



A Program to Improve Arabic Writing Skill Maharah Kitabah with Media Quizizz at Mutiara Anak Sholeh Elementary School

Program Meningkatkan Maharah Kitabah dengan Media Quizizz di SD Mutiara Anak Sholeh

Anisa Nasrul rusandi,¹ Muhammad Thohir²

UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia^{1,2}

anisanasrulusandi@gmail.com¹, muhammadthohir@uinsby.ac.id²

Abstract

This study demonstrates that only E-Learning media, such as Quizizz Media, are necessary to improve students' ability to comprehend the material. Quizizz Media is a mixed learning media that is varied and exciting for children. It is effectively used as an Arabic writing skill learning medium that improves students' skills. Quizizz Media, as one of the media used in the classroom, also received a positive response from youngsters. This research aims to determine the production, use, and effectiveness of Arabic learning media based on quizizz in improving the Arabic language writing skills at SD Mutiara Anak Sholeh. Observation, information, and interviews were used to acquire descriptive qualitative research data and information. The study's findings suggest that Quizizz Media is an engaging, effective, and highly motivating media for children to use in and out of the classroom.

Keywords: *Maharah Kitabah, Quiz, Learning Media*

ملخص البحث

تُظهر هذه الدراسة أن هناك حاجة ماسة إلى وسائط التعلم الإلكتروني فقط من أجل تحسين قدرة الطلاب على فهم المواد مثل وسائط Quizizz وهي وسيلة تعليمية متنوعة ليست رتيبة وغير مملّة للأطفال وتستخدم بشكل فعال كمهارة كتاب. وسيط تعليمي ويزيد من مقدرة المهرة كتاب للأطفال. بالإضافة إلى ذلك، تلقى Quizizz أيضًا استجابة جيدة من الأطفال كأحد الوسائط المطبقة في الفصل الدراسي. أما غرض هذا البحث هو لمعرفة تصميم واستخدام وفعالية الوسيلة التعليمية باستخدام quizizz لترقية قدرة الطلاب في تعليم اللغة العربية يعني في المهارة الكتابة بالمدرسة الابتدائية Mutiara Anak Sholeh. طرق البحث باستخدام بيانات البحث النوعي الوصفية والمعلومات التي تم جمعها من خلال

الملاحظة والمعلومات والمقابلات. تظهر نتائج الدراسة أن Quizizz هي واحدة من أكثر الوسائط إثارة للاهتمام وفعالية وتحفيزاً للأطفال عند الدراسة في الفصل وخارجه
الكلمات الرئيسية: المهارة الكتابة، Quizizz، الوسيلة التعليمية

Pendahuluan

Belajar adalah siklus penciptaan informasi, kemampuan, dan perspektif dalam domain lain yang terjadi ketika seorang individu bekerja sama dengan iklim dan data yang diperolehnya. Biasanya instruktur yang memberikan bimbingan tentang iklim belajar dan mengingat kantor yang sebenarnya baik untuk keadaan skolastik dan gairah. Terlepas dari hubungan antara siswa dan situasi mereka saat ini. Siklus belajar ini juga tercermin dikarenakan terdapat kerjasama yang terjalin antara pengajar dan siswa. Maka dari itu, di era globalisasi saat ini, metodologi yang dipoles pendidik berperan penting dalam menggarap sifat iklim pembelajaran di sekolah, termasuk memperluas informasi, kemampuan, dan mentalitas siswa sebagai ujung tombak di kemudian hari. Ketahanan dalam berkarya sangat tinggi, dilatarbelakangi oleh kemajuan teknologi dan persaingan global hingga unggul di kelasnya, dan diimbangi oleh kemampuan instruktur. Pendidik mempunyai tugas penting supaya bisa menyesuaikan keadaan kemajuan siswa di kelas. Guru mempunyai tanggung jawab untuk mempunyai informasi yang luas di ranah mata pelajaran, lalu selanjutnya memiliki pilihan untuk menunjukkan kemampuan yang tak tertandingi di bidang pelatihan dan pembelajaran.

Latihan pembelajaran di sekolah merupakan pusat dari pelaksanaan siklus pembelajaran dimana pendidik mengarahkan berbagai latihan pembelajaran siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Wiyani, 2013) Pada saat terjadi interaksi belajar akan ada nada dimana siswa merasa tidak terinspirasi dengan topik yang disampaikan oleh pengajar. Biasanya karena instruktur hanya melakukan latihan berulang-ulang sehingga siklus belajar yang dialami siswa menjadi lelah dan habis. Untungnya, untuk menghindari ini, guru harus dapat menemukan pengaturan dan memilah topik sehingga siswa dapat memiliki lingkungan belajar yang menyegarkan dan menguji. Terlebih lagi, masalah ini dibuat jauh lebih merepotkan karena pandemi saat ini. Terlebih lagi, terdapat sebuah cara dalam membuat kondisi kegiatan belajar mengajar siswa menarik yaitu harus bisa memanfaatkan dengan media pembelajaran yang kreatif dan sukses di masa pandemi saat ini. Pengkondisian ini sesungguhnya dapat dipola dengan penyediaan lingkungan bahasa Arab yang sarat dengan kegiatan bahasa Arab yang padat dan intensif (Taufiq, 2020).

Media pembelajaran dapat menciptakan kerinduan dan minat baru, menghasilkan inspirasi dan dorongan dalam mengajar dan belajar latihan, serta dapat berdampak pada penelitian otak siswa. (Arsyad & others, 2011) Media menjadi sesuatu yang penting dalam interaksi belajar karena menjiwai keinginan siswa untuk belajar. Pemanfaatan media juga siap untuk membangun kelangsungan pembelajaran mengingat pesan yang perlu disampaikan oleh pendidik dapat diperoleh atau dialihkan melalui media pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwasanya media pembelajaran yang menarik sangat efektif dalam proses pembelajaran tetapi dari tahun 2020 awal hingga saat ini, keadaan masa sekarang ditataran global juga sedang berusaha dalam menghadapi pandemic Covid-19. Hal ini tentu mempengaruhi berbagai sektor dalam sendi-sendi kehidupan, terutama adalah pada sektor pendidikan. Pendidikan formal umumnya dilakukan dengan cara tatap muka maka harus diganti melalui daring atau via online yang menjadi satu satunya solusi Untuk koherensi interaksi pelatihan dan ambil bagian sebagai usaha untuk memerangi pandemi hingga tidak ada lagi yang terinfeksi Covid, maka dari itu berbagai kegiatan pendidikan ini dipaksa untuk menyesuaikan dengan keadaan masa sekarang strategi “social removal” yang dilancarkan otoritas publik.

Pembelajaran berbasis web akan mengalami banyak kesulitan dan salah satunya adalah tidak adanya pusat pembelajaran karena mereka tidak melakukan tatap muka secara langsung dan pembelajaran berbasis web juga merupakan metode lain untuk mendidik dan menemukan yang menggunakan inovasi, khususnya web, dalam penyampaian pembelajaran. Pembelajaran berbasis web ini sepenuhnya tunduk pada akses jaringan web. (Rigianti, 2020) Meskipun siswa berada di rumah, pengajar harus menjamin bahwa kegiatan belajar dan pembelajaran berlangsung, kemajuan dalam pembelajaran merupakan jawaban yang harus direncanakan dan dilaksanakan oleh pendidik dengan memperbanyak media online yang dapat diakses. Ini cukup sulit bagi instruktur untuk bagaimanapun memiliki pilihan untuk membuat pembelajaran yang menarik, menarik, menyenangkan, dan dinamis, terlepas dari apakah pembelajaran dilakukan dari jarak jauh atau di web. Keaktifan peserta didik bisa dilakukan dengan penggunaan media belajar yang bagus sehingga siswa tetap terpusat pada siklus pembelajaran meskipun mereka tidak bertemu secara langsung.

Sebelum mengkaji tentang tema yang akan diangkat sebagai penelitian, peneliti membaca kemudian menemukan artikel yang ditulis oleh Yulia Isratul Aini (Aini, 2019) tentang Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang

pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. tulisan tersebut menyimpulkan bahwa bahwa Quizizz dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Artikel ke dua ditulis oleh suo yan mei dkk (Ju et al., 2018), tentang Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. Tulisan tersebut menyimpulkan bahwa penerapan Quizizz dalam kelas keterampilan bahasa Arab, membuat semua siswa sangat aktif untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh penelitian, dan lebih berkonsentrasi pada topik dan hasil kuesioner menunjukkan bahwa siswa menampilkan sikap positif untuk quizizz sebagai alat pengajaran dan penilaian online selama kelas bahasa Arab. Artikel ke tiga ditulis oleh Gamar Al Haddar, Maulana Adam Juliano (Al Haddar & Juliano, 2021) tentang Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. Tulisan tersebut menunjukkan bahwa setelah menganalisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring di SD Muhammadiyah 6 Samarinda Utara bahwa menggunakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menggunakan aplikasi Quizizz juga menjadikan proses pembelajaran daring lebih menyenangkan tetapi terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya diantaranya adalah jaringan internet. Artikel ke empat ditulis oleh Miske Hayunia Hamidah, Siti Sri Wulandari (Hamidah & Wulandari, 2021) tentang Pengembangan Instrument Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz. Tulisan tersebut menyimpulkan bahwa Implikasi teoritis yakni, instrumen penilaian yang berkualitas dilihat dari segi bahasa, materi, dan konstruksi serta telah memenuhi beberapa aspek uji kelayakan soal maka, dapat menambah kompetensi bernalar tingkat tinggi siswa. Selain itu penggunaan media ICT sebagai wujud inovasi penilaian dapat meningkatkan semangat, ketertarikan dan partisipasi belajar siswa sehingga proses penilaian dapat menjadi pengalaman menarik bagi peserta didik. Sedangkan untuk implikasi praktis yakni, output penelitian ini dapat dijadikan saran kepada pendidik untuk meningkatkan inovasi pada penyusunan stimulus soal, memperbaiki kualitas soal, serta membiasakan proses penilaian menggunakan sistem penilaian digital Computer Based Test (CBT). Artikel ke lima ditulis oleh Lailatul Asria dkk (Asria et al., 2021), tentang Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Quizizz. Tulisan tersebut menyimpulkan bahwa Quizizz dapat menjadi alternatif guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa guna meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi belajar, serta menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan menarik untuk diikuti siswa

Pemanfaatan media berbasis “e-learning” merupakan sebuah terobosan yang diterapkan oleh pendidik supaya proses kegiatan belajar mengajar tidak terhenti namun

tetap berlanjut dengan pemanfaatan kemajuan teknologi. Selain itu juga menjadi salah satu sarana yang mempermudah guru dan peserta dalam proses pembelajaran yang tetap efektif dan menarik meskipun tidak melalui tatap muka / Luring. Diantaranya adalah Media Quizizz yang menjadi inovasi baru yang mempermudah guru dan murid dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi multi player dan juga merupakan satu model game quiz interaktif yang bisa dipergunakan bersama pada proses belajar di dalam kondisi masa sekarang ini yaitu belajar dari rumah dengan menggunakan media yang tersambung dengan internet. Hasil Penugasan tersebut dalam media quizizz ini dapat diambil oleh pendidik. Dalam Program ini memiliki banyak kuis yang mudah di akses oleh peserta didik. Dan Quizizz ini dapat menciptakan suatu pembelajaran interaktif dikelas dikarenakan siswa bisa menyelesaikannya bersama temannya dan siswa juga bisa langsung melihat ranking yang mereka dapatkan. (Rigianti, 2020)

Penggunaan Media Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar di masa pandemi saat ini dan juga diharapkan dengan adanya Quizizz ini mempermudah peserta didik memahami materi terutama materi bahasa arab dengan baik meskipun tidak melalui tatap muka secara langsung. (Purba, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa merespon positif dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Respon positif yang diberikan siswa dalam penggunaan media ICT berbasis Quizizz ini dapat menjadi solusi pendidik sehingga kedepannya dapat membiasakan menggunakan sistem penilaian Computered Based Test, penerapan penilaian dalam bentuk tes lebih fleksibel menggunakan Quizizz serta pemanfaatan media ICT dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan sebagai implementasi program pembelajaran digital.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. bertujuan untuk memperoleh data atau gambaran yang menggabungkan 3 perspektif sosial seperti spot, entertainer, dan olahraga yang saling bersinergi. Jelas sebagai pemecah masalah untuk dikonsentrasikan dengan menggambarkan atau menggambarkan keadaan pada objek

pemeriksaan. Landasan dari masalah eksplorasi ini adalah tentang pemanfaatan Quizizz pada kegiatan pembelajaran Maharah kitabah untuk Siswa Sekolah Dasar kelas 6 di sekolah dasar Mutiara anak shaleh yang berjumlah 85 siswa dan dibagi menjadi 3 kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan triangulasi prosedur yang terdiri dari persepsi, pertemuan, dan dokumentasi. Pertemuan langsung dengan pendidik yang bersangkutan diharapkan dapat membentengi hasil ujian. Menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati langsung di wali kelas selama siklus belajar ketika siswa mengerjakan tugas yang diturunkan, perhatikan hambatan yang mereka hadapi dan lihat penampilan murid ketika mereka sedang mengerjakan Quizizz untuk mengetahui seberapa mereka suka dengan media Quizizz ini. Analisis pada penelitian ini menggunakan model Miles dan Hiberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. (Kurni Kova, 2021)

Hasil dan Pembahasan

Maharah Kitabah

Keahlian mengarang (maharah al-kitabah/keahlian mengarang) adalah kemampuan untuk menggambarkan atau mengkomunikasikan substansi perenungan, berangkat dari sudut pandang yang lugas seperti merangkai kata ke sudut yang kompleks, khususnya mencipta. (Izzan, 2011) Sudut pandang dalam "*maharah al-kitabah*" menurut "Ulyan adalah al-qawaid (nahwu dan sharf), imla' dan khat". Komponen-komponen dalam buku tersebut adalah "*al-kalimah*" (bagian terkecil dari suatu unit kalimah ataupun komponen utama pengembangan kalimah), "*al-agregat*" (bermacam-macam kata yang bisa mencipta suatu pengeertian suatu kata bergantung pada kata lain), "*al-fakrah*" (ayat) dan uslub.

Abdul Hamid merekomendasikan jika kemampuan mengarang memiliki tiga perspektif:

1. Kemampuan membingkai huruf serta kemampuan ejaan;
2. Kapasitas untuk memperbaiki khotih;
3. Kemampuan menyampaikan renungan dan perasaan dengan mengarang.

Intisari kemampuan mengarang dalam pertunjukan bahasa terdapat di sudut ketiga. Kenyataannya bisa ditemukan, banyaknya orang yang memang bisa menulis bahasa Arab dengan baik, namun tidak memahami pentingnya kalimat yang mereka buat, hingga juga menghasilkan tujuan dan pertimbangan mereka sendiri dalam bahasa Arab. Lagi pula, tidak sedikit peneliti Arab yang komposisinya mirip 'kail ayam'. Tercatat sebagai hard copy arabic, ada dua bagian kapasitas yang harus ditumbuhkan, yaitu kapasitas khusus

khusus dan kapasitas ibdai (mencipta). Yang diartikan sebagai keterampilan khusus adalah kemampuan mengarang bahasa Arab secara akurat, diantaranya kebenaran *imla'* (mengarang), *qawaid* (buah), serta pemakaian alamat *al-tarqim* (tanda aksentuasi).

Selanjutnya yaitu pemaknaan "*ta'bir ibdai*" merupakan keterampilan mengkomunikasikan meikiran-pemikiran, pertimbangan, serta perasaan pada karangan bahasa Arab secara efektif, sah dan sengaja. (Hamid, 2013)

Penggunaan "*maharah al-kitabah*" diidentikkan dengan beberapa perspektif antara lain al-qowaid (nahwu dan sharf), imla' dan khot. Selain itu pada buku sinopsis, siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan mendengar dalam membedakan huruf-huruf yang diarahkan, contohnya yaitu keahlian mengenali huruf alif dan 'ain dalam hal (ليم) alimun orang terpelajar) dan (ل) alimun dari musnah). Keahlian yang diperlukan untuk itu merupakan ilmu tajwid yang bisa mempermudah menemukan *makharijul* kata yang dirujuk.

Penggambaran tadi menunjukkan jika maharah al-kitabah/keahlian mengarang yang dicirikan sebagai kemampuan mengarang adalah kemampuan untuk menggambarkan atau mengkomunikasikan substansi jiwa, berangkat dari sudut-sudut dasar, misalnya menyusun kata-kata ke dalam perspektif yang kompleks seperti membuat. Untuk kemajuan yang mendasari bagi siswa pemula dalam mempelajari buku ini adalah untuk menyajikan gambar sebagai satu kesatuan fonem yang membingkai kata yang disebut al-kalimah (bagian kata terkecil satuan kalimat atau komponen penting dari susunan kalimat), al-agregat (bermacam-macam dari kata-kata yang bisa menciptakan arti penting atau satu kata yang dianut oleh orang lain), al-faqroh (bagian) dan uslub.

Kemampuan mengarang merupakan dorongan untuk menerapkan kemampuan dan kemampuan bahasa yang sangat merepotkan karena dengan mengarang seseorang akan mengaplikasikan dua kemampuan bahasa secara bersamaan, untuk menjadi kemampuan yang dinamis dan berguna, tahapan-tahapan mengadaptasi juga memerlukan suatu siklus. Maharah Kitabah juga dimulai dari pembelajaran yang esensial, menjadi informasi spesifik tentang cara menulis yang paling mahir, mengasosiasikan huruf, menyusun kata, merangkai kalimat, mengarang tanpa melihat isinya hingga mengosongkan pikiran dan pikiran menjadi mengarang.

Tujuan pengajaran menulis bahasa Arab adalah (An-Naqoh, 1985)

- 1) Menulis huruf Arab dan menguasai keterkaitan diantara bentuk huruf serta suara.

- 2) Menulis kalimat bahasa Arab dengan huruf yang terisolasi dan huruf yang konsisten dengan berbagai bentuk huruf baik di awal, tengah, atau akhir.
- 3) Kemampuan cara menulis bahasa Arab secara jelas dan efektif.
- 4) Dominasi penyusunan kaligrafi rangkap atau fiksasi sama-sama lebih mudah dipelajari.
- 5) Penguasaan/siap mengarang dari kanan ke kiri.
- 6) Ketahui jejak dan petunjuk aksentuasi dan cara menggunakannya.
- 7) Mengetahui standar imla' dan menyadari apa yang terkandung dalam bahasa Arab.
- 8) Menerjemahkan pikiran yang terekam dalam bentuk hard copy kalimat menggunakan bahasa Arab yang serasi dengan kata.
- 9) Menerjemahkan pikiran-pikiran yang terekam dalam bentuk hard copy kalimat-kalimat yang tepat dengan menggunakan kata-kata yang tepat sehubungan dengan perubahan jenis kata atau perubahan perkembangan kepentingan (*mufrad, mutsanna jama', mudzakar, muannast, idhafat, dan sebagainya*)
- 10) Menerjemahkan pikiran yang tersusun dengan menggunakan struktur kalimat yang sesuai.
- 11) Gunakan gaya bahasa yang sesuai dengan judul atau pemikiran yang diungkapkan.
- 12) Kecepatan menulis memperlihatkan dirinya dalam bahasa yang tepat, tepat, jelas dan ekspresif.

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medius” yang dalam arti sebenarnya mengandung arti pusat, perantara, atau penyajian. Secara lebih eksplisit, dalam interaksi pembelajaran, media dicirikan sebagai perangkat realistik, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, menyiapkan, dan meningkatkan data visual atau verbal (Hermawan, 2011) Dalam pembelajaran dan pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau materi dari pendidik menjembatani antara peserta didik yang berposisi sebagai komunikan serta sebaliknya. (Gintings & Si, 2010) Media adalah peralatan yang digunakan sebagai penyampai informasi suatu pelajaran dalam interaksi korespondensi antara siswa dan pengajar saat memberikan materi pendidikan. Korespondensi tidak

akan berjalan dengan sukses tanpa bantuan metode penyampaian pesan, khususnya media.

Quiziz

a. Pengertian Quiziz

Quizizz adalah instrumen web yang bisa dipakai saat proses belajar mengajar di ruang belajar atau di luar ruangan sebagai tugas sekolah, yang serta bisa pula dipakai sebagai tes intuitif (Hamalik, 2008). Quizizz merupakan aplikasi instruktif berbasis game, yang menghadirkan multipemain ke wali kelas, ada di web dan hasil belajar yang menyenangkan, konstan, dan dapat diunduh secara langsung. Media ini dapat digunakan sebagai pilihan berbeda dengan penilaian pembelajaran bagi siswa, dan juga dapat digunakan untuk investigasi sesuatu. Media pembelajaran kuis dapat diperoleh melalui gadget elektronik yang diklaim oleh siswa. Selain itu dengan menggunakan quizizz ini juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain, mendorong pembelajaran, menatap langsung ke papan peringkat, menghidupkan pendapatan, memiliki penampilan yang sangat memikat, dan memiliki pengaturan waktu yang dapat mengarahkan fokus siswa. Pemanfaatan quizizz membantu instruktur dengan latihan penilaian hasil belajar perjalanan tanpa dibatasi oleh tempat.

Materi pembelajaran di Quizizz dibundel sebagai pertanyaan cerdas yang terdiri dari topik yang berbeda, untuk tingkat yang berbeda, dan mata pelajaran yang berbeda, pendidik dapat memilih substansi mereka sendiri dari materi yang sudah ada di quizizz, selain itu guru bisa pula membuat soal sendiri sesuai yang dibutuhkan yang akan tersimpan di dalam library kuis pada halaman home. dan guru dalam quizizz berperan sebagai admin. Terdapat langkah – langkah dalam membuat kuis di quizizz, diantaranya adalah ada beberapa hal yang harus dipelajari ketika ingin menggunakan media quizizz. Sarananya adalah sebagai berikut: (Salsabila et al., 2020)

- 1) Buka program, ketik quizizz.com, lalu klik Daftar, 2) Pada bagian Register with Email, isikan email Anda, kemudian klik Next, 3) Pilih di sekolah, 4) Kemudian pilih Guru, 5) Di segmen utama, Isi Judul sesuai orientasi seksual. Isikan pada bagian nama pokok, ruas nama belakang, dan pada kolom secret phrase isikan dengan 8 angka yang terdiri dari huruf dan angka. Kemudian, kemudian klik Lanjutkan, 6) Layar awal akan muncul sebagai berikut, ini adalah halaman pertama quizizz, 7) Klik Perpustakaan Saya, 8) Klik Buat tes, 9) Susun judul materi yang akan dicoba pada segmen beri nama tes ini,

kemudian pada poin nomor dua pilih nama subjek yang akan dicoba, 10) Kemudian langsung jepret. Tahap selanjutnya adalah masuk ke Quis Editor atau tempat kita membuat soal, 11) Di pengawas ujian di sebelah kiri, ada lima pilihan jenis pertanyaan, khususnya berbagai keputusan, kotak centang, isi yang jelas, pilihan, buka. Selanjutnya, kita dapat memilih setidaknya satu saat membuat pertanyaan, 12) Pada test editorial manager di sebelah kanan, ada kotak untuk menambahkan gambar seperti yang ditunjukkan oleh pertanyaan, pengaturan pertanyaan hanya untuk pribadi atau publik, pengaturan bahasa (di mana ada juga keputusan level anak), dan pengaturan jam setiap pertanyaan hal, 13) Saat pemilihan tipe soal, kemudian membuat soal. a) Ketikkan pertanyaannya dalam kolom Tulis pertanyaanmu di sini, kemudian pada pilihan jawaban, tandai salah satu pilihan jawaban sebagai kunci jawabannya. Baru klik simpan. Pada sebelah kanan tampak tampilan dari halaman quis yang sudah dibuat. b) TSetelah itu, kita dapat tambahkan pertanyaan baru sebanyak soal yang akan diujikan, dengan mengklik pertanyaan baru. Setelah semua soal yang dibuat selesai, klik Keluar/Kembali, 14) Di sini ada dua keputusan, jika akan dimainkan secara bersamaan, putuskan untuk bermain langsung, dengan asumsi akan digunakan sebagai PR, pilih Jadikan sebagai PR, 15) Jika Anda memutuskan untuk bermain langsung, tahap berikutnya adalah memilih Klasik, 16) Terdapat sebuah langkah khusus sebelum ke tahap selanjutnya, khususnya, a) Tampilkan pertanyaan kepada siswa. Tunjukkan kepada siswa jawaban yang tepat untuk setiap alamat. Ada tiga alternatif di sini, persetujuan saja, mati. Dalam hal dinamis, kerangka akan menunjukkan kunci jawaban yang tepat untuk siswa, jika tanggapan siswa terhadap pertanyaan tidak benar. Jika dengan beberapa langkah persetujuan keberuntungan, maka, pada saat itu kerangka tidak akan menampilkan kunci jawaban yang sesuai, tetapi hanya menyetujui jawaban siswa yang benar atau salah, dengan centang hijau jika jawaban yang sesuai benar, dan centang merah jika respon yang tepat tidak tepat. Jika mati, siswa tidak bisa melihat keduanya dengan cara apa pun. b) Aktifkan waktu, papan peringkat, pertanyaan sewenang-wenang, jawaban tidak teratur, dan tampilkan gambar, 17) Bagikan kode yang muncul kepada siswa. Siswa memulai permainan quizz dengan mengikuti quizz dan memasukkan kode yang dibagikan oleh pendidik. Setelah instruktur mengklik start, maka pada saat itu semua siswa yang telah bergabung dapat memulai permainan. Setelah permainan selesai, pendidik dapat mengunduh efek samping dari tugas siswa di Excel, 18) Pendidik menyaring cara mengambil game quizz melalui layar PC.

b. Kekurangan dan Kelebihan Quizziz

Quizizz sebagai alat untuk mengevaluasi hasil belajar memiliki manfaat dan batasan, yaitu: (Amany, 2020)

1) Keunggulan

a) Quizizz sebagai media yang menyenangkan, cerdas, meningkatkan inovasi instruktur dan benar-benar memicu semangat anak-anak di kelas. b) Meningkatkan keterampilan siswa, c) Mengasah keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. d) Efektif. e) Ada informasi dan pengukuran tentang pelaksanaan siswa. f) Berdasarkan web. g) Menumbuhkan inspirasi positif bagi keinginan belajar anggota. h) Acara kuis yang menarik. i) Mengakomodasi pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran dan level different. j) Ada kerangka kerja positioning di quizizz

2) Keterbatasan

a) Jaringan bawahan. b) Siswa mengalami masalah saat masuk dengan alasan elektronik. c) Kesulitan mengajukan ketika organisasi lemah. d) Siswa dalam hal apapun dapat menduplikasi jawaban temannya meskipun tesnya tidak teratur. e) Tergesa-gesa dalam memutuskan respon yang tepat. f) Harus menjadi member quizizz terlebih dahulu untuk bisa mengakses jadwal pr dalam jangka panjang.

Hambatan yang biasanya di dapatkan dikala menggunakan untuk pertama kalinya melakukan tes online baik yang dialami oleh pengajar maupun mahasiswa adalah: (Fatehah et al., n.d.)

1. Kekurangan gadget yang memadai di madrasah, ketika ujian selesai di madrasah dan terpeleset di pikiran siswa atau sengaja tidak membawa handphone, hal ini akan kewalahan dengan menawarkan bimbingan untuk selalu membawa handphone serta pinjamkan gadget setelah yang lain selesai bermain game demikian.
2. Adanya kendala koneksi. Ketika terjadi kendala koneksi, kedua guru dan siswa akan pindah tempat untuk mencari tanda yang layak. Ketika tes ini dilakukan di madrasah, guru atau siswa menggunakan wifi madrasah, namun jika tes dilakukan sebagai tugas sekolah atau online, dan ketika terdapat gangguan sinyal dalam rangka daring maka guru kesulitan untuk menegur siswa yang belum join ke dalam game.

3. Siswa mengalami masalah saat masuk. Siswa masuk menggunakan program yang tersedia di gadget mereka, dan beberapa menggunakan chrome. Keterbatasan yang terjadi adalah dalam hal nama suplemen dan kode tambahan tidak tepat, kesalahan tata bahasa, atau kebalikan nama untuk situasi ini, siswa dianjurkan untuk mengetik nama lengkap mereka daripada julukan, akan tetapi bisa mempersingkat nama belakang dalam kasus itu terlalu panjang.
4. Menemukan nama-nama siswa yang bukan merupakan individu dari kelas. Hal ini dapat terjadi, dimana siswa di kelas yang berbagi kode get bersama dengan teman yang tidak berada di kelas sebagai penyebabnya, dan instruktur dapat menghapusnya dari dashboard kelas. Selain itu, biasanya anak-anak bermain-main atau ujian lebih dari sekali, dan guru harus mengecek karena bagaimanapun keinginan dari siswa lain akan berkembang.
5. Gagal dalam mengunggah jawaban, kendala yng di dapat jika terjadi *trouble* otomatis mengalami gangguan saat submit jawaban, biasanya menunggu sinyal bagus lagi atau berpindah tempat, setelah normal baru lanjut mengerjakan. Jika gagal maka peserta didik dapat login lagi untuk memlulainya dari awal.
6. Siswa saling menyontek. walaupun quis sudah diterapkan secara acak, namun ada saja peserta didik yang mencoba melihat layar perangkat sebelahnya. Kejadian seperti ini terjadi saat pembelajaran luring, cara mengatasinya yakni dengan jaga jarak tempat duduk.
7. Peserta didik terburu-buru saat menjawab pertanyaan. Adanya sistem ranking yang muncul setelah peserta didik submit jawaban membuat daya saing yang pada beberapa peserta didik akhirnya asal submit jawaban, apalagi jika soal dalam nomor tersebut terlalu panjang atau berupa cerita, peserta didik cenderung aka nasal submit.
8. Tidak layak untuk menampilkan rekaman. Pembuatan kuis tidak dapat menampilkan rekaman, rekaman hanya dapat diakses saat kita membeli, seperti halnya ketika kita perlu membuat materi pembelajaran dengan quizizz hanya dapat diakses saat kita membeli di quizizz
9. Menulis pertanyaan di Quizizz lebih mudah memakai laptop ataupun Personal Computer (PC) dikarenakan monitornya lebih luas dengan konsol yang lebar.
10. Pendidik di upayakan memiliki pilihan untuk menjalankan gadget dan menguasainya, jika tidak, mereka tidak dapat memasukkan pertanyaan, berbagi,

atau berpotensi mengunduh hasil belajar dan juga sebagai harapan ketika siswa mengajukan pertanyaan.

Beberapa hal tentang kelebihan quizizz, khususnya: (Rajagukguk, 2021)

1. Penggunaan inovasi dalam era digital.

Quizizz menggunakan ponsel sebagai medianya, quizizz dapat diperoleh dengan memanfaatkan program dengan organisasi web yang dapat diakses. Era komputerisasi telah berubah dari persiapan ke pelaksanaan, dari ruang kelas ke mana saja dan kapan saja, dari ruang belajar ke 'on web', kantor yang sebenarnya ke pengaturan kantor, dan dari durasi proses menjadi berkelanjutan. Dalam memanfaatkan inovasi di masa yang sudah maju ini, diharapkan para pendidik harus pandai-pandai.

2. Quizizz merupakan salah satu alternatif dalam mensiasati kondisi Pandemi sekarang ini, selain itu juga sebagai media yang menyenangkan, dan memacu pembelajaran siswa. Tampilan yang menarik membuat siswa tidak bosan saat belajar menggunakan aplikasi quizizz, termasuk berbagai karakter gambar yang berbeda yang muncul setelah mereka menyelesaikan proses penyelesaian jawaban yang tepat yang membuat siswa terlibat meskipun jawaban mereka tidak benar, ada musik yang masuk dengan mereka Selama siklus pembelajaran, hadiah untuk memiliki pilihan untuk menanggapi pertanyaan tertentu secara akurat, dan permulaan ketika mulai memotong pertanyaan ternyata sangat menyenangkan karena ada alarm, tekanan, tetapi membuat lingkungan yang teruji. dalam permainan. Dengan banyaknya hal menarik tersebut, menjadikan inspirasi tersendiri bagi siswa untuk menyelesaikan latihan penilaian hasil belajar, sehingga siswa lebih bersemangat dan bersemangat.

3. Pendidik bisa memberikan bermacam-macam tipe soal.

Terdapat berbagai pilihan jenis soal dalam quizizz yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dan terdapat beberapa pilihan soalnya . Di antaranya, Pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan, terbuka berakhir, meluncur. Semua pilihan tersebut tersedia dalam quizizz yang mampu menciptakan kreativitas guru dalam membuat penilaian hasil belajar lebih menarik dengan berbagai inovasi yang diciptakan oleh guru.

4. Dalam mengawasi siswa, pendidik bisa memakai perangkat apapun selama jaringan tersedia.

Quizizz sebagai media belajar online memanfaatkan fasilitas seperti komputer, laptop, dan juga smartphone, guru dapat memantau secara online melalui berbagai perangkat yang ada tanpa harus berpusat satu alat selama jaringan internet tersedia. Dengan kemudahan ini guru dapat memantau kapanpun dimanapun kegiatan penilaian hasil belajar yang dilakukan dengan quizizz, tidak harus selalu duduk di depan computer atau laptop, kecuali saat live di kelas, maka seorang guru perlu memantau murid dari awal hingga selesainya pelajaran.

5. Hasil belajar akan terekam secara otomatis berbentuk *spreadsheet* dengan berbagai detail penilaian.

Analisis hasil belajar quizizz tersedia lengkap dalam file spreadsheet yang memudahkan guru dalam merekap hasil belajar. Analisis hasil belajar tersedia dalam dua sheet, sheet pertama berisi question atau daftar pertanyaan, class level atau analisis peserta didik yang menjawab benar atau salah ataupun yang terlewat sesuai dengan nomor question, player level yakni nama-nama pemain yang login dalam game quizizz tersebut dengan analisis jawaban benar dan salah. Pada sheet kedua terdapat analisis players atau nama-nama peserta didik yang berhasil login dalam quiz, analisis score, accuracy atau ketepatan atau nilai yang diperoleh peserta didik dalam menjawab benar yang dinyatakan dalam bentuk persen, analisis dimulainya game oleh peserta didik, dan analisis terhadap perangkat yang digunakan oleh peserta didik dalam mengerjakan soal dengan quizizz.

6. Dapat digunakan untuk berbagai jenjang dan mata pelajaran.

Quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dapat digunakan berbagai jenjang, tidak hanya untuk dunia pendidikan, namun quizizz dapat digunakan juga untuk yang lainnya. Selain itu, quizizz juga tidak terfokus pada satu mata pelajaran saja, namun mencakup seluruh mata pelajaran dapat diinputkan melalui quizizz bergantung pada tingkat kreativitas guru, juga kemampuan finansial karena untuk beberapa layanan harus berbayar

7. Siswa dapat menemukan teman mereka yang masuk.

Setiap siswa yang berhasil masuk ke quizizz, namanya akan tercatat dalam daftar anggota yang mengikuti quizizz. Selain itu, hal ini dapat diketahui oleh siswa yang berbeda sehingga siswa dapat menyaring satu sama lain

8. Saat siswa menjawab Soal, benar dan salahnya akan langsung ditampilkan.

Jawaban benar atau salah akan muncul pada saat peserta didik submit jawaban, meski hal ini bisa diatur oleh admin, namun ini juga dapat memacu peserta didik agar lebih hati-hati dalam menjawab pertanyaan. Jawaban benar yang disubmit peserta didik akan ditandai dengan centang biru diiringi dengan meme ceria, sedangkan jawaban salah ditandai dengan centang merah dengan meme kacau/galau

9. Terdapat Perankingan otomatis saat siswa menjawab soal.

Pada saat peserta didik berhasil login ke quizizz dan mengerjakan soal, dalam setiap selesai submit jawaban maka akan muncul peringkat dan score yang membuat peserta didik lebih bersemangat untuk menduduki peringkat paling atas. Dengan adanya peringkat yang muncul memotivasi belajar peserta didik karena peserta didik tidak ingin berada pada posisi paling bawah dalam penilaian hasil belajar tersebut.

10. Mengakomodir gaya belajar.

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar atau daya serap yang berbeda-beda dalam menerima pembelajaran, ada yang mudah menyerap dengan mendengarkan, menyerap dengan mudah melalui visualisasi, menyerap dengan mudah dengan mempraktekkan atau melakukan. Quizizz menyediakan berbagai kebutuhan belajar tersebut, dalam quizizz guru dapat menampilkan video, gambar, rekaman suara, dan atau hanya ringkasan materi.

11. Layak karena dapat dilakukan dengan baik dan dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, oleh siapa saja.

Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis online, pengajar dapat membuat soal kapan saja dan di mana saja, siswa juga dapat masuk/login/bergabung dengan kuis kapan saja dan di mana saja. Hal ini memudahkan pendidik atau siswa dalam belajar karena tidak dibatasi oleh waktu dan tempat.

12. Ada saran soal/tes dalam Quizizz memberikan berbagai pertanyaan/tes yang dapat digunakan sebagai variasi pembelajaran, tes yang dapat diakses dapat diperoleh dan dapat digunakan oleh pendidik dalam catatan mereka secara gratis. Ada tes yang berbeda dari berbagai mata pelajaran dan tingkat total dengan kunci jawaban. Hal ini memudahkan instruktur untuk menemukan pertanyaan/tes referensi.

13. Siswa dapat dengan cepat menemukan skor.

Ketika siswa menyelesaikan proses menangani pertanyaan secara keseluruhan, menjelang akhir permainan akan muncul skor dan skor ini diketahui oleh semua

anggota yang bergabung dalam permainan. Adanya nilai ini membantu siswa belajar lebih baik pada evaluasi hasil belajar selanjutnya.

Dari hasil Wawancara dan observasi. Quizizz sangat membantu proses pembelajaran anak-anak di kelas terutama dalam maharah kitabah. Yang mana Quizizz dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian anak karena seperti yang kita ketahui quizizz adalah media yang menarik dan juga. Dari segi permainan dan kompetisi, maka hal ini mendorong siswa untuk menjadi pemenang dalam siklus pembelajaran ini dan membuat iklim belajar menjadi lebih ideal. Dengan media yang menarik akan menambah semangat belajar sehingga siswa akan benar-benar ingin menguasai materi. Siswa ingin menjadi yang terbaik, menjadi lebih dinamis dalam belajar. Belajar akan lebih menyenangkan, tidak melelahkan, lebih mengembangkan hasil belajar, dan memacu belajar..

Quizizz sebagai tes online, digunakan oleh seorang instruktur untuk mengetahui seberapa jauh siswa dalam belajar. Penggunaannya yang sederhana, dengan ukuran evaluasi yang cepat, menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang menjunjung tinggi siklus belajar yang mendatangkan pemasukan dan inspirasi bagi siswa dalam belajar. Aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai tempat untuk menyimpan pertanyaan. Pembelajaran yang dibantu dengan quizizz memiliki dampak yang sangat penting dalam proses pembelajaran meskipun tidak melalui tatap muka

Guru Bahasa Arab juga menjelaskan bahwa Media Quizizz ini juga menjadikan Nilai Pembelajaran anak-anak dalam maharah kitabah lebih tinggi dari pada ketika anak-anak hanya diberikan tugas berupa lembaran kertas dengan foto dan dikirim melalui whatsapp mungkin karena Quizizz lebih menarik, efektif dan menumbuhkan rasa semangat ketika dalam proses pembelajaran daripada hanya dengan melalui lembaran kertas yang tampak membosankan untuk peserta didik. (Guru Bahasa Arab, Komunikasi Pripadi, 10 April 2021)

Sebagian besar siswa saat ini lebih memilih untuk tidak berteman dengan buku, mereka lebih tertarik ketika ingin menggunakan ponsel dan berolahraga dengan ponsel selama interaksi pembelajaran, oleh karena itu penggunaan ponsel sebagai media pembelajaran sangat dianjurkan. jadi siswa tetap bisa belajar tanpa merasa lelah, namun juga tidak ketinggalan jaman

Quizizz ini bisa menjadi solusi yang baik untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar dalam masa pandemic ini dan saya berharap banyak sekolah yang

mengaplikasikan Quizizz dalam proses pembelajaran disekolah karena sangat membantu efektif menarik dan efisien.

Dan Sejah ini dengan menggunakan media quizizz, Para murid lebih tertarik dan tidak merasa bosan untuk belajar bahasa arab terutama dalam maharah kitabah, seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran bahasa arab itu termasuk salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh para murid karena mereka merasa kesusahan ketika mempelajarinya. Tetapi ketika Guru atau pendidik menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran maka secara perlahan murid akan senang dan tertarik dengan pelajaran bahasa Arab.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz sebagai berikut: Pertama tama guru memberikan salam dan memulai pelajaran dengan basmalah, kemudian guru membacakan Absen untuk mengetahui kehadiran Siswa. Setelah membacakan absen guru memberikan apersepsi dengan membangun pengetahuan awal tentang materi yang akan diajarkan dalam maharah kitabah dan menyampaikan kompetensi dari materi yang akan diajarkan .

Setelah melakukan apersepsi ,guru menyuruh para murid untuk menyiapkan buku pelajaran, kemudian guru menampilkan ppt dilayar google meet dan menjelaskan metri mengenai maharah kitabah. Siswa memperhatikan Penjelasan guru melalui ppt yang ditampilkan dilayar google meet lagu/musik yang ditampilkan guru tentang materi maharah kitaba, setelah guru menjelaskan siswa diberikan waktu untu bertanya mengenai materi yang tidak dipahami, Jika tidak ada yang bertanya maka guru memberikan pertanyaan sebagai penguatan sebelum menuju ke proses pembelajaran selanjutnya. Setelah melakukan Tanya jawab maka guru membagikan kode akses untuk quizizz, Setelah kode diberikan ke siswa. Kemudian siswa dapat memulai permainan quizizz dengan mengikuti quizizz dan memasukkan kode yang dibagikan oleh pengajar. Setelah instruktur mengklik start, maka pada saat itu semua siswa yang telah bergabung dapat memulai permainan. Guru memonitor proses berlangsungnya game quizizz melalui layar laptop. Setelah game selesai maka peserta didik dapat melihat ranking atau urutan mereka masing masing, kemudian guru dapat mengunduh secara langsung hasil belajar dengan format excel. Setelah proses pembelajaran selesai , guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dapat dipahami, kemudian guru dan murid menyimpulkan pembelajaran dengan

bersama sama, kemudian guru mengucapkan salam dan mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah

Kesimpulan

Proses pembelajaran sangat membutuhkan media untuk membantu meningkatkan kosesntrasi anak, Karena jika kita mengajar tanpa menggunakan media maka proses pembelajaran akan terkesan monoton dan membosankan bagi para murid.

Quizizz adalah Salah satu media E- Learning yang bisa digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas dalam bentuk pekerjaan rumah (home work), atau merupakan salah satu sebagai quis interaktif yang menarik menyenangkan, efesien dan efektif. Aplikasi quiziz adalah sebuah media pembelajara yang berbasis game yang mana bisa dikerjakan secara individu ataupun kelompok dan hasil belajar dapat langsung didownload setelah game berakhir. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Kualitatif Deskriptif data dan informasi dikumpulkan melalui observasi, Informasi dan wawancara. Hasil penelitian memperlihatkan jika Media Quizizz salah satu media yang menarik, efektif serta sangat memotivasi anak anak saat belajar didalam kelas maupun diluar kelas serta dapat meningkatkan ketrampilan beberbahasa arab bagi anak anak khususnya dalam ketrampilan menulis anak anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
- Amany, A. (2020). Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring pelajaran matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 2(2).
- An-Naqoh, M. K. (1985). Ta'lim Lughah al-Arobiyah Lin-Naatiqin bilugotin Ukhro. *Mekkah: Jamiah Ummul Quro*.
- Arsyad, A., & others. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17.

- Fatehah, N., Safitri, I. A., Aulia, S., Hidayah, S. N., Gunawan, F., Ramandani, W. M., Shofa, A. K., Maharani, M. T., Puryanti, A., Bannah, M., & others. (n.d.). *Komunikasi Saat Pandemi Covid-19*. Zahir Publishing.
- Gintings, A., & Si, M. (2010). *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran: Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen*. Humaniora Utama Press.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*.
- Hamid, M. A. (2013). *Mengukur kemampuan bahasa arab: Untuk studi islam*. UIN-Maliki Press.
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi “Quizizz.” *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105–124.
- Hermawan, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*, penerbit Andi. Yogyakarta.
- Izzan, H. A. (2011). *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. Humaniora Utama Press.
- Ju, S. Y., Adam, Z., & others. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198.
- Kurni Kova, D. (2021). *Strategi Guru Dalam Menanamkan Karakter Mandiri Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. Universitas Jambi.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3*, 45–50.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Taufiq, M. A. (2020). Ta'tsir Al-Bi'ah Al-Lughawiyah 'Ala Ta'lim Al-Lughah Al-'Arabiyah Wa Ta'allumiha Li Al-Nathiqin Bi Ghairiha. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 5(2), 231. <https://doi.org/10.24865/ajas.v5i2.185>
- Wiyani, N. A. (2013). Pendidikan agama Islam berbasis anti terorisme di SMA. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 65–83.