

NABIILAH GH AISANI.docx

by fanaturizayopi@gmail.com 1

Submission date: 22-Aug-2024 08:34PM (UTC-0600)

Submission ID: 2436463008

File name: NABIILAH_GHAISANI.docx (609.28K)

Word count: 3400

Character count: 22329

The Effectiveness of Using the Quizziz Application on Listening Skill Learning at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan

Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizziz Terhadap Pembelajaran Maharah Istima' di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan

Nabiilah Ghaisani Nur Sabrina¹⁾, Imam Fauji^{*2)}

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

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: imamuna.144@umsida.ac.id

Abstract. *This research aims to determine the effectiveness of using the Quizziz application for Maharah Istima' learning. This type of research uses a quantitative experimental method with a quasi-experimental approach with a one group pretest-posttest design. This research was carried out at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan with a sample population of 35 students in class X-4. The technique used in sampling is purposive sampling. Data collection techniques through observation, tests (pre-test and post-test questions) and documentation. Data analysis used the T-test by comparing the results of the pre-test and post-test in learning maharah istima'. The significance level is 0.05 with SPSS version 25 tools. The analysis results show that the average pre-test value is 65 and the average post-test value is 77.8. The calculated results of the paired samples t-test sig (2-tailed) < probability (0.000 < 0.05), indicate the effectiveness of the Quizziz application in learning Maharah Istima'. This states that there is significant effectiveness of using the Quizziz application for Maharah Istima' learning at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.*

Keywords – Quizziz, listening skill, arabic language

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'. Jenis penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan pendekatan quasi eksperimen dengan one group pretest-posttest design. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan dengan jumlah populasi sampel sebanyak 35 siswa di kelas X-4. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah sampling purposive. Teknik pengumpulan data melalui observasi, test (soal pre-test dan posttest) dan dokumentasi. Analisa data menggunakan uji T-test dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test dalam pembelajaran maharah istima'. Taraf signifikansi 0,05 dengan alat bantu SPSS versi 25. Dari hasil Analisa menunjukkan nilai rata-rata pre-test 65 dan nilai rata-rata posttest 77,8. Hasil perhitungan uji paired samples t-test sig (2-tailed) < probabilitas (0,000 < 0,05), menunjukkan adanya efektivitas aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'. Hal ini menyatakan bahwa adanya keefektifan yang signifikan dari penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima' di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.*

Kata Kunci – Quizziz, Maharah Istima', Bahasa Arab

I. PENDAHULUAN

pembelajaran dapat didefinisikan sebagai upaya guru untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi, dan menciptakan lingkungan dimana siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan belajar dengan cara yang efektif dan efisien dengan tujuan mencapai hasil yang optimal [1]. Ketercapaian dalam pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti aspek pengetahuan (kognitif), ketrampilan maupun aspek sikap [2]. Seiring berjalannya zaman, kemajuan teknologi telah memasuki semua aspek kehidupan manusia di abad ke-21. Hal ini sangat berpengaruh dalam kehidupan modern karena kebutuhan akan teknologi menentukan setiap aspek kehidupan Masyarakat[3]. Salah satu dampak dari kemajuan ini adalah memungkinkan penyebaran informasi secara cepat dan mudah ke seluruh dunia melalui berbagai media social [4]. Teknologi digital yang berkembang dimasyarakat tidak hanya berpengaruh pada kehidupan orang dewasa, tetapi juga berpengaruh pada kehidupan anak-anak, terutama dalam hal Pendidikan.

2

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.



Dengan perkembangan teknologi **saat ini**, belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Teknologi dalam pembelajaran membantu guru dan siswa mempelajari materi pendidikan secara sistematis dan terprogram sesuai dengan kompetensi yang ditentukan oleh kurikulum [5]. Guru dapat menciptakan inovasi pembelajaran baru bagi peserta didik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini [6]. Berbagai perangkat dan aplikasi digital telah dirancang untuk membantu siswa belajar, membuat, mengolah, dan berbagi informasi [7]. Pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, mempengaruhi penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien [8]. Jika digunakan dengan benar sebagai media pembelajaran interaktif, teknologi sangat dapat membantu proses belajar dan memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Setiap individu harus memiliki kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan untuk menggunakan teknologi modern untuk belajar [9].

Bahasa adalah kebutuhan pokok dan berperan penting bagi manusia, karena bahasa memiliki fungsi sebagai alat penyampai pikiran, ide, dan gagasan manusia dalam bentuk ucapan atau tulisan dengan harapan dapat dipahami oleh orang lain dalam jangka waktu tertentu dalam kehidupan manusia yang telah meningkatkan keberagaman bahasa, termasuk Bahasa Arab[9]. Menurut Rosyidi Bahasa Arab memiliki empat macam keterampilan bahasa yaitu, *maharah al-istima'* (keterampilan mendengar/menyimak), *maharah al-kalam* (keterampilan berbicara), *maharah al-qira'ah* (keterampilan membaca), *maharah al-kitabah* (keterampilan menulis). Keterampilan tersebut dibagi menjadi dua yaitu reseptif dan produktif, reseptif adalah kemampuan untuk bisa memahami dari pembicaraan orang lain dan memahami bacaan (keterampilan mendengar dan membaca). Sedangkan produktif adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis [10].

Dari keempat keterampilan berbahasa, *maharah istima'* merupakan keterampilan yang memungkinkan pengguna bahasa untuk memahami bahasa lisan yang digunakan. Kemampuan ini memiliki peranan yang penting karena termasuk sarana pertama kali dalam pemerolehan bahasa serta dapat mengenal mufradat dan tarkib guna mendukung keterampilan bahasa selanjutnya [11]. Jika tidak memiliki skill dalam keterampilan menyimak, itu akan menimbulkan banyak kesalahpahaman dalam komunikasi antar pengguna bahasa dan dapat menimbulkan berbagai kendala. Oleh karena itu, keterampilan menyimak tidak boleh diabaikan dalam pengajaran bahasa yang mempunyai tujuan memahami bahasa tersebut [12]. Indikator tercapainya suatu pembelajaran dari *maharah istima'* salah satunya adalah murid dapat menirukan bunyi dari kata maupun frasa yang didengar serta dapat mengidentifikasi informasi tersurat [13].

Dalam proses pembelajaran *maharah istima'*, alat bantu seperti media sangatlah dibutuhkan. Alat bantu yang digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran Bahasa Arab dengan tujuan membuatnya lebih mudah dan jelas [14]. Media merupakan alat untuk menyebarkan suatu informasi kepada penerima. Adapun media pembelajaran merupakan sarana sumber belajar gabungan dari perangkat keras dan perangkat lunak sebagai bahan pembelajaran [15]. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan pendekatan yang digunakan untuk memudahkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau **informasi** kepada siswa. Dengan media yang kreatif, mereka dapat mendorong siswa untuk menyukai Pelajaran [16]. **Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat** meningkatkan minat atau keinginan siswa dalam belajar[5]. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran *maharah istima'* adalah audio seperti radio, CD, rekaman tape ataupun bentuk audio visual seperti Youtube, Instagram, Tiktok, Quizziz dan lain sebagainya [16].

Platform Quiziz adalah salah satu inovasi teknologi yang membuat pembelajaran menarik dan membantu guru menilai siswa mereka. *Quizziz* adalah aplikasi yang dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dan membuat pembelajaran bersifat inovatif dan interaktif. Selain itu *Quizziz* juga menjadi menarik dan efektif karena berbasis teknologi dan kompetitif dengan cara yang atraktif [17]. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur canggih yang dapat diakses secara gratis dan bebas. Unsur visual dan audio yang juga terdapat didalamnya sangat mendukung untuk kesuksesan pembelajaran diberbagai jenjang dan mata Pelajaran [18]. *Quizziz* membantu guru melakukan evaluasi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Platform ini memiliki tempat dan tampilan yang menarik, dan waktu pengerjaan dapat diatur untuk membuat siswa terlibat dalam evaluasi [8]. Semakin berkembangnya teknologi berdampak pada kemudahan-kemudahan yang bisa dirasakan oleh penggunaannya, terlebih dalam dunia pendidikan terasa mudah jika digunakan dengan baik dan benar [19].

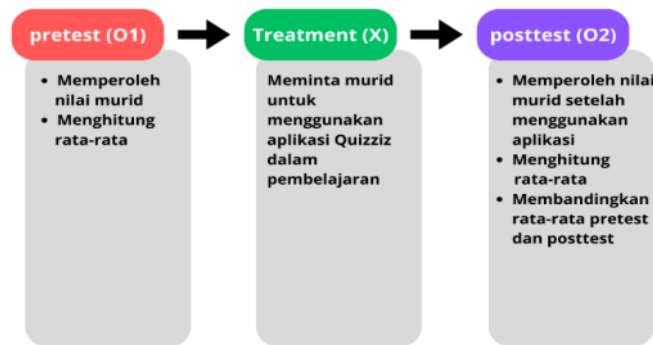
Penelitian Zulpina berjudul "*Quizziz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah*" dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui metode studi pustaka yang memperlihatkan bahwa aplikasi *Quizziz* sangat menunjang dan relevan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan indikator

penilaian yang telah ditentukan dan sangat menunjang dimasa pandemi covid-19 yang mengharuskan sistem belajar secara online [13]. Lalu penelitian selanjutnya oleh Dyan Puspita Sari yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Quizziz Pada Evaluasi Pembelajaran ISMUBA (Al-Islam) di SD Muhammadiyah 2 Sumberpuncung*” menggunakan metode kualitatif dan jenis penelitian studi kasus, mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizziz dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa serta meningkatkan prestasi karena asiknya belajar sambil bermain dan dapat diulang-ulang dalam penggunaannya [18]. Penelitian terakhir oleh indzar robiatul adawiyah dan syarifuddin yang berjudul “*Pengaruh Media Kahoot! Terhadap Peningkatan Pembelajaran Maharah Istima’ Di MTS Wali Songo Purwosari Pasuruan*” dengan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen menyatakan bahwasanya penggunaan Kahoot! lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan menggunakan quiz dengan media power point ataupun speaker yang kurang memuaskan. Berdasarkan hasil dari penelitian, diperoleh rata-rata (mean) 59,5 sebelum diberikan perlakuan. Namun, setelah diberi perlakuan rata-rata meningkat menjadi 73,5, hal ini menunjukkan aplikasi Kahoot! memberikan pengaruh terhadap pembelajaran *maharah Istima’* [16].

Secara umum, perbedaan antara ketiga penelitian diatas terdapat pada objek penelitiannya yang mana penelitian terdahulu dilakukan terhadap siswa Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Dasar dan Madrasah Tsanawiyah, sedangkan penelitian yang akan datang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan yang mana sekolah tersebut memiliki pendidikan karakter khusus keislaman yang diimplementasikan dalam pembelajaran ISMUBA yaitu Al-islam, Muhammadiyah dan Bahasa Arab. Pembelajaran Bahasa Arab dilakukan satu kali dalam seminggu dengan materi yang sudah ditentukan. Rumusan masalah yang ditujukan pada penelitian ini adalah apakah ada keefektifan penggunaan aplikasi *quizziz* terhadap pembelajaran *maharah istima’* di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengukur seberapa efektif penggunaan aplikasi *quizziz* terhadap pembelajaran *maharah istima’* di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

II. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen untuk mengidentifikasi efektifitas penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran *maharah istima’* di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan dengan jumlah populasi 456 siswa/i. Peneliti mengambil kelas X-4 sebagai objek penelitian dengan jumlah sampel 35 siswa/i, teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *sampling purposive*. Alasan peneliti mengambil sampel tersebut dikarenakan jangkauan populasi yang terlalu luas sehingga tidak memungkinkan untuk mengambil data keseluruhan jumlah populasi dan adanya keterbatasan waktu juga tenaga. Jenis penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan secara langsung untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan peneliti, wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab guna mengetahui bagaimana pembelajaran yang dilakukan di SMA tersebut (mencakup metode pembelajaran, buku ajar, serta waktu belajar siswa) dilanjut dengan wawancara kepada beberapa siswa mengenai pembelajaran Bahasa Arab, dokumentasi berupa gambar serta dokumen, tes berupa 20 butir soal yang dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif aplikasi *quizziz* yang berperan sebagai media pembelajaran *maharah istima’*. Adapun Langkah yang dimulai dalam penelitian ini yaitu memberikan *pretest* kepada siswa yang fungsinya untuk menilai kemampuan awal siswa dalam pembelajaran *maharah istima’*. Lalu memberikan perlakuan atau *treatment* dengan menggunakan aplikasi *quizziz*, hal itu yang dinamakan dengan *posttest*.



Gambar 1. peta konsep *one group pretest-posttest design*.

Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif, yang menunjukkan hasil pre-test dan post-test dalam pembelajaran *maharah istima'*. Analisis data mencakup hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), serta analisis nilai dari kedua tes. Peneliti menggunakan uji independen sampel t test untuk menganalisis data yang ditunjang dengan alat bantu SPSS versi 25.

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Gambar 2. Rumus uji independen sampel t test

Keterangan:

\bar{X}_1 : Mean sampel pertama

\bar{X}_2 : Mean sampel kedua

μ_1 : Mean populasi pertama

μ_2 : Mean populasi kedua

S_1 : Simpangan baku sampel pertama

S_2 : Simpangan baku sampel kedua,

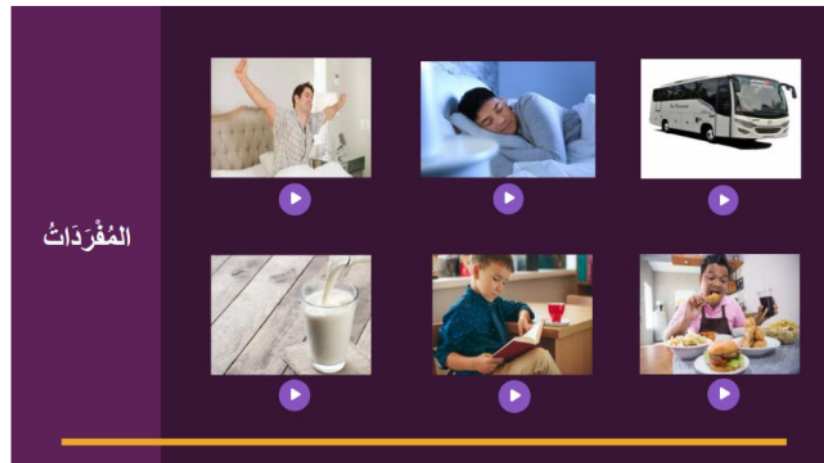
n_1 : Ukuran sampel pertama

n_2 : Ukuran sampel kedua

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Aplikasi Quizziz Terhadap Pembelajaran Maharah Istima' Di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan

Kemajuan teknologi saat ini membantu guru dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi [20]. Proses pembelajaran akan lebih mudah jika dilakukan dengan inovasi yang beriring dengan kemajuan peradabadian pada masa itu [21]. Quizziz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan. Materi pembelajaran yang dikemas secara langsung dengan pertanyaan interaktif dan isi materi yang dibuat sendiri oleh guru [22]. Berdasarkan wawancara, aplikasi Quizziz belum pernah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab, terlebih pada Maharah Istima'. Pembelajaran hanya memanfaatkan buku sebagai bahan ajar serta mengadakan quiz-quiz kelompok sebagai penunjang. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pre-test dan posttest pada siswa dengan mengerjakan 20 butir soal yang telah disediakan. Model soal yang dikerjakan berupa pilihan ganda, isian dan esai. Peneliti mengambil judul *الحياة اليومية* sebagai materi.



Gambar 3. Media Pembelajaran Quizziz

Gambar 3 adalah ilustrasi dari media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Quizziz. Gambar tersebut mengandung materi الحياة اليومية yang dibawahnya terdapat tombol "play" yang jika diklik siswa dapat mendengarkan kosakata baru dengan pengulangan berkali-kali. Penggunaan media ini tidak hanya mengandalkan visual saja, tetapi juga melibatkan komponen audio yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan mendengarkan pengucapan yang benar, siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam berbicara dan memahami Bahasa Arab dengan baik. Selain itu, kombinasi antara gambar dan suara membantu siswa untuk memperkuat daya ingat kosakata baru.

Aplikasi Quizziz juga menyediakan fitur kuis interaktif yang dengan mudah diakses oleh siswa, dengan itu media pembelajaran ini memadukan antara unsur visual, audio dan interaktif yang menjadikan media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai kosakata Bahasa Arab. Pembelajaran juga menjadi menarik dan dinamis serta dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa.

B. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, data analisis diperoleh melalui pemberian soal pre-test dan posttest. Adapun rekapitulasi pada nilai pre-test dan posttest adalah sebagai berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest	35	25.00	91.00	65.0000	17.20123
posttest	35	45.00	100.00	77.8000	15.07394
Valid N (listwise)	35				

Tabel 1. Descriptive Statistics

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pada posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre-test, dengan skor posttest 77,8 dan pre-test 65. Adapun nilai terendah pada pre-test adalah 25 dan nilai tertingginya adalah 91, sedangkan nilai terendah pada posttest adalah 45 dan nilai tertingginya adalah 100 dengan jumlah sampel penelitian 35 siswa.

C. Uji Independent Sample T-test

Dari hasil pre-test dan posttest, maka selanjutnya akan dilakukan analisa data menggunakan SPSS versi 25, sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	65.1714	35	17.37389	2.93672
	posttest	77.8000	35	15.07394	2.54796

Tabel 2. Paired Samples Statistics

Berdasarkan output yang diperoleh dari SPSS, diketahui hasil statistic deskriptif dari dua variable yaitu nilai pre-test dan posttest. Untuk nilai rata-rata atau mean dari pre-test sebesar 65,17 sedangkan rata-rata untuk posttest sebesar 77,80 dengan jumlah siswa yang dijadikan sampel penelitian 35 siswa. Untuk nilai Std. Deviasi (standar deviasi) pada pre-test sebesar 17,37 dan pada posttest sebesar 15,07. Dan terakhir adalah nilai Std. rata-rata kesalahan pada pre-test sebesar 2,93 dan pada posttest sebesar 2,54. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pre-test, hal ini menunjukkan peningkatan dan adanya keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	35	.983	.000

Tabel 3. Paired Samples Correlations

Berdasarkan output yang diperoleh dari SPSS, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (correlation) sebesar 0,983 dengan nilai signifikansi (sig.) sebesar 0,000. Karena nilai korelasi 0,983 > 0,5 maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara variabel pre-test dan variabel posttest.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-12.62857	3.78142	.63918	-13.92754	-11.32961	-19.758	34	.000

Tabel 4. Paired Samples Test

Uji Hipotesis:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'
- Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'

Berdasarkan output yang diperoleh dari SPSS, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000 < 0,05, maka H₀ ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pre-test dan posttest dengan kata lain ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima' pada siswa kelas X-4 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

Berdasarkan tabel Paired Samples Test diatas diketahui juga t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -19,758, hal ini disebabkan karena nilai rata-rata pre-test lebih rendah daripada posttest. Adapun pedoman dalam pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- Jika nilai t hitung $>$ t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'
- Jika nilai t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima'

Diketahui nilai t hitung adalah sebesar $-19,758$, dalam konteks ini nilai t hitung negative dapat bermakna positif sehingga nilai t hitung menjadi $19,758$. dengan demikian, nilai t hitung $19,758 >$ t tabel $2,032$, maka sesuai dengan pedoman diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada keefektifan penggunaan aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran Maharah Istima' pada siswa kelas X-4 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz memberikan keefektifan yang signifikan terhadap pembelajaran Maharah Istima' pada siswa kelas X-4 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan, Sidoarjo. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan (α) dari data hasil nilai pre-test dan posttest yang diperoleh sebesar 0 . Sesuai dengan pedoman pengambilan keputusan, jika nilai sig. (2-tailed) $<$ $0,05$ maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Quizziz memberikan keefektifan terhadap pembelajaran Maharah Istima' pada siswa kelas X-4 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

2

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan dalam mengerjakan artikel ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Saya ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua serta kakak dan adik yang selalu mendukung dan mendoakan saya. Kepada bapak pembimbing yang telah memberikan bantuan dan masukan. Tidak lupa kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memotivasi saya dan pihak-pihak sekolah SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

REFERENSI

- [1] U. Fatonah, "Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013, [Online]. Available: <http://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/68%0Ahttp://moraref.kemenag.go.id/documents/article/97874782241969537>
- [2] C. D. A. Nirmala and R. M. Dewi, "Penerapan Quizizz Sebagai Sarana Evaluasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI-F11 Pada Materi Perpajakan Di SMA Negeri 3 Sidoarjo," *Erna Arista Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, pp. 6437–6446, 2023.
- [3] Suharsono, M. Ja'far Shodiq, and Y. Muhtarom, "Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Mahad IIT Rabbani Bengkulu," *Mahira J. Arab. Stud. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 73–81, 2022.
- [4] Ihdatul Hidayah and Novi Kusumaningrum, "Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet," *El-Jaudah J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Arab*, vol. 2, no. 1, pp. 65–90, 2021, doi: 10.56874/faf.v2i1.355.
- [5] M. SIMANJUNTAK, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *J. Bhs. Indones. Prima*, vol. 2, no. 2, pp. 103–112, 2020, doi: 10.34012/bip.v2i2.1729.
- [6] A. Ihwaludin, I. Fauji, A. Ihwaludin, I. Fauji, U. M. Sidoarjo, and E. Java, "Pengaruh penerapan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas ix sma muhammadiyah bantul," vol. 2, no. 2, pp. 1–13, 2019.
- [7] Muhimmatul Choiroh, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning," *J. Naskhi J. Kaji. Pendidik. dan Bhs. Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 41–47, 2021, doi: 10.47435/naskhi.v3i1.554.
- [8] A. T. Pratama, N. Nana, and D. Sulistyansih, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum," *EduFisika*, vol. 6, no. 1, pp. 34–40, 2021, doi: 10.22437/edufisika.v6i1.10981.
- [9] M. Hilmi and N. Hasaniyah, "Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pengajaran Bahasa Arab," *ICONTIES (International Conf. Islam. Civiliz. Humanit.)*, pp. 488–496, 2023.
- [10] M. Fathoni, "Maharah Istima'," *J. Komun. dan Pendidik. Islam*, vol. 1, p. 2020, 2018, [Online]. Available: <file:///C:/Users/USER/Downloads/162-308-1-SM.pdf>
- [11] S. Ningsih, "Fa'aaliyah Istikhdaam Wasiilah Quizizz fii Ta'liim Maharah al-Istima' li Tullab al-Ashaffi al-Haadii 'Asyara fiii al-Madrasah al-Tsanawiyah al-Hukumiyah al-Tsaniyyah bi Tangerang".
- [12] A. Zubaidi, "Development of Mahârah Al-Istimâ' Test Instrument for Electronic Based Arabic Student Using the Kahoot! Application," *Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 7, no. 1, pp. 61–77, 2020, doi: 10.15408/a.v7i1.13002.
- [13] Z. Zulpina, "Quizizz, Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Arab Online Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, p. 775, 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1089.
- [14] Fitryanisa and S. M. Azimah, "Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang," *Pros. Nas. semasba*, vol. 3, p. 19, 2019.
- [15] L. H. Pimada and Muhammad Afif Amrulloh, "Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Lahjah Arab. J. Bhs. Arab dan Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 1, no. 2, pp. 120–128, 2020, doi: 10.35316/lahjah.v1i2.819.
- [16] I. R. Adawiyah and Syarifuddin, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Peningkatan Pembelajaran Maharah Istima' di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan," *Al-Kalim J. Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 2, no. 2, pp. 135–149, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.daarulqimmah.org/index.php/Alkalim/article/view/13%0Ahttps://jurnal.daarulqimmah.org/index.php/Alkalim/article/download/13/25>
- [17] N. L. Supartini and L. E. Susanti, "Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi

- Pembelajaran Online English For Food and Beverage Service,” *J. Pedagog. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 3, p. 485, 2021, doi: 10.23887/jp2.v4i3.39524.
- [18] D. P. Sari and R. Elah, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Evaluasi Pembelajaran Ismuba (Al-Islam) Di Sd Muhammadiyah 2 Sumberpucung,” *Stud. Relig. J. Pemikir. dan Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 202–208, 2022, doi: 10.30651/sr.v6i2.14621.
- [19] A. E. Rahmawati, Zulhannan, U. Hijriyyah, Erlina, and Koderi, “Development of the Quizizz Application-Based Evaluation Tool for Learning Arabic for MTs | Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk MTs,” *Mantiqutayr J. Arab. Lang.*, vol. 3, no. 2, pp. 135–150, 2023, doi: 10.25217/mantiqutayr.v3i2.3484.
- [20] M. H. Rahman, “Penggunaan Wondershare Quiz Creator Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab,” *AL-WARAQAH J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 3, no. 2, pp. 50–58, 2022, doi: 10.30863/awrq.v3i2.3074.
- [21] D. Kusumo and R. Afandi, “Table Of Content Article information Rechtsidee,” *Indones. J. Innov. Stud.*, vol. 13, no. 2, pp. 1–12, 2020.
- [22] M. A. Adityawarman, M. Sondang, L. Hanifah, and L. D. Kusumayati, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran,” *J. Penelit.*, vol. 7, no. 1, pp. 24–36, 2022, doi: 10.46491/jp.v7i1.840.

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

11%

2

archive.umsida.ac.id

Internet Source

3%

3

repo.iai-tribakti.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

NABIILAH GH AISANI.docx

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10
