

The Influence of Quizizz Game Media on Interest in Learning Arabic in Class 10 Students of SMA Muhammadiyah 3 Reinforcement

Pengaruh Media Permainan Quizizz Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 10 Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan

Shafira Mumtaz
Farikh Marzuki Ammar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

This research was motivated by the existence of a pandemic in Indonesia, so that the learning process was disrupted. As a result, many students lose interest in learning because distance learning and learning methods and media are still simple. The purpose of this study was to determine whether there was an influence on the interest in learning Arabic for class X Language of SMA Muhammadiyah 3 Tulangan and how big the effect was. The research method used is quantitative with a correlational approach. Methods of data analysis using hypothesis testing and correlation coefficient test. The results showed that the significant value of the hypothesis test results was $0.040 < 0.05$, so H_0 was rejected. So, variable X (Quizizz) has an effect on variable Y (Interest in learning Arabic). The effect of variable X on variable Y is positive with a correlation level of 0,214 or 21.4%. This concludes that there is a significant effect of the Quizizz variable on the variable of interest in learning Arabic for class X Language at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

Pendahuluan

Dua tahun belakangan, tepatnya tanggal 2 Maret 2020 lalu, wabah Covid-19 melanda Indonesia dan telah memberi dampak di semua sektor kehidupan, tak terkecuali pendidikan[1]. Sehingga pembelajaran harus dilakukan melalui *online* atau di rumah. Hal ini dimaksudkan untuk mengantisipasi dan menjauhkan diri dari penyebaran Covid-19 di Indonesia. Perubahan kondisi ini menyebabkan seluruh perangkat sekolah mengubah strategi dan metode pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh mayoritas guru masih sebatas cara tradisional, dengan media berupa buku dan papan tulis saja. Kini mereka di paksa oleh keadaan untuk mengenal media *modern* untuk menunjang proses pembelajaran di kelas dengan jarak jauh. Salah satu yang memberikan perubahan terhadap dunia pendidikan adalah penggunaan teknologi[2]. Menurut Ulin Nuha[3], media juga bisa menjadi sarana atau alat bantu untuk mendapatkan suatu informasi. Adanya pelatihan dan pengupayaan pemerintah untuk meningkatkan pemahaman pendidik terhadap mutu pendidikan menyebabkan perubahan yang signifikan[4]. Lalu terdapat banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan oleh para pendidik, seperti pembelajaran via *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Quizizz*, *Quipper*, video animasi dan masih banyak lagi[5].

Saat ini banyak situs *websitedan* aplikasi penunjang pelajaran yang menarik, contohnya Quizizz. Menurut Rahman[6], Quizizz adalah perangkat *website* yang digunakan untuk membuat permainan intuitif dan dapat dipakai pembelajaran jarak jauh[7]. Kelebihan Quizizz diantaranya yaitu dapat di akses oleh siapa saja, dimana saja, tampilan menarik, interaktif dan mudah digunakan[8]. Menurut Mila dkk, kelebihan Quizizz yakni dapat memacu siswa agar lebih semangat belajar dan menyelesaikan soal, dan terdapat berbagai aktivitas, warna, gambar, serta suara yang membuat tampilan menjadi lebih nyata[9]. Kini, Quizizz sudah menjadi alat bantu pembelajaran di berbagai

negara dengan keunggulan yang dimilikinya dalam membantu berjalannya proses pembelajaran di masa pandemi[10].

Globalisasi dan era digitalisasi menjadi jalan pembuka untuk perkembangan pendidikan di masa pandemi ini. Dari pendidikan tradisional, menjadi pendidikan berbasis teknologi[11]. Dibalik kecanggihan media pembelajaran berbasis *online* ini, nyatanya belum bisa menghasilkan pemahaman yang maksimal untuk siswa, khususnya pada pelajaran bahasa Arab. Banyak siswa yang belum paham akan materi yang disampaikan guru melalui *online*. Lama kelamaan menyebabkan persoalan tersendiri, yaitu penurunan minat belajar siswa.

Para ulama juga bersepakat bahwa tidak ada pembelajaran tanpa adanya minat, karena ia dapat menggerakkan hati untuk mempelajari sesuatu[12]. Mustahil siswa akan semangat belajar jika minat belajarnya cenderung rendah. Permasalahan yang sering muncul pada pembelajaran bahasa Arab yakni guru berfokus pada metode ceramah[13]. Hal ini membuat siswa cenderung jenuh dan malas untuk belajar bahasa Arab.

Pelajaran bahasa Arab ini sudah lama menjadi momok bagi siswa. Tak bisa dibayangkan, bagaimana jenuhnya siswa mempelajari bahasa Arab melalui pembelajaran *online* dengan media buku saja. Seperti yang kita ketahui bersama, begitu pentingnya bahasa Arab bagi umat Islam. Maka sudah selayaknya generasi selanjutnya lebih semangat mempelajari bahasa Arab. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian proses belajar yaitu pemanfaatan media, metode, teknik dan sistem pembelajaran yang kreatif, serta kurangnya kemampuan pendidik dalam mengelola kelas[14].

Dengan beragamnya latar belakang minimnya minat belajar bahasa Arab dan minimnya media pembelajaran yang diterapkan di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan, menarik minat peneliti untuk melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran baru, yaitu Quizizz. Itulah alasan peneliti untuk meneliti lebih dalam tentang, "Pengaruh Media Permainan Quizizz Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Sidoarjo".

Metode Penelitian

A. Metode Penelitian

Berdasarkan jenisnya, penelitian ini termasuk penelitian lapangan yang menggunakan informan dari subjek penelitian melalui instrumen pengumpulan data. Berdasarkan pengumpulan data, penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif, yaitu informasi yang terkumpul berbentuk data dan di analisis menggunakan teknik statistik[15]. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah korelasional, yaitu menyelidiki kemungkinan yang terjadi karena hubungan sebab akibat antara media permainan Quizizz dan minat belajar bahasa Arab siswa kelas X Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

B. Variabel Penelitian

Variabel merupakan hal yang menjadi fokus dalam suatu penelitian[16]. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel independen dan variabel dependen. Berikut penjabarannya :

1. Variabel Independen (X)

Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang memberi pengaruh terhadap variabel lain. Variabel independen menyebabkan adanya variabel dependen. Pada penelitian ini, variabel independennya yaitu permainan Quizizz pada pelajaran bahasa Arab.

2. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang menyajikan respon karena adanya pengaruh dari variabel independen. Berdasarkan variabel independen, di dapatkan variabel dependen yaitu pengaruh permainan Quizizz terhadap minat belajar bahasa Arab.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi yang peneliti gunakan yaitu populasi terbatas, siswa kelas X di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan sebanyak 136 anak, yang terdiri dari 2 kelas X MIPA, 2 kelas X IPS, dan 1 kelas X Bahasa.

2. Sampel Penelitian

Berdasarkan populasi yang peneliti tentukan, sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Hal ini dikarenakan hanya ada 1 kelas X yang mempelajari bahasa Arab, yaitu kelas X Bahasa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan sejumlah 2 siswa. Terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan kegiatan sangat penting. Data didapatkan selama peneliti melakukan penelitian. Berikut penjabarannya :

1. Observasi

Hal ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam tentang arti sikap yang dilakukan oleh subjek penelitian[17]. Kegiatan ini berupa pengamatan secara langsung selama pembelajaran di kelas

2. Wawancara

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban secara lebih terbuka dan detail tentang gagasan subjek penelitian[16]. Wawancara dilakukan bersama beberapa siswa kelas X Bahasa, guru pelajaran bahasa Arab X Bahasa, kepala sekolah, staff kurikulum, staff sarana dan prasarana, serta staff kesiswaan SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

3. Angket atau Kuisioner

Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data dari informan tentang apa yang ia rasakan dan ketahui dengan memberikan pertanyaan tersusun[18] Jenis angket yang penulis pilih yaitu angket "Skala Bertingkat". Hal ini karena fokus peneliti untuk memperoleh data pengaruh variabel terhadap variabel Y. Jawaban angket terdiri dari rentang sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

4. Dokumentasi

Hal ini dilakukan untuk mendapatkan bukti tertulis, dokumen bersejarah dan informasi yang terdapat di buku atau lainnya[17]. Dokumentasi yang peneliti butuhkan yaitu data administrasi subjek penelitian, kurikulum, prasarana dan letak geografis objek SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan informasi data statistik. Metode analisis pada penelitian ini memanfaatkan aplikasi bantuan SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 28.0 for windows. Model persamaan yang didapat dari pengolahan tabulasi data sudah

teruji kevalidan dan kereliabilitasnya. Serta data berdistribusi normal dan bebas dari dugaan.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis regresi linear sederhana. Tujuan regresi linear sederhana yaitu untuk mengetahui pengaruh antar variabel. Dalam analisis ini akan ada persamaan yang mengaitkan dua variabel[19]. Antara variabel independen (X) yakni media Quizizz dan variabel dependen (Y) yakni minat belajar bahasa Arab. Dengan cara membandingkan hasil uji signifikansi dan nilai *probability*, dengan ketentuan berikut[20] :

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Uji ini menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* (r) yang mengukur kekuatan hubungan antara nilai soal dengan jumlah nilai dari variabel yang dikaji. Berikut adalah rumus korelasi *Pearson Product Moment*[21] :

Keterangan:

Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

y = Jumlah perkalian antara variabel x dan y

Nilai Koefisien korelasi dimanfaatkan sebagai proses identifikasi besarnya kontribusi variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Nilai = 1 mengartikan bahwa variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Jika besar semakin mendekati angka 1, maka semakin bagus media/teknik yang dimanfaatkan dalam penelitian ini. Dan pendekatan teknik yang dipakai terbukti akurat. Namun, saat nilai = 0, mengartikan bahwa variabel independen (X) tidak berpengaruh terhadap variabel dependen (Y)[22].

Hasil dan Pembahasan

Analisis Data Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas X Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan tahun ajaran 2021-2022 yang berjumlah 20 orang. Terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berikut nama beserta absensi dan jenis kelamin subjek penelitian :

No	Nama Lengkap Siswa	Jenis Kelamin
1.	Achmad Afbibi B.	L
2.	Althoof Defyo Farol	L
3.	Az-Zahra Nabilah A	P
4.	Cahya Fajar Putra R	L
5.	Cindy Mawaddah	P
6.	Cynthia Ajeng P.	P
7.	Dimas Putra Hidayat	L
8.	Fadilah Aulia Rahma	P
9.	Fidya Laili Isna	P
10.	Intan Aura Putri	P
11.	Muhammad Safarudin	L
12.	Muhammad Farhan D.	L
13.	Mikail Ashshidqi Z.	L
14.	Muhammad Ronal D.	L
15.	Nabilah Maulidiyah A.	P

16.	Nawang Ayu Devina	P
17.	Nikita Azka	P
18.	Rizki Danar A	L
19.	Sifana Dwi Risyalba	P
20.	Renza Alfino	L

Table 1. Absensi Siswa Kelas X Bahasa

Analisis Data Variabel Penelitian

Sebelum melakukan penyebaran angket kepada responden atau sampel, yakni siswa kelas X Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan, Sidoarjo. Peneliti harus melakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap angket variabel X dan variabel Y terlebih dahulu. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan konsultasi secara langsung kepada dosen pembimbing. Berikut penjabaran instrumen angket variabel X dan Y yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya :

No	Pertanyaan
1.	Media Quizizz membuat saya selalu ingin selalu terlibat dalam pelajaran bahasa Arab
2.	Media Quizizz membuat saya faham dan lebih banyak mengenal mufradat/kosa kata bahasa Arab
3.	Saya senang dengan media Quizizz, karena mudah diakses dimana saja dan kapan saja
4.	Saya senang jika guru memberikan soal latihan menggunakan media Quizizz
5.	Melalui penerapan media Quizizz, saya dapat pengalaman baru pada proses pembelajaran
6.	Melalui penerapan media Quizizz, saya lebih sungguh-sungguh dalam mempelajari bahasa Arab
7.	Melalui penerapan media Quizizz, saya lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas
8.	Melalui penerapan media Quizizz, saya lebih semangat mengikuti pelajaran bahasa Arab
9.	Melalui penerapan media Quizizz, saya lebih disiplin dalam belajar
10.	Melalui penerapan media Quizizz, saya lebih tertarik mempelajari bahasa Arab
11.	Media Quizizz menyenangkan dan menarik bagi saya
12.	Media Quizizz ini sangat mudah digunakan
13.	Media Quizizz membuat saya tidak mudah ngantuk saat belajar
14.	Media Quizizz membuat saya lebih berani menjawab soal
15.	Saya puas dengan adanya media Quizizz ini untuk memudahkan pelajaran bahasa Arab
16.	Media Quizizz memudahkan saya belajar sambil bermain
17.	Saya mudah memahami kalimat dan soal yang ada pada media Quizizz
18.	Memperoleh nilai tinggi saat menggunakan media Quizizz membuat saya lebih semangat dalam belajar

Table 2. Instrumen Angket Variabel X

Setelah itu, peneliti menyebarkan angket ke sampel penelitian dan mencari rata-rata item pertanyaan variabel X dengan mengidentifikasi frekuensi tiap item pernyataan. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus :

Keterangan :

Skor maksimal = Hasil skor maksimal item x jumlah seluruh responden

$$= 4 \times 20$$

$$= 80$$

Adapun tabel kategori presentase penilaian menggunakan Skala Likert[23] :

No	Nilai	Presentase	Kategori
1.	90-100	90-100%	Sangat Baik
2.	79-89	79-89%	Baik
3.	68-78	68-78%	Cukup
4.	57-67	57-67%	Kurang
5.	46-56	46-56%	Sangat Kurang

Table 3. Kategori PenilaianSkala Likert

Maka didapatkan hasil nilai rata-rata variabel X sebagai berikut:

Pertanyaan	Frekuensi Jawaban (n=20)				Skor	Rata-rata	Kategori
	SS	S	TS	STS			
X1	7	12	1	0	66	83%	Baik
X2	6	14	0	0	66	83%	Baik
X3	12	7	1	0	71	89%	Baik
X4	7	11	2	0	65	81%	Baik
X5	3	11	6	0	57	71%	Cukup
X6	2	15	3	0	59	74%	Cukup
X7	1	13	6	0	55	69%	Cukup
X8	6	14	0	0	66	83%	Baik
X9	5	14	1	0	64	80%	Baik
X10	8	11	1	0	67	84%	Baik
X11	11	9	0	0	71	89%	Baik
X12	9	11	0	0	69	86%	Baik
X13	3	11	6	0	57	71%	Cukup
X14	6	13	1	0	65	81%	Baik
X15	6	14	0	0	66	83%	Baik
X16	4	12	2	2	58	73%	Cukup
X17	12	5	2	1	68	85%	Baik
X18	10	8	2	0	68	85%	Baik
Rata-rata						80%	Baik

Table 4. Frekuensi dan Rata-rata Variabel X

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel media Quizizz memiliki rata-rata sebesar 80%, ini termasuk kategori baik. Artinya, adanya media Quizizz berpengaruh baik pada proses pembelajaran.

Selanjutnya yakni hasil instrumen angket variabel Y yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya :

No	Pertanyaan
1.	Saya selalu hadir tepat waktu ketika pelajaran bahasa Arab dimulai
2.	Saya menggunakan waktu luang untuk mengulang pelajaran
3.	Saya betah berada di kelas saat pelajaran bahasa Arab

	berlangsung
4.	Saya tidak bosan dengan sesi diskusi pelajaran bahasa Arab
5.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan dari guru, karena pelajaran bahasa Arab menarik bagi saya
6.	Saya suka berkunjung ke toko buku untuk mencari referensi tambahan pelajaran bahasa Arab
7.	Saya memiliki buku catatan yang lengkap untuk pelajaran bahasa Arab
8.	Saya sangat senang dan bersemangat mengikuti pelajaran bahasa Arab
9.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
10.	Pelajaran bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit bagi saya
11.	Saya merasa mendapat banyak manfaat dari pelajaran bahasa Arab
12.	Saya dapat mengikuti pembelajaran bahasa Arab dengan baik dan menyenangkan
13.	Saya dapat memahami penjelasan yang diberikan oleh guru
14.	Saya mengajukan pertanyaan jika ada yang tidak saya mengerti di pelajaran bahasa Arab
15.	Saya berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas
16.	Bahasa Arab adalah pelajaran yang menyenangkan bagi saya

Table 5. Instrumen Angket Variabel Y

Setelah itu, peneliti menyebarkan angket ke sampel penelitian dan mencari rata-rata item pertanyaan variabel X dengan mengidentifikasi frekuensi tiap item pernyataan. Perhitungan rata-rata menggunakan rumus :

Keterangan :

Skor maksimal = Hasil skor maksimal item x jumlah seluruh responden

$$= 4 \times 20$$

$$= 80$$

Maka didapatkan hasil nilai rata-rata variabel X sebagai berikut :

Pertanyaan	Frekuensi Jawaban (n=20)				Skor	Rata-rata	Kategori
	SS	S	TS	STS			
Y1	11	9	0	0	71	89%	Baik
Y2	1	19	0	0	61	76%	Cukup
Y3	5	15	0	0	65	81%	Baik
Y4	3	14	3	0	60	75%	Cukup
Y5	4	14	2	0	62	78%	Cukup
Y6	3	16	1	0	62	78%	Cukup
Y7	6	13	1	0	65	81%	Baik
Y8	8	11	1	0	67	81%	Baik
Y9	6	13	1	0	65	84%	Baik
Y10	7	12	1	0	66	81%	Baik
Y11	7	13	0	0	67	84%	Baik
Y12	5	15	0	0	65	81%	Baik
Y13	5	15	0	0	65	81%	Baik
Y14	5	14	1	0	64	80%	Baik

Y15	5	15	0	0	65	81%	Baik
Y16	8	12	0	0	68	85%	Baik
Rata-rata					81%	Baik	

Table 6. Frekuensi dan Rata-rata Variabel X

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel media Quizizz memiliki rata-rata sebesar 81%, ini termasuk kategori baik. Artinya, adanya media Quizizz berpengaruh baik pada minat belajar siswa.

Analisis Uji Asumsi Klasik

Uji yang digunakan dalam penelitian ini yaitu regresi linear sederhana menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan aplikasi *SPSS 28.0 for windows*. Berikut hasil uji hipotesis

Coefficients a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.767	6.394		5.906	.000
	Media Quizizz	.243	.110	.463	2.213	.040

a. Dependent Variable: Minat belajar bahasa Arab

Table 7. Hasil Uji Hipotesis

Tabel *coefficients* di atas menunjukkan perolehan nilai signifikansi sebesar $0.040 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, H_a ditolak. Hal ini menyatakan bahwa variabel X (Quizizz) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (Minat belajar bahasa Arab) siswa kelas X Bahasa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.

Selanjutnya yakni uji korelasi untuk menentukan besar pengaruh dari variabel X dan variabel Y. Berikut hasil hitung nilai korelasi variabel X (Quizizz) dan variabel Y (Minat belajar bahasa Arab) :

Model Summary b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.463a	.214	.170	1.533

a. Predictors: (Constant), Media Quizizz
b. Dependent Variable: Minat belajar bahasa Arab

Table 8. Hasil Uji Korelasi

Tabel *model summary* di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan antar variabel sebesar 0,463. Dari hasil tersebut diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,214, yang menyimpulkan bahwa pengaruh variabel independent (Quizizz) terhadap variabel dependen (Minat belajar bahasa Arab) sebesar 21,4%. Dan terdapat pengaruh variabel Y sebesar 78,6% di luar variabel X. Hasil korelasi cenderung rendah ini disebabkan karena minat belajar siswa tidak terlalu tinggi. Hal ini dikarenakan pembelajaran bahasa Arab dilaksanakan secara jarak jauh dari rumah masing-masing.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah disajikan di atas, maka dapat

disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis regresi linear sederhana menggunakan program statistik *SPSS 28.0 for windows*, diperoleh nilai signifikan 0,040, ($0,040 < 0,05$) artinya H_0 ditolak, H_a diterima. Maka, dapat disimpulkan bahwa media permainan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X Bahasa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan.
2. Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa hasil uji korelasi koefisien menggunakan program statistik *SPSS 28.0 for windows* didapati nilai R^2 Square 0,214. Artinya media Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar bahasa Arab siswa sebesar 21,4%. Dan 78,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X.

References

1. A. Susilo Et Al., "Coronavirus Disease 2019 : Tinjauan Literatur Terkini," J. Penyakit Dalam Indones., Vol. 7, No. 1, Pp. 45-67, 2020, Doi: <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>.
2. M. Muizzuddin, "Pengembangan Profesionalisme Guru Dan Peningkatan Kualitas," Kependidikan, Vol. 7, No. 1, Pp. 127-140, 2019.
3. U. Nuha, Metodologi Dan Media Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press, 2016.
4. A. F. Purwianto And E. F. Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Pai Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19," J. Pendidik. Islam Ta'dibuna, Vol. 10, No. 4, Pp. 551-568, 2021, Doi: 10.32832/Tadibuna.V10i4.5829.
5. E. Lutfiyatun, "Gamifikasi Bahasa Arab Dengan Model Blended Learning," Tarbiyatuna J. Pendidik. Ilm., Vol. 6, No. 2, Pp. 117-128, 2021.
6. R. Rahman, E. Kondoy, And A. Hasrin, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," Jisip (Jurnal Ilmu Sos. Dan Pendidikan), Vol. 4, No. 3, Pp. 60-66, 2020, Doi: 10.36312/Jisip.V4i3.1161.
7. Y. I. Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz," J. Kependidikan, Vol. 2, No. 25, P. 20, 2019.
8. F. H. Ocky, D. H. Rizqi, H. H. Tyas, I. A. Wahyu, And K. Michiko, "Pelatihan Pembelajaran Game Based Learning Dengan Menggunakan Quiziz Dan Kahoot," J. Pendidik., 2016.
9. M. Roysa And A. Hartani, "Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi," Lentera J. Ilm. Kependidikan, Vol. 13, No. 2, Pp. 315-326, 2020, Doi: 10.52217/Lentera.V13i2.650.
10. Siswandi, "Game Quizizz Keunggulan Dan Kelemahan," 2020. http://sisan0861.gurusiana.id/Article/2020/07/Pemanfaatan-Game-Quizizz-2584736?Bima_Access_Status=Not-Logged (Accessed Jan. 22, 2022).
11. N. A. Rahmatullah, A. Paramita, And Herlinda, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android," Semin. Nas. Ris. Dan Teknol., Pp. 409-413, 2021.
12. .1990 .
13. N. Isnaini And N. Huda, "Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas Viii Mtsn 10 Sleman," Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab Dan Kebahasaaraban, 2020, Doi: 10.35931/Am.V3i1.156.
14. M. Syah, Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
15. M. B. U. Arifin And Nurdyansyah, Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Sidoarjo: Umsida Press, 2018.
16. P. D. Sugiyono, Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta, 2014.
17. D. S. Sitoyo And M. A. Sodik, Dasar Metode Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
18. I. Y. Universitas Pendidikan Indonesia. Program Studi Administrasi Pendidikan, "Jurnal Administrasi Pendidikan.," J. Adm. Pendidik. Upi, 2013.
19. D. Lab, "Analisis Data Kuantitatif, Kenali Analisis Deskriptif," Belajar Data Science Di

-
- Rumah, 2021. <https://Dqlab.Id/Analisis-Data-Kuantitatif-Kenali-Analisis-Deskriptif> (Accessed Jan. 24, 2022).
20. Agustian, "Korelasi Product Moment: Pengertian, Penerapan, Koefisien, Contoh Soal," *Rumus Pintar*, 2021. <https://Rumuspintar.Com/Korelasi-Product-Moment/> (Accessed Feb. 15, 2022).
 21. M. Hasanudin, "Rumus Korelasi Product Moment," *Jurnal Academia*, 2022. .
 22. T. Wahyono, *Analisis Regresi Dengan Ms Excel 2007 Dan Spss 17*. Jakarta: Pt. Elex Media Komputindo, 2010.
 23. A. Zaenun, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial," Universitas Pasundan, 2016.