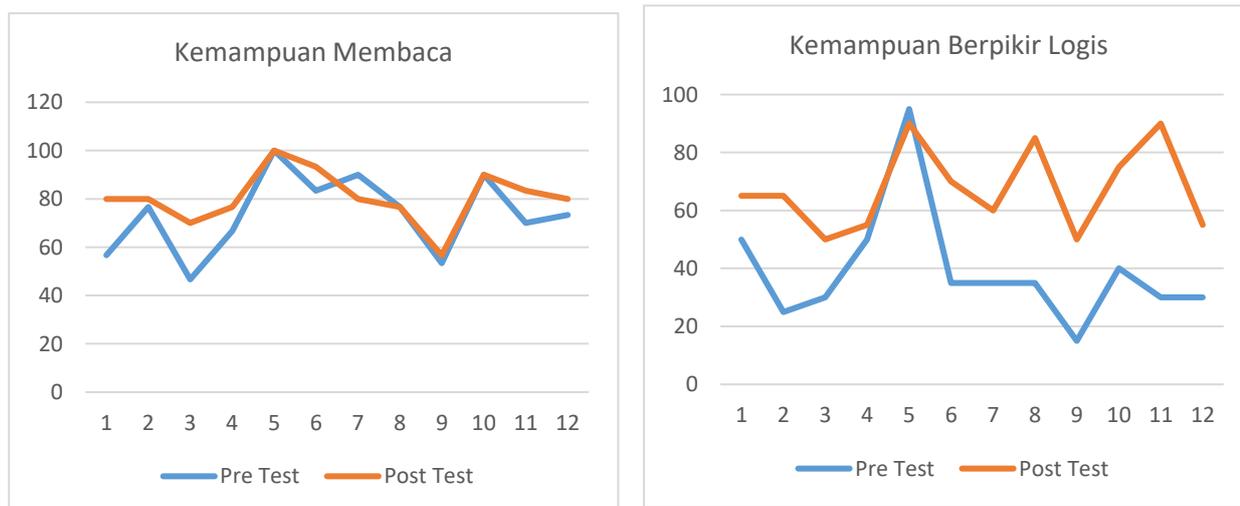
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dilaksanakan pretest untuk mendapatkan hasil menggunakan PPT, post test untuk mendapatkan hasil menggunakan *quizizz papermode*. Untuk menilai keterampilan membaca, diambil 30 pertanyaan yang meliputi 3 aspek (*meaning, recording, decoding*). Untuk menilai kemampuan berpikir logis, diambil 20 pertanyaan yang meliputi 2 aspek (melengkapi kalimat dan melengkapi kata). Diperoleh hasil nilai pre test dan post test sebagai berikut.



Gambar 3.1 Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-test



Gambar 3.1 Hasil Pre-test dan Post-test terhadap Kemampuan Membaca dan Berpikir Logis

Data setiap siswa direkapitulasi dan dihitung rata-rata pada setiap aspek untuk mendapatkan nilai kemampuan membaca dan kemampuan berpikir logis. Secara keseluruhan, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai post test siswa secara menyeluruh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre test siswa. Rata-rata nilai siswa yang lebih tinggi terletak pada aspek meaning, melengkapi kata dan melengkapi kalimat. Sedangkan pada aspek decoding dan recording mempunyai perbedaan sedikit dari pre test dan post testnya. Setelah diperoleh rekapitulasi nilai pre test dan post test siswa, maka dilakukan uji keseragaman data. Setelah dinyatakan seragam, data perlu dilakukan uji normalitas untuk mengukur apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan uji normalitas, dilakukan uji hipotesis apakah ada perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca dan berpikir logis siswa antara data pre test dan post test dengan menggunakan regresi linear. Variabel bebas pada penelitian ini adalah data ordinal antara tes menggunakan PPT atau *quizizz papermode*, "1" untuk pre test dan "2" untuk post test. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil nilai pre test menggunakan PPT dan post test menggunakan *quizizz papermode*. Dengan menggunakan SPSS, diperoleh bahwa hasil regresi adalah sebagai berikut.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.255 ^a	.065	.022	13.70399

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	66.750	8.846		7.546	.000
Tes	6.917	5.595	.255	1.236	.229

a. Dependent Variable: kemampuan_membaca

Tabel 1: Regresi Linier Kemampuan Membaca

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.643 ^a	.414	.387	17.60251

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Coefficients		
1 (Constant)	10.833	11.362		.953	.351
tes	28.333	7.186	.643	3.943	.001

a. Dependent Variable: kemampuan_berpikir_logis

Tabel 2: Regresi Linier Kemampuan Bepikir Logis

Variabel independen pada regresi linear ini adalah penggunaan media quizizz dan variabel terikat pada regresi linear ini adalah kemampuan membaca dan kemampuan berpikir logis. Karena terdapat dua variabel terikat, maka diperoleh dua hasil regresi linear. Dari hasil regresi linear untuk variabel kemampuan membaca, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,229 di atas 0,05. Sedangkan dari hasil regresi linear untuk variabel kemampuan berpikir logis, diperoleh nilai signifikansi di sebesar 0,001 bawah 0,05.

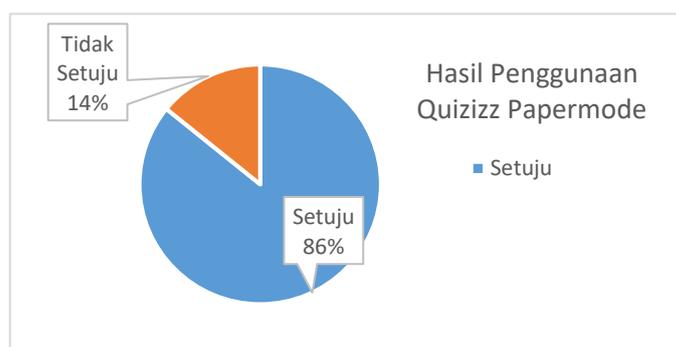
Dibawah ini adalah hasil persamaan regresi linear untuk variabel terikat kemampuan membaca dan kemampuan berpikir logis dengan x adalah variabel independen penggunaan media quizizz, y1 adalah variabel terikat kemampuan membaca, y2 adalah variabel terikat kemampuan berpikir logis.

$$y1 = 6,917x + 66,75$$

$$y2 = 28,333x + 10,833$$

Diperoleh koefisien regresi bernilai positif untuk kemampuan membaca dan kemampuan berpikir logis. Juga diperoleh konstanta regresi bernilai positif untuk kemampuan membaca dan kemampuan berpikir logis. Setiap penggunaan *quizizz papermode* akan meningkatkan hasil nilai kemampuan membaca siswa sebesar 6,917 dan setiap penggunaan *quizizz papermode* akan meningkatkan hasil nilai kemampuan berpikir logis siswa sebesar 28,333.

Dari hasil regresi linear, diperoleh nilai R Square untuk kemampuan membaca sebesar 0,065 atau 6,5%. Yang berarti bahwa kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh faktor penggunaan *quizizz papermode* sebesar 6,5% dan 93,5% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Sedangkan untuk nilai R Square untuk kemampuan berpikir logis sebesar 0,414 atau 41,4%. Yang berarti bahwa kemampuan berpikir logis siswa dipengaruhi oleh faktor penggunaan *quizizz papermode* sebesar 41,4% dan 58,6% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.



Gambar 3.3 Hasil Penggunaan Quizizz Papermode

Berdasarkan dari kuesioner yang telah diperoleh, dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa siswa sangat setuju menggunakan aplikasi *quizizz papermode*. Dibuktikan dengan presentase skor sebesar 86% dengan kualifikasi sangat baik. Dari segi kemampuan membaca, peneliti mendapatkan persentase skor sebesar 82%. Dari segi kemampuan berpikir logis, peneliti mendapatkan persentase sebesar 91%.

B. Pembahasan

1. Analisis Pengaruh media quizizz papermode pada kemampuan membaca

Menurut Crawley dan Mountain, terdapat tiga komponen dalam kemampuan membaca, yaitu *recording*, *decoding*, *meaning*. [2] *Recording* merupakan menentukan sebuah tulisan yang sesuai dengan bunyinya atau tulisannya. *Decoding* merupakan kemampuan siswa dalam menerjemahkan rangkaian teks ke dalam kata kata. *Meaning* merupakan kemampuan siswa dalam memahami sebuah makna di dalam teks bacaan [13]. Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada pre-test dan post-test, kita dapat melihat adanya peningkatan kemampuan membaca pada rata-rata seluruh siswa. Akan tetapi, berdasarkan hasil perhitungan nilai t pada regresi linear pre-test dan post-test bernilai 0,229 berada di atas 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz papermode* tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa.

Hasil dari kuesioner dan observasi, sebenarnya siswa menyukai dan antusias dalam menggunakan *quizizz papermode*. Siswa merasa lebih fokus ketika mengerjakan dengan *quizizz papermode* dibandingkan dengan tes tulis. Siswa merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi yang terpampang pada layar. Sehingga, pada dasarnya siswa setuju dan cocok ketika menggunakan *quizizz papermode*.

Salah satu kriteria yang mempengaruhi hasil belajar dan peningkatan kemampuan membaca siswa adalah antusiasme siswa. Sikap positif yang merepresentasikan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar merupakan definisi dari antusiasme siswa. Semakin antusias siswa mengikuti pembelajaran, siswa akan menjadi lebih fokus dan lebih memperhatikan setiap aktivitas di dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan meningkatnya perhatian dan konsentrasi siswa, maka kemampuan siswa, dalam hal ini kemampuan membaca siswa, akan menjadi meningkat.[14]

Walaupun demikian, hasil regresi linear dan perhitungan nilai t menunjukkan bahwa tidak ada perubahan yang signifikan pada penggunaan *quizizz papermode*. Hal ini bertolak belakang dengan anggapan siswa yang merasa *quizizz papermode* menyenangkan. Dibalik kesenangan dan keseruan *quizizz papermode*, siswa merasa ada kekurangan dalam pelaksanaannya, yaitu tampilan layar untuk dibaca siswa. Kekurangan ini peneliti rasa harus diberi jawaban atau diantisipasi untuk meningkatkan efek dari penggunaan *quizizz papermode* terhadap kemampuan membaca siswa.

Dengan melihat kondisi kelas, salah satu penyebab hal tersebut yaitu karena ketika menggunakan aplikasi *quizizz papermode* siswa diharuskan untuk melihat layar LCD di depan kelas. Mayoritas siswa terkendala dengan layar yang kurang terlihat jelas. Kondisi pencahayaan kelas dirasa terlalu menyilaukan. Sehingga menyebabkan siswa kesulitan untuk membaca tulisan pada layar tersebut. Sinar matahari yang masuk di dalam kelas juga menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk membaca tulisan yang ada di layar. Walaupun sudah ditutupi dengan gordien, pencahayaan di dalam kelas juga masih menyebabkan siswa kesulitan membaca karena sinar matahari yang masih tetap masuk ke dalam kelas. Hal tersebut menyebabkan siswa silau untuk melihat layar LCD.

Kondisi di dalam kelas juga masih mampu mendukung penggunaan *quizizz papermode* secara maksimal. Masih belum ada layar yang terpasang untuk menangkap display LCD. Tampilan proyektor LCD ditangkap oleh papan tulis yang tidak seukuran dengan ukuran tampilan proyektor LCD. Menyebabkan ada beberapa bagian tampilan proyektor LCD yang tidak bisa dibaca dengan sempurna. Proyektor LCD pun juga masih belum terpasang secara permanen di dalam kelas. Sehingga kondisi kelas yang masih belum menunjang adanya multimedia dapat menghambat pelaksanaan media *quizizz papermode*.

Selain itu, terdapat juga salah satu fitur di dalam *quizizz* yang dapat menjadikan siswa kesulitan membaca tulisan di layar LCD. Fitur tersebut adalah kotak yang berisi pertanyaan untuk suatu soal cerita. Fitur kotak tersebut dinilai kurang layak jika digunakan untuk Bahasa Arab. Dikarenakan tidak ada fitur untuk memperbesar tulisan soal. Sedangkan tulisan Bahasa Arab perlu ditampilkan dengan ukuran yang besar untuk meningkatkan daya baca siswa. Secara umum tulisan arab diatur lebih besar. Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab siswa merasa kesulitan dalam membaca soal dan berakibat pada hasil yang menurun ketika menggunakan *quizizz papermode*. Berikut ini adalah tampilan dari *quizizz papermode* untuk soal berbahasa Arab.



Dengan hasil analisis yang telah diperoleh, untuk meningkatkan kemampuan baca siswa, dibutuhkan ruangan dan fasilitas yang lebih memadai dan juga diharapkan bahwa selanjutnya ada fitur di dalam *quizizz* untuk memperbesar ukuran tulisan soal dan jawaban.

2. Analisis Pengaruh media *quizizz papermode* pada kemampuan berpikir logis

Menurut penelitian psikologi, IST (*Intelligence Structure Test*), terdapat dua aspek yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir logis, yaitu melengkapi kata dan melengkapi kalimat.[15] Jika siswa mampu melengkapi kata dan kalimat dengan baik, berarti siswa tersebut mampu berpikir secara logis untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Menurut Ruhama, terdapat tiga karakteristik dalam berpikir logis siswa, yaitu (1) keruntutan berpikir, (2) kemampuan berargumen, (3) penarikan kesimpulan. Supaya dapat dikatakan siswa mampu berpikir logis, siswa diharuskan untuk memahami kerangka berpikir suatu permasalahan secara runtut. Siswa harus menentukan langkah yang harus dilakukan secara tepat dan teratur. Selanjutnya, siswa harus mampu memberikan argumentasi tentang langkah yang diambil secara logis dan analitis sesuai dengan informasi yang diketahui pada suatu permasalahan. Terakhir, siswa harus mampu menarik suatu kesimpulan dari seluruh rangkaian penyelesaian masalah yang telah dilakukan.[16]

Untuk meningkatkan tiga karakteristik tersebut, Aisyah mengungkapkan bahwa beberapa elemen yang harus diperhatikan pada siswa, yaitu minat, motivasi, dan pemilihan media pembelajaran maupun asesmen.[17] Motivasi merupakan salah satu faktor utama siswa untuk tergerak dalam belajar hingga menguasai materi. Motivasi merupakan hal yang krusial dan harus dimiliki siswa karena motivasi inilah yang memberikan semangat pada siswa dan berakhir pada hasil yang maksimal.[18]

Pemilihan media pembelajaran atau asesmen juga penting diperhatikan oleh setiap pengajar. Untuk meningkatkan motivasi siswa secara spontan dan berkelanjutan, salah satu cara yang menarik adalah bagaimana pengajar menyusun dan mengemas media pembelajaran atau asesmen menjadi sesuatu yang memiliki daya tarik minat siswa.

Minat dapat dikatakan salah satu keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran, jika siswa tidak memiliki ketertarikan dan minat dalam belajar maka siswa akan merasa sulit dalam menerima materi pembelajaran dan sulit mengerjakan asesmen. Sebaliknya, jika siswa memiliki ketertarikan dan minat maka siswa akan merasa lebih mudah dalam menerima materi dan asesmen yang diberikan oleh pengajar.[19] Proses pembelajaran yang benar yaitu ketika manajemen pembelajarannya bisa dicapai jika perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.[20]

Alat bantu komunikasi yang digunakan pengajar untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik adalah media pembelajaran.[21] Menurut Musfiqon Penggunaan media pembelajaran yang menarik minat siswa dapat menyulut motivasi dan stimulus ketika proses pembelajaran berlangsung.[17] dan pemilihan media yang tepat dapat memberikan pengalaman yang konkret dari setiap siswa sehingga membuat daya serap siswa menjadi tinggi.[22]

Metode pembelajaran atau asesmen yang berbasis permainan, dapat membuat siswa merasakan kesenangan dan keseruan di dalam proses pembelajaran atau asesmen. Dengan menggunakan permainan, siswa dapat lebih mudah mengingat materi-materi yang disampaikan oleh guru. Melalui permainan juga, siswa dipaksa untuk berpikir logis. Siswa dipaksa untuk berpikir secara runtut, siswa dipaksa untuk mampu menjelaskan argumentasi yang tepat, dan siswa dituntut untuk mampu menjelaskan kesimpulan yang telah siswa tersebut dapatkan selama menyelesaikan permasalahan pada permainan tersebut.[23] Konsep pembelajaran dengan mengadopsi model permainan mengedepankan pembelajaran yang menyenangkan atau biasa disebut "*happy learning*". Tidak seperti permainan yang bertujuan untuk menghibur, permainan edukatif dikembangkan untuk mencapai kemampuan berpikir logis pemain pada tingkat tertentu. Permainan yang dirancang untuk pembelajaran digunakan untuk memecahkan masalah, mencari solusi, berpikir cepat, dan berkompetisi.[24]

Berdasarkan hasil nilai yang diperoleh pada pre-test dan post-test, kita dapat melihat adanya peningkatan kemampuan membaca pada rata-rata seluruh siswa. Akan tetapi, berdasarkan hasil perhitungan nilai t pada regresi linear pre-test dan post-test dari kemampuan berpikir logis, diperoleh bahwa nilai t hitung adalah 0,001 berada di atas 0,05. Berbanding terbalik dengan dampak penggunaan *quizizz papermode* terhadap kemampuan membaca siswa, *quizizz papermode* memberikan dampak secara signifikan terhadap kemampuan berpikir logis siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa, *feedback* yang dirasakan siswa akan digunakan sebagai penunjang analisis penelitian ini. Terdapat 3 aspek yang menjadi indikator kuesioner yaitu, aspek mekanisme *penggunaan quizizz*, aspek kemampuan membaca, dan aspek berpikir logis. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa merasa penggunaan *quizizz papermode* sangat menyenangkan dan mengasyikkan. Fitur-fitur dan nuansa yang dibawa oleh *quizizz papermode* menyebabkan siswa merasa jauh lebih senang dibandingkan ketika menggunakan tes tulis secara tradisional. Siswa merasa adanya peningkatan pengalaman belajar yang jauh lebih menantang.

Siswa merasa tertantang ketika menggunakan aplikasi *quizizz papermode*. *Quizizz papermode* bisa memunculkan hasil jawaban yang benar dan poin nilai individu secara real time. Fitur tersebut membuat peserta didik langsung mengetahui jawaban yang benar setelah menjawab pertanyaan. Mengacu pada data yang diperoleh kuesioner, siswa merasa tertarik ketika menggunakan *quizizz papermode*. Dengan adanya fitur ini, siswa merasa lebih tertarik dan menjadi lebih antusias di pertanyaan berikutnya. Antusiasme siswa inilah yang menyebabkan siswa menjadi lebih fokus atau lebih konsentrasi untuk menjawab pertanyaan selanjutnya dengan benar. Dengan konsentrasi yang meningkat, kecepatan serta akurasi berpikir siswa menjadi lebih tinggi dan lebih tajam. Sehingga, daya berpikir logis siswa juga meningkat

Pada penggunaan *quizizz papermode*, siswa dituntut untuk proaktif dan menjadi ekspresif mengenai materi atau kasus yang telah dipahami maupun yang belum dipahami. Di dalam penggunaan *quizizz papermode*, siswa mendapatkan berbagai stimulus berupa permasalahan yang memicu adanya pertanyaan dan memacu siswa untuk

mengeksplorasi berbagai macam jawaban untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga, dengan penggunaan *quizizz papermode* yang lebih intens dan siap, kemampuan berpikir logis siswa akan terlatih dan meningkat secara perlahan-lahan.

Melihat dari hasilnya, Bahwa evaluasi pembelajaran yang menggunakan media *quizizz papermode* dapat menumbuhkan motivasi siswa. Pada awalnya yang merasa tertantang ketika menggunakan media *quizizz papermode* sehingga menjadi motivasi yang menimbulkan ketertarikan dalam menjawab soal-soal yang berada di media *quizizz papermode*. Dengan adanya ketertarikan siswa dalam menjawab soal-soal tersebut memicu siswa untuk berkonsentrasi penuh yang akan menimbulkan berpikir logis pada siswa. Dari dua aspek dalam mengukur berpikir logis menurut IST (*Intelligence Structure Test*) sebagian besar siswa kelas 6 yang ada di SDI Ash Shiddiq mampu melengkapi kata dan kalimat berbahasa arab menggunakan media *quizizz papermode*. Adapun siswa yang kemampuan berpikir logisnya kurang menunjukkan bahwa masih belum bisa melengkapi kata dan kalimat dalam berbahasa arab.

I. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *quizizz papermode* tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Dengan hasil perhitungan nilai t pada regresi linear pre-test dan post-test kemampuan membaca, diperoleh bahwa nilai t hitung adalah 0,229 berada di atas 0,05. Hal tersebut disebabkan adanya kendala dari fitur media *quizizz papermode* tidak ada fitur untuk memperbesar ukuran tulisan sehingga tulisan bahasa arab pada aplikasi *quizizz* menjadi tidak mudah untuk dibaca. Selain itu, kondisi pencahayaan kelas yang kurang memadai menyebabkan layar menjadi kurang terlihat jelas sehingga siswa terkendala saat membaca tulisan pada layar tersebut. Maka dari itu, peneliti memberikan saran supaya *quizizz papermode* dapat memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Yaitu, ruangan yang memadai dan fitur untuk mengatur ukuran tulisan soal dan jawaban di tampilan *quizizz papermode*.

Penggunaan media *quizizz papermode* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir logis siswa. Dengan hasil perhitungan nilai t pada regresi linear pre-test dan post-test dari kemampuan berpikir logis, diperoleh bahwa nilai t hitung adalah 0,001 berada di bawah 0,05. Berbanding terbalik dengan pengaruh penggunaan *quizizz papermode* terhadap kemampuan membaca siswa, *quizizz papermode* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir logis siswa. Pada awalnya yang merasa tertantang ketika menggunakan media *quizizz papermode* sehingga menjadi motivasi yang menimbulkan ketertarikan dalam menjawab soal-soal yang berada di media *quizizz papermode*. Dengan adanya ketertarikan siswa dalam menjawab soal-soal tersebut memicu siswa untuk berkonsentrasi penuh yang akan menimbulkan berpikir logis pada siswa. Dari dua aspek dalam mengukur berpikir logis menurut IST (*Intelligence Structure Test*) sebagian besar siswa kelas 6 yang ada di SDI Ash Shiddiq mampu melengkapi kata dan kalimat berbahasa arab menggunakan media *quizizz papermode*.

II. REFERENSI

- [1] I. Fauziah, N. Nasruni, and M. Ibrahim, "Analisis Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 12 Perumnas Makassar," *ULIL ALBAB J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 2, no. 9, pp. 4240–4249, 2023.
- [2] M. R. Rizqi, "Penerapan Metode Grammar Translation Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah 'Darul Ulum' Desa Kurek Sari Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo," *Al-Fakkaar*, vol. 2, no. 2, pp. 1–24, 2021, doi: 10.52166/alf.v2i2.2559.
- [3] D. Febrianingsih, "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Salimiya J. Stud. Ilmu Keagamaan Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 21–39, 2021.
- [4] F. Firman, "Pendidikan Islam Dan Moralitas," *Al-Qalam J. Kaji. Islam dan Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 171–181, 2020, doi: 10.47435/al-qalam.v6i1.132.
- [5] H. Lestari, M. Usman, and H. Hasmawati, "Kemampuan Berpikir Logis dan Penguasaan Kosa kata Bahasa Jerman," *Eralingua J. Pendidik. Bhs. Asing dan Sastra*, vol. 3, no. 2, pp. 123–128, 2019, doi: 10.26858/eralingua.v3i2.10065.
- [6] D. Anggraini, E. Irawan, and I. Artikel, "Analisis Kemmapuan Berpikir," vol. 1, no. 2, pp. 228–238, 2021.

- [7] Agustinayati, "Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Relevansinya dengan Rekognisi Pembelajaran Daring Matematika di MAN 1 Model Bojonegoro," *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 77–90, 2021.
- [8] R. Fauziah and M. Sofian Hadi, "Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02," *JIMPS J. Ilm. Mhs. Pendidik. Sej.*, vol. 8, no. 3, p. 2721, 2023, [Online]. Available: <https://jim.usk.ac.id/sejarah>.
- [9] M. Rusdian, "Pengembangan media pembelajaran berbantuan quizizz pada materi bangun ruang sisi datar kelas viii smpn 1 siak hulu," *J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 1, pp. 14–16, 2021.
- [10] Sugiarto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Minat Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [11] E. M. Safitri, S. Wahyuni, and N. Ahmad, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN ASESMEN KETERAMPILAN MATA PELAJARAN IPA SMP Development of Assessment Instrumen Critical Thinking Skills through Quizizz Application in Science Materials for Junior High School," *J. Inov. Pendidik. Sains*, vol. 14, no. 1, pp. 96–106, 2023.
- [12] T. X. Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen, S. Gladies Zuzan Theresia Maunino, Y. T. B Tacoh, and U. Kristen Satya Wacana Abstract, "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 9, no. 17, pp. 308–319, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>.
- [13] M. Pakihun, M. Ritonga, and B. Bambang, "Problematika Pembelajaran Qiro'ah untuk Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Aur Duri Sumani Solok," *Maharaat J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 3, no. 2, pp. 159–182, 2021, doi: 10.18196/mht.v3i2.10883.
- [14] J. Raya, B. No, K. Ngaliyan, K. Semarang, and J. Tengah, "Hardik+Vol+1+No+2+Mei+2024+Hal+62-77+Baru," vol. 1, no. 2, 2024.
- [15] I. M. Agung and A. R. Fitri, "Analisis Psikometri Intelligenz Struktur Test (IST) pada Mahasiswa," *PsikobuletinBuletin Ilm. Psikol.*, vol. 1, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.24014/pib.v1i1.8174.
- [16] M. A. H. Ruhama, N. Yasin, and K. La Nani, "Analisis Kemampuan Berpikir Logis Matematis Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel," *J. Magister Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–86, 2020, doi: 10.30598/jumadikavol2iss2year2020page81-86.
- [17] A. F. H. Sagala, M. Mariani, and A. Mansyur, "Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 2, pp. 1571–1581, 2023, doi: 10.31004/cendekia.v7i2.2336.
- [18] sabri çimen, F. A. Nasution, and Mokhammad Samsul Arif, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019," *Elect. Gov. J. Tata Kelola Pemilu Indones.*, vol. 12, no. 2, p. 6, 2020, [Online]. Available: <https://talenta.usu.ac.id/politeia/article/view/3955>.
- [19] Y. I. Agustin and I. Rindaningsih, "Framework Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Flipped Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pasca Pandemi," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 4, pp. 1112–1123, 2022, doi: 10.31949/jcp.v8i4.2862.
- [20] I. N. Imamiyah and I. Istikomah, "Manajemen Pembelajaran Pendidikan Al-Islam di SMA Muhammadiyah," *Munaddhomah J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 330–340, 2023, doi: 10.31538/munaddhomah.v4i2.430.

- [21] M. Bakhrudin *et al.*, *Strategi Belajar Mengajar “Konsep Dasar dan Implementasinya,”* no. March. 2021.
- [22] Nurdyansyah, *media pembelajaran inovatif*, vol. 5, no. 1. 2016.
- [23] F. Keguruan, D. A. N. Ilmu, and U. A. Dahlan, “JURNAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS Disusun Oleh : Epriliana Rifanty PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH PADA PESERTA,” *J. JPSD*, vol. X No X Tah, pp. 1–6, 2019.
- [24] D. Ardiningsih, “Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 92–103, 2019, doi: 10.21831/jitp.v6i1.17725.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.