



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN APLIKASI QUIZZZ
DI ERA NEW NORMAL
(Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut)**

Mia Maryam Sarah¹, Nenden Munawaroh², Asep Tutun Usman³

^{1,2,3}Program Studi PAI Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut, Jl. Raya Samarang, Jl. Hampor Kecamatan No.52A, Mekarwangi, Tarogong Kaler, Garut

Email: habibielhasanah20@gmail.com, nendenmunawaroh@uniga.ac.id
astoen.oesman@gmail.com

ABSTRACK

The background of this research is based on the results of observations carried out at MAN 1 Garut, some students experienced a very significant change in attitude after the implementation of distance learning after the covid-19 pandemic which caused the learning process to be ineffective. This study aims to create learning media innovations using the Quizizz Application which focuses on Arabic subjects. The method used in this research is the ADDIE R&D model with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The population of this study was class XI IIK, while the research sample was students of class XI IIK I. The data collection methods were observation, interviews, documentation, expert validation, student ability tests and student response questionnaire sheets. The results of this study indicate that the Quizizz Application media that has been developed is feasible to use without being repaired, this can be seen from the results of the validation of the experts with a value of 4.6.

Keywords: Innovation, Media, Arabic, Quizizz Application

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di MAN 1 Garut, beberapa peserta didik mengalami perubahan sikap yang sangat signifikan setelah dilaksanakannya Pembelajaran jarak jauh pasca pandemi covid-19 yang menyebabkan tidak efektifnya proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan inovasi media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz yang berfokus pada mata pelajaran Bahasa Arab. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun populasi penelitian ini adalah kelas XI IIK, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas XI IIK I. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, validasi ahli, tes kemampuan peserta didik dan lembar kuesioner tanggapan peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media Aplikasi Quizizz yang telah dikembangkan telah layak digunakan tanpa diperbaiki, hal ini dilihat dari hasil validasi para ahli dengan nilai 4,6.

Kata Kunci: Inovasi, Media, Bahasa Arab, Aplikasi Quizizz.

Cara sitasi:

Sarah, M.M., Munawaroh, N., & Usman, A.T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz di Era New Normal (Penelitian Pengembangan Aplikasi Di Kelas XI MAN 1 Garut). *Jurnal Wahana Pendidikan, 10 (1), 129-148*

Sejarah Artikel:

Dikirim 28-10-2022, Direvisi 15-12-2022, Diterima 28-01-2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi terbesar dalam kehidupan, dibuktikan dengan perannya yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan individu yang berkarakter, terutama dalam membangun bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah upaya penyediaan lingkungan yang mendukung peserta didik untuk membangun bakat serta kemampuannya secara optimal, sehingga peserta didik dapat mengembangkan diri dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadi dan lingkungannya.

Munculnya virus Corona sekitar bulan Desember 2019 di kota Wuhan Tiongkok, menjadi titik awal perubahan tatanan kehidupan manusia, hampir seluruh negara di dunia berjuang menghadapi ganasnya makhluk seukuran 0,12 mikron tersebut (Widiastuti, 2021: 6). Indonesia termasuk negara yang dilanda virus tersebut sebagaimana dilansir oleh kompas.com pada tanggal 2 Maret 2020 pertama kalinya pemerintahan Indonesia secara resmi mengumumkan telah ditemukannya kasus positif terjangkit virus Corona di Indonesia. Keberadaan virus tersebut mengharuskan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan sistem belajar di rumah di berbagai tingkat pendidikan. Kebijakan ini disertai dengan intruksi penerapan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau pembelajaran *online* (daring). Menteri Pendidikan menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh ini akan menimbulkan resiko besar terhadap generasi bangsa, karena mereka akan keteteran dalam belajar, selain itu juga hal ini akan berpengaruh terhadap karakter dan emosional peserta didik (dalam news.detik.com.2020).

Hampir di 2 tahun terakhir ini, pembelajaran jarak jauh yang lebih dikenal dengan pembelajaran daring dilaksanakan di Indonesia, pembelajaran disajikan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi di internet yang tentu saja banyak kendala ditemukan mulai dari terbatasnya kemampuan sebagian besar pendidik dan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran di Android atau laptop. Berbagai dampak negative belajar online bermunculan diantaranya sifat slow respon atau rasa malas bahkan sikap anti sosial dari para siswa yang setiap hari bahkan setiap waktu melihat handphone seringkali tanpa pengawasan dan pendampingan, sehingga mereka cenderung tidak peduli dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitar, bahkan adab sopan santun terhadap pendidik terlewatkan karena memang penanaman karakter yang sulit diajarkan lewat pembelajaran online.

Bulan Maret 2021 melalui media kompas. TV, pemerintah memutuskan untuk membuka sekolah pada tahun ajaran 2021-2022 pada bulan juli 2021 secara tatap muka. kebijakan ini berdasarkan keputusan bersama empat menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Keagamaan, Menteri Kesehatan dan Menteri dalam negeri. Pembelajaran tatap Muka (PTM) ini dilaksanakan dengan berbagai kesepakatan, diantaranya semua pihak yang terlibat dalam kegiatan PTM harus mematuhi protokol kesehatan, durasi belajar yang dikurangi dan tidak semua peserta didik mengikuti PTM, melainkan hanya 50% yang diizinkan untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Pembelajaran tatap muka ini menjadi tantangan tersendiri bagi lingkungan sekolah khususnya bagi pendidik yang harus beradaptasi dan terus berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik (Salsabila & Habibah, 2020: 163). Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses

pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep dan prestasi belajar peserta didik. Semakin tinggi tingkat pemahaman konsep maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut antara lain ketepatan penerapan model dan media pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Mustofa, 2020: 3). Media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Pemilihan Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar (Nurrita, 2018). Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi. Hal tersebut mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien.

Irwan et al. (2019) menyatakan bahwa Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiosity*). Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh pendidik, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, bahkan mempermudah pendidik dalam mengolah nilai saat evaluasi (Salsabila et al., 2020).

Berkembangnya teknologi menjadi salah satu bukti kemajuan dunia dan meningkatnya kualitas manusia, kita harus mampu bergerak secara dinamis sesuai dengan perubahan zaman disekitar serta menyesuaikannya. Hal ini didukung dengan sabda Rasulullah yang berbunyi :

عَنْ أَنَسٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَرَّ بِقَوْمٍ يُلْقِحُونَ فَقَالَ «لَوْ لَمْ تَفْعَلُوا لَصَلَحَ»
قَالَ فَخَرَجَ شَيْبًا فَمَرَّ بِهِمْ فَقَالَ «مَا لِنَخْلِكُمْ». قَالُوا قُلْتَ كَذَا وَكَذَا قَالَ «أَنْتُمْ أَغْلَمُ بِأَمْرِ دُنْيَاكُمْ». رواه مسلم .

Artinya: "Dari Anas bin Malik, Nabi SAW melewati suatu kaum yang sedang melakukan talqih (menyerbukkan bunga kurma). Lalu beliau berkata: seharusnya jangan dilakukan, biar hasilnya lebih baik. Namun, lalu hasil panen mereka itu buruk hasilnya. Ketika Nabi SAW melewati mereka lagi, beliau pun bertanya: Mengapa hasil panen kurma kalian buruk? Mereka pun menjawab karena ini dan itu. Lalu Rasulullah SAW bersabda: kalian lebih mengerti urusan dunia kalian (yang kalian ahli dalam bidang tersebut)."

Adanya teknologi menjadi salah satu bagian dari kemajuan dalam media pembelajaran diantaranya adalah memberikan kemudahan dan menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan seperti Quizizz yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di era *new normal*, terutama siswa SMA. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran. Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya dalam mencapainya, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Dewi, 2018: 43). Aplikasi ini tentunya sangat cocok diterapkan di semua tingkatan

pendidikan dan di semua mata pelajaran yang ada di sekolah , begitupun dengan mata pelajaran Bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran bahasa asing pilihan yang diajarkan di tingkat menengah atas. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan berbicara atau kemampuan menyusun teks lisan sebagaimana ditegaskan dalam Lampiran I Permendikbud Nomor 59 Tahun 2014 tentang Kompetensi Dasar Mata pelajaran Bahasa Arab SMA. Kemampuan menyusun teks lisan ditandai dengan kemampuan untuk mengungkapkan maksud, gagasan, dan pikirannya dalam bahasa meskipun secara sederhana. Untuk mencapai sasaran tersebut, diperlukan kemampuan-kemampuan untuk membekali siswa menuju kemampuan komunikatif yang sebenarnya.

Mata pelajaran Bahasa Arab dianggap sebagai pembelajaran yang sukar, sehingga para peserta didik sangat mudah bosan, hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak dinamis sehingga dianggap kurang menarik. Padahal mata pelajaran Bahasa Arab termasuk mata pelajaran yang sangat penting dan harus dipahami dengan baik oleh peserta didik. Restu Alfina Rahayu salah satu Peserta didik di MAN 1 Garut saat wawancara pada hari Rabu 12 januari 2022, menyatakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan setelah lamanya belajar daring seperti kecanduan *gadget* dan ketergantungan *google*, sehingga kurangnya motivasi belajar dan hasil belajar yang menurun disetiap tugas yang diberikan oleh pendidik, terlebih pada mata pelajaran Bahasa Arab yang dianggap sukar dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajarannya sehingga mata pelajaran tersebut kurang diminati dan membutuhkan inovasi. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Peni Meirasari T, S. Pd., salah satu pendidik pengampu mata pelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Garut pada bulan Februari 2022 , bahwa iklim belajar dikelas setelah adanya pembelajaran daring memang berbeda dan ada penurunan dari hasil evaluasi belajar.

Adapun tabel rekapitulasi nilai hasil observasi melalui wawancara dengan Pendidik Bahasa Arab di MAN 1 Garut mengenai perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diadakannya PPJ adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Data Nilai Hasil Belajar Sebelum PJJ

No	Predikat	Nilai	Hasil Nilai		Jumlah
			XI IIK 1	XI IIK 2	
1	Baik	80-100	31	23	54
2	Sedang	70-79	3	10	13
3	Kurang	10-69	2	3	5
Jumlah					72

Tabel 2
Data Nilai Hasil Belajar Setelah PJJ

No	Predikat	Nilai	Hasil Nilai		Jumlah
			XI IIK 1	XI IIK 2	
1	Baik	80-100	17	15	32
2	Sedang	70-79	2	6	8
3	Kurang	10-69	16	12	28
Jumlah					68

Sumber: Guru B. Arab MAN 1 Garut

Dari perbandingan nilai tersebut pendidik harus cepat tanggap dalam menyeimbangi perubahan perubahan yang terjadi terhadap peserta didik dengan melakukan banyak inovasi sesuai

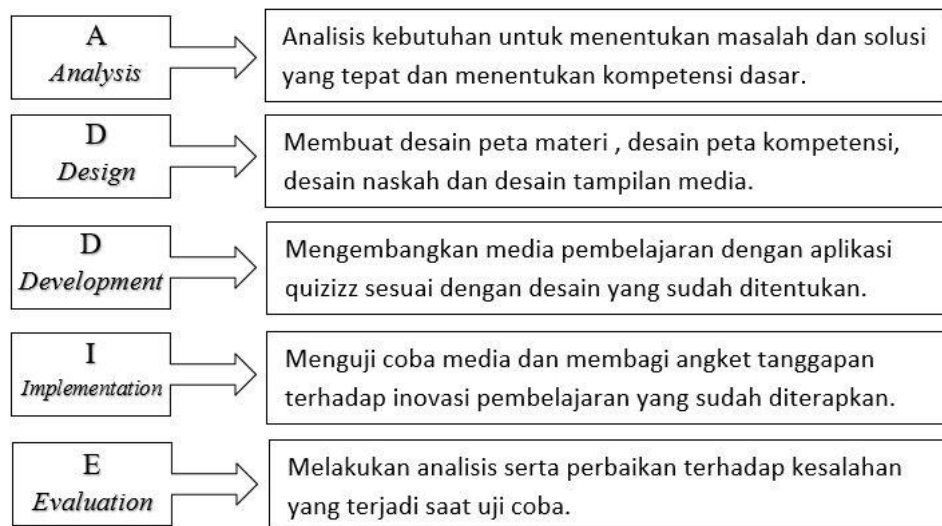
kemajuan zaman dan menggunakan segala fasilitas di sekolah yang sebelumnya kurang dimanfaatkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk memanfaatkan Aplikasi Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran Bahasa Arab, maka peneliti akan melakukan penelitian terkait permasalahan tersebut dengan mengambil judul “**Inovasi Media**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R & D (*Research and Depelovment*). Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2020: 194). Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas, tetapi juga bisa berbentuk perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk mengolah data, pelatihan, bimbingan, evaluasi ataupun aplikasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan versi ADDIE. “*ADDIE model is on of the most common models used in the instrctional design field a guide to producing an affective design*” (Aldoobie, 2015). Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa model ADDIE merupakan salah satu model yang sering digunakan dalam bidang desain instruksional untuk menghasilkan sebuah desain atau produk yang efektif. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, yang mana kelima tahap ini harus dilaksanakan secara sistematis (Cahyadi, 2019).



Gambar 1
Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Perancangan Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz

1. Tahapan Analisi Kebutuhan

Tahap analisis merupakan tahap dimana peneliti mencari masalah apa saja yang ada dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi kelas serta melakuakn wawancara dengan Peni Meirasari, S.Pd., sebagai pendidik juga wawancara kepada Restu Alfina Rahayu sebagai peserta didik. Selain itu, peneliti juga melakukan proses dokumentasi dengan menganalisis silabus, bahan ajara dan RPP yang digunakan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran.

a. Hasil analisis situasi

Berdasarkan observasi di kelas XI IIK MAN 1 Garut pada mata pelajaran Bahasa Arab,

terdapat beberapa hal yang ditemukan, antara lain:

- 1) Jumlah peserta didik dalam kelas adalah 34 orang.
- 2) Beberapa peserta didik terlihat cenderung pasif dan sibuk dengan *gadget*.
- 3) Media pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan pendidik dan LKS yang dimiliki oleh setiap peserta didik.
- 4) Proses evaluasi disetiap Bab pelajaran hanya dengan mengerjakan tugas di LKS.
- 5) Fasilitas yang tersedia dikelas seperti *infocus* dan *Wifi* tidak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil analisis masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Restu Alfina Rahayu salah satu peserta didik di MAN 1 Garut, ada beberapa masalah yang ditemukan yaitu peserta didik cenderung bosan dengan kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan. Peserta didik mengharapkan adanya hal yang baru dalam proses pembelajaran terlebih setelah dilaksanakannya pembelajaran Jarak Jauh yang membuat mereka kehilangan semangat belajar dan ketergantungan terhadap google disetiap proses pembelajaran.

c. Hasil analisis penentuan media pembelajaran

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pendidik yaitu Peni Meirasari, S.Pd di kelas XI MAN 1 Garut pada mata pelajaran Bahasa Arab, untuk mengatasi permasalahan yang ada maka perlu adanya inovasi media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan iklim belajar yang lebih baik sehingga peserta didik merasa antusias dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Adapun media pembelajaran yang dipilih sebagai bentuk inovasi dalam proses ini adalah Aplikasi Quizizz yang dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan apersepsi kepada peserta didik, menjadi wadah sebagai penyampaian materi dan sebagai media evaluasi berbasis permainan sehingga menarik perhatian peserta didik dan diharapkan bisa menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

d. Tahap Desain

Tahap ini adalah tahap merancang media pembelajaran interaktif yang meliputi pemilihan materi, pembuatan rancangan produk, pembuatan *storyboard*, pembuatan instrumen validasi dan kuesioner respon peserta didik serta soal pretest dan posttest. Pada tahapan desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari pada tahap proses pengembangan berikutnya.

e. Pemilihan Materi

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan serta hasil konsultasi dengan pendidik kelas XI IIK MAN 1 Garut, bahwasannya mata pelajaran bahasa arab ini sangat cocok apabila disampaikan dengan menggunakan media Aplikasi Quizizz ini karena membutuhkan dorongan audiovisual untuk memberikan penjelasan dan pemahaman yang lebih kepada peserta didik. Pada penelitian ini pendidik memberikan materi yang berjudul "*Inna Wa Akhawaatihaa*" sebagai materi yang akan diuji cobakan. Adapun kompetensi dasar dari materi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Kompetensi Dasar
Kompetensi Dasar

No	Kompetensi Dasar
3.2	Menganalisis bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal " <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> " dalam sebuah wacana sesuai konteks.
4.2	Menyajikan hasil analisis bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal " <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> " dalam kalimat sesuai dengan konteks.

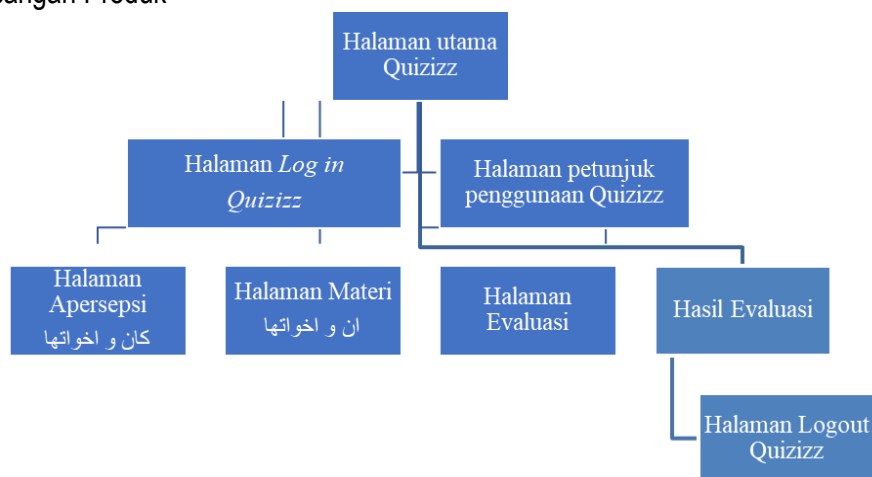
Setelah menentukan KD dari materi yang akan disajikan sebagai isi dari media, kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD yang telah ditentukan serta mengkonsultasikannya dengan pendidik Bahasa Arab di kelas tersebut. Adapun Indikator yang telah dirancang oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Indikator
Indikator

No	Indikator
3.2.1	Memahami pengertian “ <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> ”
3.2.2	Memahami fungsi “ <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> ”
3.2.3	Membedakan “ <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> ” dengan “ <i>Kaana Wa Akhawaatihaa</i> ”
4.2.1	Mengetahui bentuk dar kalimat “ <i>Inna Wa Akhawaatihaa</i> ”
4.2.2	Mampu menyajikan kalimat sederhana sesuai susunan gramatikal

Setelah indikator ditetapkan peneliti mulai menyusun materi yang akan disajikan pada media, yang mana materi tersebut bersumber dari buku bahan ajar pendidik, buku LKS dan kamus Indonesia arab.

f. Rancangan Produk



Gambar 2
Rancangan Produk

Rancangan produk merupakan rancangan hubungan antara konten yang satu dengan konten lainnya. Desain tampilan tersebut dibuat untuk memudahkan dalam struktur navigasi seperti pada gambar diatas.

g. *Storyboard*

Pembuatan *storyboards* bertujuan untuk mempermudah memasukkan konten dalam media pembelajaran. *Storyboards* menjelaskan detail konten dan tipografi pada media yang akan dibuat.

Tabel 5
Storyboard

Nama Halaman	Konten	Keterangan Konten
Halaman Pembuka	➤ Nama Program	➤ Nama program di tengah halaman tanpa animasi
Halaman Login	➤ Teks Narasi	➤ Teks berada dibagian atas tanpa animasi
	➤ Kolom entri nama	➤ Kolom entri nama warna berada ditengah halaman tanpa animasi
	➤ Tombol Login	➤ Tombol login berada di bawah halaman

Nama Halaman	Konten	Keterangan Konten
Halaman Petunjuk	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nama Pengguna ➤ Teks Narasi ➤ Tombol petunjuk 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nama yang sudah di entri akan muncul ➤ Teks narasi berada disamping tombol
Halaman Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks narasi ➤ Kuis ➤ Backsound 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks soal berada diatas halaman dan pilihan jawaban berada di bawahnya. ➤ Instrument untuk menambah semangat dalam mengerjakan berjalan dari awal kuis sampai akhir.
Halaman Materi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks narasi ➤ Backsound ➤ Tombol ➤ Gambar ➤ Link Youtube 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Materi diuraikan dalam beberapa slide yang menampung materi secara keseluruhan dengan animasi. ➤ Instrument akan terus berjalan selama materi dipaparkan. ➤ Tersedia tombol untuk mematikan backsiund apabila tidak diinginkan. ➤ Terdapat gamabr-gamabr pendukung untuk memperjelas materi yang disampaikan ➤ Di akhir slide tersedia link youtube yang bisa diakses oleh peserta didik untuk mendapatkan referensi tambahan saat belajar.
Halaman Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks narasi ➤ Kuis ➤ Gambar Meme ➤ Backsound ➤ Tombol 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks soal berada diatas halaman dan pilihan jawaban berada di bawahnya. ➤ Instrumen akan terus berjalan selama kuis berlangsung ➤ Gamabar meme secara rundom akan tampil di halaman layar sebagai hiburan selama mengerjakan soal. ➤ Tersedia tombol untuk mematikan instrumen apabila tidak inginkan.
Halaman Hasil	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks Narasi ➤ Nilai Kuis ➤ Backsound 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks narasi berada diatas ➤ Hasil nilai kuis akan muncul dihalaman sesuai peringkat dilengkapi dengan nilai dan skore. ➤ Instrument menyala ketika 3 Pemenang terbaik ditampilkan di halaman ini.
Halaman Logout	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks Narasi ➤ Tombol Logout 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teks berada diatas halaman tanpa animasi ➤ Klik tombol untuk keluar dan mengakhiri permainan.

h. Penyusunan Instrumen validasi, kuesioner respon peserta didik dan soal pre-test serta post-test

Instrumen Validasi merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam proses validasi, yang mana pada proses validasi ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa tim ahli. Penyusunan isi instrumen validasi ini ditentukan berdasarkan indikator yang bersumber dari buku serta arahan dari dosen pembimbing. Bentuk instrumen validasi

tersebut berbentuk angket check list yang masing-masing terdiri dari beberapa pernyataan yang memiliki 5 skala penilaian, dan pada angket validasi juga diberikan kolom kritik dan saran yang mana ditujukan untuk para validator.

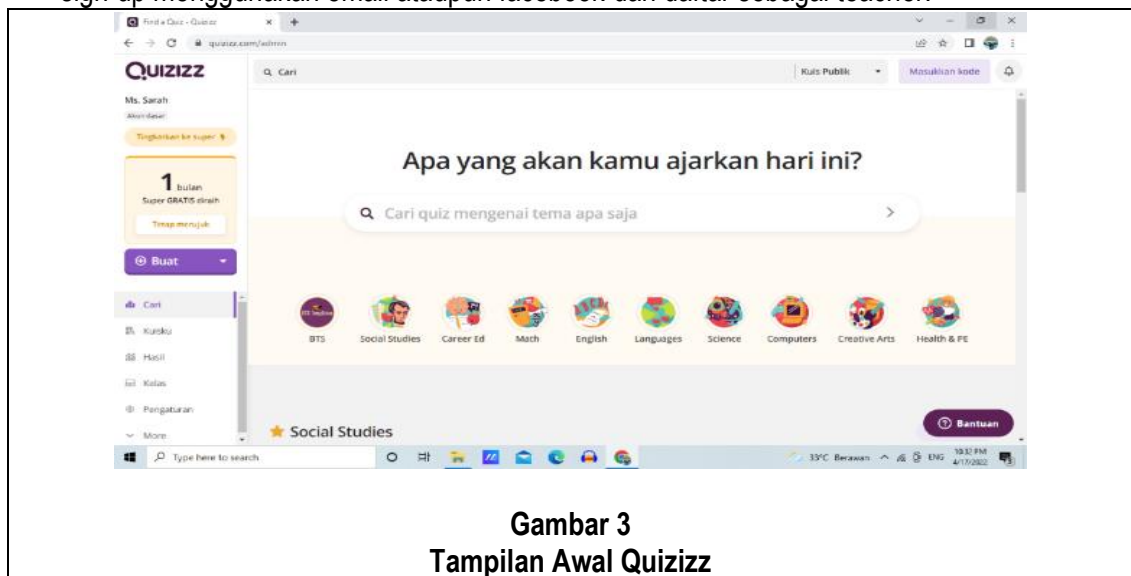
Selain angket validasi peneliti juga menyusun angket untuk siswa, yang mana digunakan untuk mengetahui respon siswa tentang media yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari 10 pernyataan yang pula memiliki 5 skala penilaian. Peneliti pada tahap ini juga menyusun soal pre-test dan post-test yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa serta mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz pada pembelajaran Bahasa Arab. Soal pre-test dan post-test ini terdiri masing-masing 10 soal. Yang mana dari hasil test tersebut akan dianalisis untuk mengetahui signifikansi dari pengaruh media yang dikembangkan.

2. Tahapan Pengembangan

a. Pembuatan Media

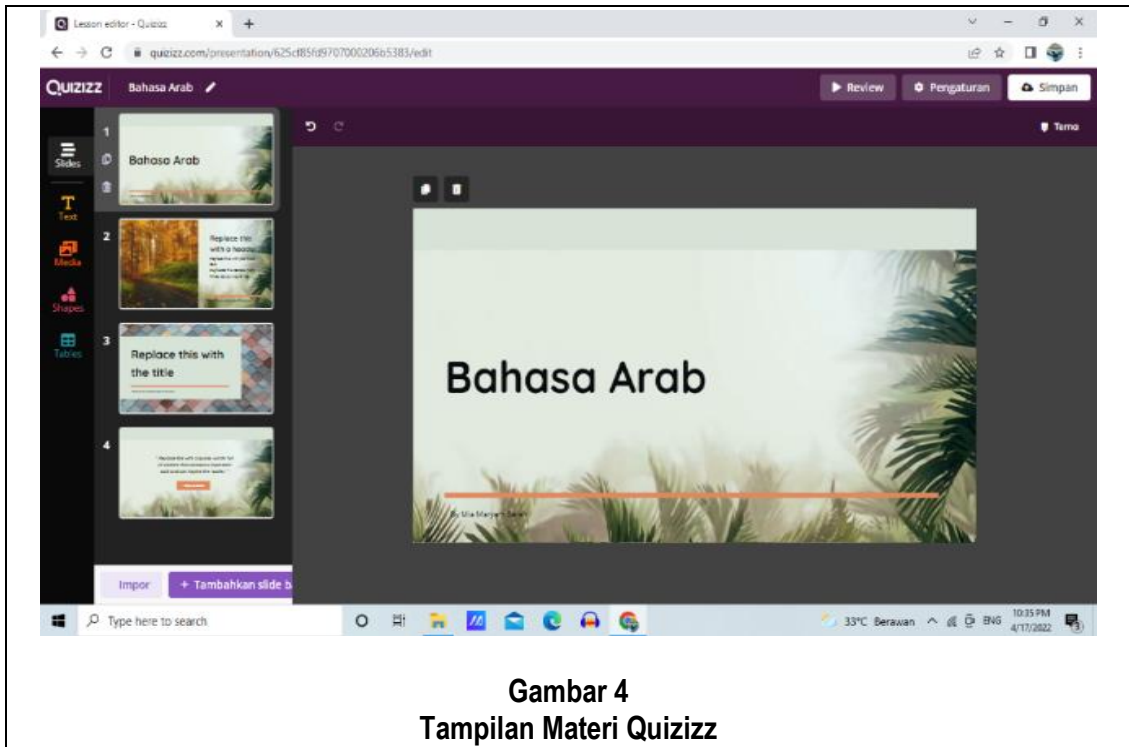
Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan produk yang sudah dirancang di tahap sebelumnya. Untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Quizizz peneliti melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membuat akun Quizizz terlebih dahulu di web <https://quizizz.com/> dengan cara sign-up menggunakan email ataupun facebook dan daftar sebagai teacher.



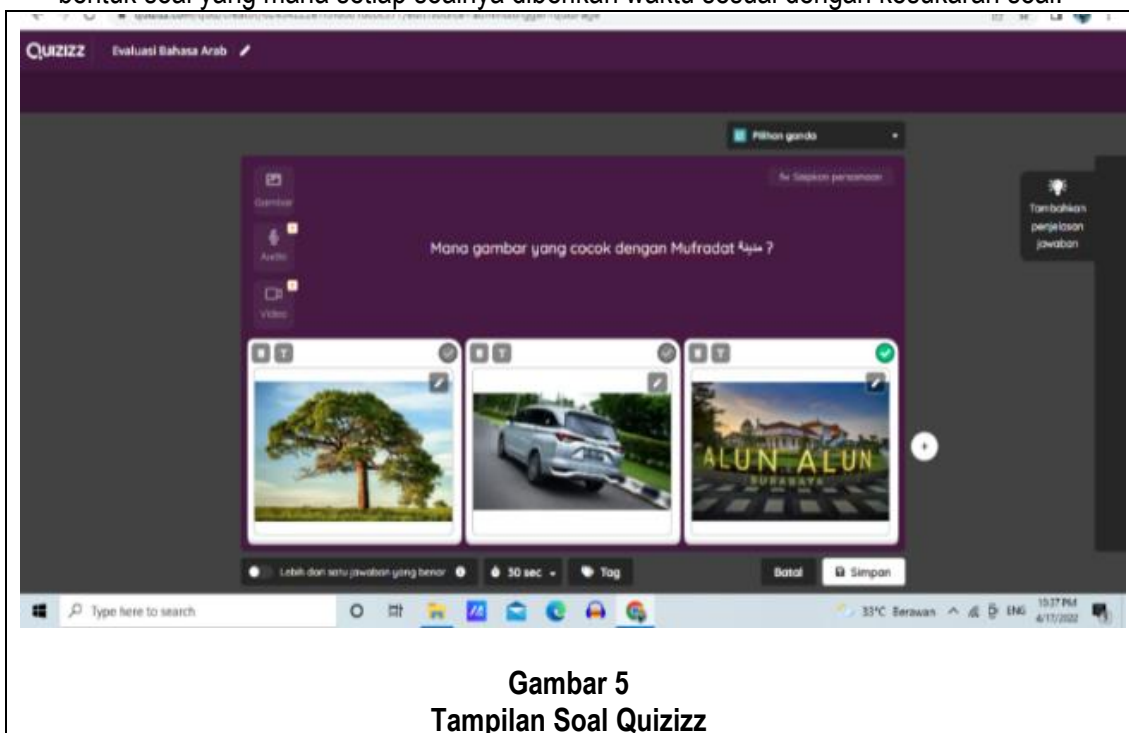
Gambar 3
Tampilan Awal Quizizz

- 2) Setelah login, kemudian peneliti langsung masuk ke fitur "pelajaran untuk membuat materi yang tampilannya hampir mirip dengan Ms. Power Point. Setiap media tentunya memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing begitupula dengan aplikasi quizizz ini yang memiliki kekurangan dan kelebihan khususnya pada fitur pelajaran ini.



Gambar 4
Tampilan Materi Quizizz

3) Setelah itu peneliti juga menambahkan beberapa kuis dan soal evaluasi, dengan berbagai bentuk soal yang mana setiap soalnya diberikan waktu sesuai dengan kesukaran soal.



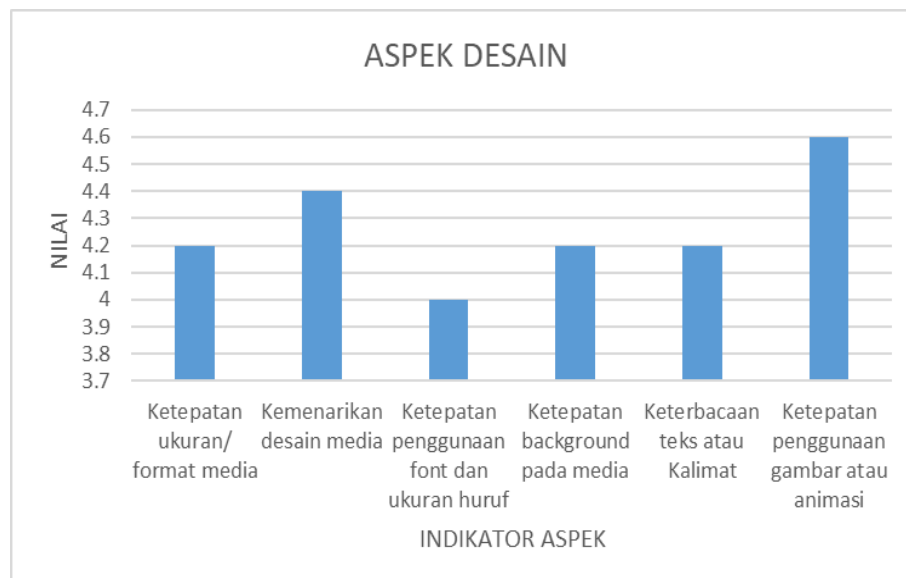
Gambar 5
Tampilan Soal Quizizz

- 4) Kemudian setelah semua tampilan awal sampai akhir tersusun, media Quizizz bisa di save dan di publikasikan kepada siswa sesuai dengan jadwal yang ditentukan. Akan tetapi sebelum itu Media Quizizz ini harus di validasi oleh beberapa ahli dan akan melakan revisi apabila ada hal yang perlu ditambahkan sesuai dengan masukan dari para ahli.

b. Validasi Media

Selain mengembangkan media, pada tahap pengembangan ini juga terdapat kegiatan validasi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi/isi, dan ahli pembelajaran. Kegiatan validasi ini menggunakan lembar instrumen yang sudah disusun oleh peneliti. Adapun kegiatan validasi ini dilakukan sampai mendapatkan nilai yang valid, apabila penilaian dari para ahli atau validator belum memenuhi nilai valid, maka produk yang dikembangkan harus direvisi sesuai dengan saran atau arahan dari para validator. Adapun tim ahli yang bertugas sebagai validator adalah, Abdul Lathip, M.Pd. sebagai validator media, yang mana beliau merupakan Dosen yang mumpuni dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan untuk validator materi yaitu Dr.H. Yufi Muhammad Nashrulloh yang mana beliau merupakan salah satu dosen PAI mata kuliah Bahasa Arab, kemudian Peni Meirasari, S.Pd. sebagai pendidik di kelas XI IIK MAN 1 Garut pada mata pelajaran Bahasa Arab peminatan. Untuk validator ahli pembelajaran, peneliti memilih Dr. Nenden Munawwaroh, M.Pd. selaku Dosen PAI yang sudah mumpuni pada mata kuliah pembelajaran SLTP dan SLTA selain itu juga ada Asep tutun Utsman, M.Pd. selaku dosen PAI yang sudah mumpuni pada mata kuliah strategi pembelajaran.

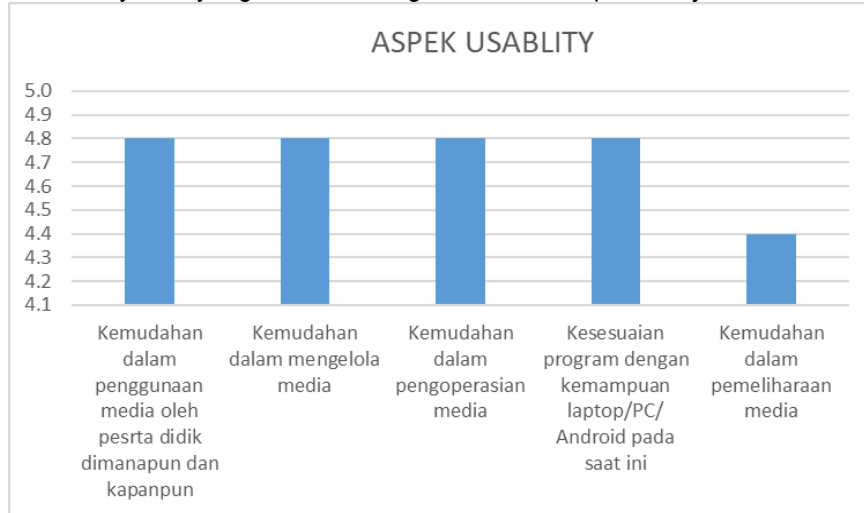
Pada instrumen validasi yang telah disusun oleh peneliti, terdiri dari 28 indikator yang diringkas pada 5 aspek penilaian. Adapun hasil dari tahap validasi ini sebagai berikut:



Grafik 1
Hasil Pengolahan Aspek Desain

Berdasarkan Gambar 4.4 diperoleh bahwa setiap indikator pada aspek desain memiliki skor kelayakan lebih besar dari 4. Untuk indikator ketepatan ukuran/format media memiliki skor kelayakan sebesar 4,2. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang baik dari ketepatan ukuran. Untuk indikator kemenarikan desain media memiliki skor kelayakan sebesar 4,4. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari kemenarikan desain media. Untuk indikator ketepatan penggunaan font dan ukuran huruf memiliki skor kelayakan sebesar 4,2. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang baik dari penggunaan font dan ukuran huruf. Untuk indikator ketepatan *background* pada media memiliki

skor kelayakan sebesar 4,2. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang baik dari penggunaan *background* pada media. Untuk indikator keterbacaan teks atau kalimat pada media memiliki skor kelayakan sebesar 4,2. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang baik dari keterbacaan teks atau kalimat. Untuk indikator ketepatan penggunaan gambar dan animasi memiliki skor kelayakan sebesar 4,6. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari penggunaan gambar dan animasi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dari aspek desain, media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz memiliki kelayakan yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.



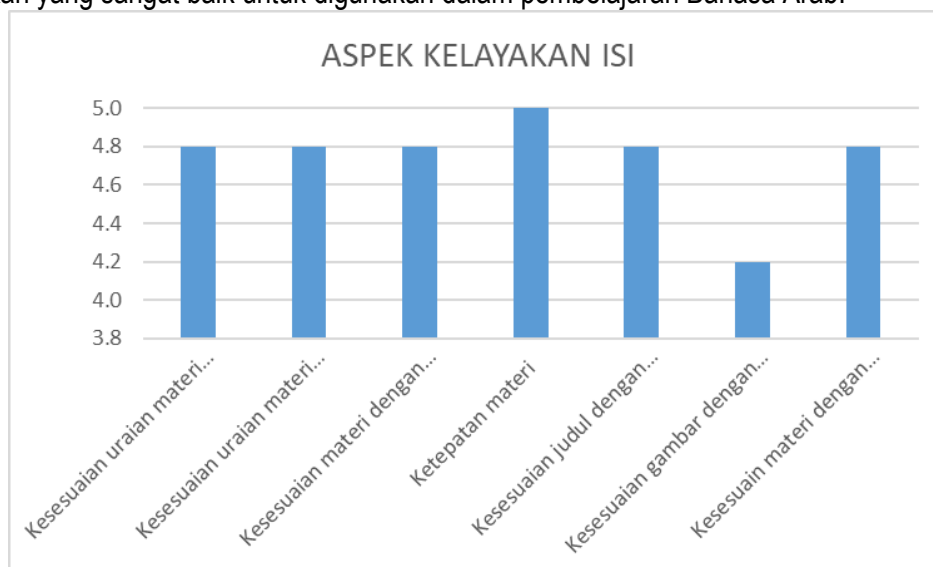
Grafik 2
Hasil Pengolahan Aspek Usability

Berdasarkan Gambar 4.5 diperoleh bahwa setiap indikator pada aspek usability memiliki skor kelayakan lebih besar dari 4. Untuk indikator Kemudahan dalam penggunaan media oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik karena media mudah digunakan oleh peserta didik dan pendidik. Untuk indikator Kemudahan dalam mengelola media memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari kemudahan dalam mengelola media. Untuk indikator Kemudahan dalam pengoperasian media memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari kemudahan dalam pengoperasian. Untuk indikator Kesesuaian program dengan kemampuan laptop/PC/ Android memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik kesesuaian program dengan kemampuan laptop/PC/Android. Untuk indikator Kemudahan dalam pemeliharaan media memiliki skor kelayakan sebesar 4,4. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kemudahan pemeliharaan media. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dari aspek usability, media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz memiliki kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.



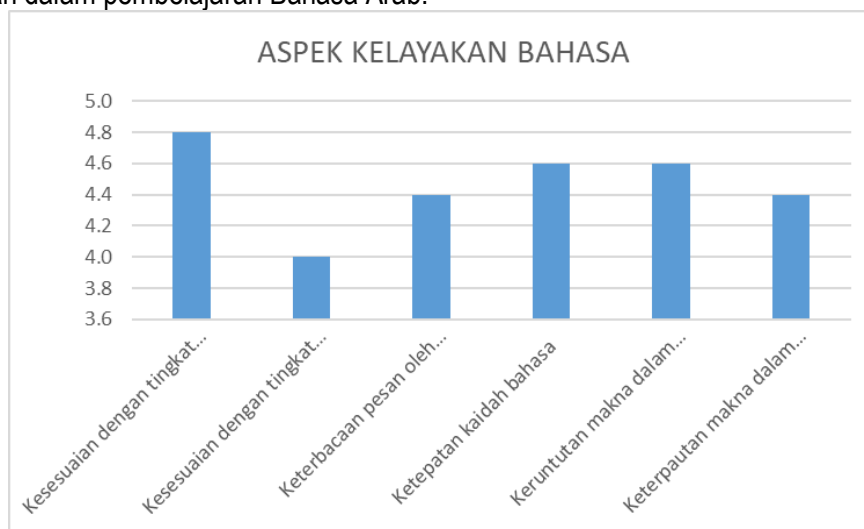
Grafik 3
Hasil Pengolahan Aspek Strategi

Berdasarkan Gambar 4.6 diperoleh bahwa setiap indikator pada aspek strategi memiliki skor kelayakan lebih besar dari 4. Untuk indikator Keseuaian penyajian media dengan karakteristik peserta didik memiliki skor kelayakan sebesar 4,6. Artinya, media yang telah dibuat memiliki Keseuaian penyajian media dengan karakteristik peserta didik. Untuk indikator Kesesuaian media dengan karakter peserta didik memiliki skor kelayakan sebesar 4,6. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari kemudahan Kesesuaian media dengan karakter peserta didik. Untuk indikator Kejelasan petunjuk belajar memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari kemudahan dalam pengoperasian. Untuk indikator Kejelasan petunjuk belajar memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik memiliki Kejelasan petunjuk belajar. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kemudahan pemeliharaan media. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dari aspek usability, media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz memiliki kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.



Grafik 4
Hasil Analisis Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan Gambar 4.7 diperoleh bahwa setiap indikator pada aspek strategi memiliki skor kelayakan lebih besar dari 4. Untuk indikator Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar. Untuk indikator Kesesuaian uraian materi dengan silabus memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dari Kesesuaian uraian materi dengan silabus. Untuk indikator Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dengan Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Untuk indikator Ketepatan materi memiliki skor kelayakan sebesar 5,0. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik memiliki Ketepatan materi. Untuk indikator Kesesuaian judul dengan materi memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kesesuaian judul dengan materi. Untuk indikator Kesesuaian gambar dengan materi memiliki skor kelayakan sebesar 4,2. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kesesuaian gambar dengan materi. Untuk indikator Kesesuaian materi dengan soal-soal latihan yang diberikan memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kesesuaian materi dengan soal-soal latihan yang diberikan. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dari aspek kelayakan isi, media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz memiliki kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.




Grafik 5
Hasil Analisis Kelayakan Bahasa

Berdasarkan Gambar 4.8 diperoleh bahwa setiap indikator pada aspek kelayakan bahasa memiliki skor kelayakan lebih besar dari 4. Untuk indikator Kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik memiliki skor kelayakan sebesar 4,8. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar. Untuk indikator Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik memiliki skor kelayakan sebesar 4,0. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang baik dari Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik. Untuk indikator Keterbacaan pesan oleh peserta didik memiliki skor kelayakan sebesar 4,4. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dengan Keterbacaan pesan oleh peserta didik. Untuk indikator Ketepatan kaidah bahasa memiliki skor kelayakan sebesar 4,6. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik memiliki Ketepatan kaidah bahasa. Untuk indikator Keruntutan makna dalam bagian/bab/subbab/paragraf/kalimat memiliki skor kelayakan sebesar 4,6. Artinya, media yang telah dibuat memiliki

kelayakan yang sangat baik dalam Keruntutan makna dalam bagian/bab/subbab/ paragraph/kalimat. Untuk indikator Keterpautan makna dalam bagian/bab/sub bab/ paragraph/kalimat memiliki skor kelayakan sebesar 4,4. Artinya, media yang telah dibuat memiliki kelayakan yang sangat baik dalam Keterpautan makna dalam bagian/bab/sub bab/ paragraph/kalimat. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa dari aspek kalyakan bahasa, media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz memiliki kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab.

Setelah dilakukannya validasi oleh para ahli, ada beberapa masukan yang diberikan oleh para ahli sehingga harus adanya revisi sebelum media ini di uji cobakan kepada peserta didik. Adapun hasil dari revisi media sesuai dengan masukan para ahli adalah sebagai berikut:

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrkan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrkan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	
	
<p>Komentar: Font tulisan dan tabel diperbesar sehingga materi terbaca oleh peserta didik</p>	
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrkan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	

Sebelum revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrakan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	
	
<p>Komentar: Font tulisan dan tabel diperbesar sehingga materi terbaca oleh peserta didik</p>	
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrakan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	
	
<p>Komentar: Background disesuaikan supaya tidak bertabrakan dengan gambar dan warna lain yang disajikan.</p>	
<p>Tidak ada slide penutup</p>	
<p>Komentar: Tambahkan slide penutup</p>	

Proses Implementasi aplikasi Quizizz pada pembelajarn bahasa arab

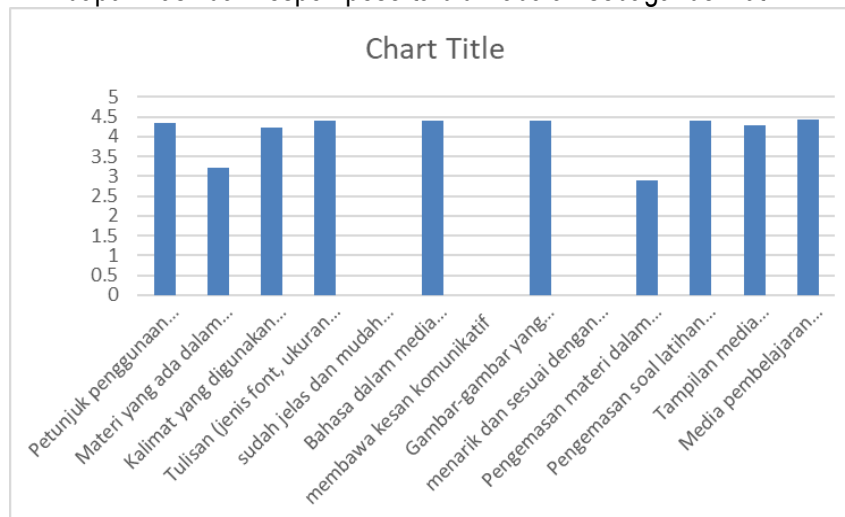
1. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan setelah media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh beberapa Validator sehingga mendapat nilai baik dan dapat diuji cobakan tanpa revisi. Kegiatan Uji coba lapangan media Quizizz dilakukan oleh 32 peserta didik dari jumlah 34 peserta didik dikelas XI IIK MAN 1 Garut. Sebelum melakukan uji coba media, peneliti memberikan soal pre-test pada keseluruhan siswa yang mana bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa mengenai pembelajaran tersebut. Setelah pre-test selesai dilakukan, baru kegiatan uji coba media Quizizz dilakukan. Kegiatan ini dilakukan secara offline, namun pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz ini bisa digunakan secara online ataupun offline. Kegiatan uji coba ini diawali dengan peneliti melakukan pembukaan dengan salam dan dilanjutkan dengan membaca Doa dipandu oleh ketua kelas. Setelah itu pendidik memberikan sedikit petunjuk pada peserta didik tentang penggunaan media yang akan digunakan. Setelah itu pendidik dan peserta didik melakukan proses pembelajaran melalui bahan ajar yang telah dibuat dengan aplikasi quizizz.

Setelah kegiatan penyampaian materi, peneliti juga mengadakan kegiatan post-test yang mana digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis game menggunakan Aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Arab. Nilai dari hasil post-test tersebut akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media Quizizz tersebut.

Hasil dari analisis nilai diatas jika dianalisis sesuai dengan Tabel 6 menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz Cukup Efektif dengan nilai yang diperoleh 0,62.

Setelah dilakukan post-test, diakhir peneliti membagikan kuesioner respon terhadap peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifitasan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi Quizizz. Adapun hasil dari respon peserta didik adalah sebagai berikut:



Grafik 6
Hasil Respon Peserta Didik

Dari nilai rata-rata keseluruhan data tersebut 4,7 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan aplikasi quizizz ini sangat baik dan bisa dijadikan contoh.

Tingkat Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz

1. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi adalah tahapan bagaimana peneliti mampu mengevaluasi keseluruhan model disetiap tahapannya, dimana media yang dikembangkan akan dievaluasi untuk mengetahui

kekurangan dan kelebihan serta problematika yang ditemukan ketika menggunakan media ini. Sehingga pada tahap ini peneliti menyimpulkan hasil analisisnya terhadap data hasil validasi, kuesioner respon peserta didik, nilai pre-test dan post test siswa, serta komentar serta saran dari berbagai pihak. Adapun proses analisis pada evaluasi ini menggunakan Analisis SWOT sebagai berikut:

2. Strength (Kekuatan)
 - a. Media pembelajaran menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pendidikan.
 - b. Menjadi media pembelajaran yang mandiri dengan menyajikan banyak fitur dan soal didalamnya.
 - c. Menu-menu yang disediakan membuat kemudahan dalam proses pengoperasian media pembelajaran ini.
 - d. Memberikan kemudahan kepada pendidik dalam mengolah nilai evaluasi.
 - e. Petunjuk yang ditampilkan di setiap halamannya sangat membantu dalam penggunaan aplikasi ini.
3. Weakness (Kelemahan)
 - a. Beberapa fitur tidak bisa digunakan kecuali dengan akun super.
 - b. Beberapa fitur sangat lambat digunakan ketika menggunakan akun super.
 - c. Font yang tidak bisa diatur ukurannya sehingga pada beberapa halaman tulisan tidak terbaca dengan begitu jelas.
 - d. Kestabilan jaringan sangat berpengaruh pada kelancaran laju media ini.
4. Opportunity (Peluang)
 - a. Hampir semua peserta sudah menggunakan Android sebagai sarana belajar.
 - b. Peserta didik lebih tertarik dengan media yang inovatif.
 - c. Media pembelajaran yang bisa menjadi salah satu sumber belajar mandiri.
 - d. Adanya fasilitas sekolah yang mendukung berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan teknologi.
5. Threats (Ancaman)
 - a. Adanya kesempatan peserta didik untuk mengakses aplikasi lain pada new tab.
 - b. Peserta didik cenderung malas mencatat.
 - c. Soal-soal yang disajikan sebagai pekerjaan rumah bisa dikerjakan oleh orang lain.

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz ini dikembangkan dengan menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan metode R&D dan model pengembangan ADDIE. Adapun 5 tahapan tersebut adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan data penelitian, pengolahan data, analisis data serta pembahasan terkait dengan inovasi media pembelajaran Bahasa Arab dengan Aplikasi Quizizz di MAN 1 Garut diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini diawali dengan observasi dan wawancara yang dilanjutkan dengan Desain media pembelajaran menggunakan yang kemudian diserahkan kepada Validator untuk dinilai. Kelayakan media Aplikasi Quizizz, berdasarkan hasil validasi dengan beberapa tim ahli, yaitu: 4,6 dengan interpretasi sangat baik. Dari perolehan skor tersebut, apabila dilihat dari tabel kriteria kelayakan maka media Quizizz masuk ke dalam kategori sangat baik dan layak dijadikan contoh sebagai media pembelajaran.
2. Berdasarkan implementasi media Quizizz pada peserta didik diperoleh hasil kelayakan media yaitu 4,1 dengan interpretasi baik dan layak digunakan tanpa perbaikan yang diukur menggunakan angket respon siswa terhadap kelayakan media.
3. Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Quizizz pada pembelajaran Bahasa Arab, berdasarkan analisis dari nilai pre-test dan post-test peserta didik dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik dari nilai rata-rata pre-test peserta didik yaitu

54, sedangkan terjadi peningkatan nilai rata-rata post-test peserta didik yaitu 81. Dengan dianalisis menggunakan rumus N-gain diperoleh nilai 0,62 dengan interpretasi sedang dan apabila dipresentasikan maka interpretasinya adalah cukup efektif sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai peserta didik sebelum dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *game* menggunakan Quizizz pada pembelajaran Bahasa Arab.

UCAPAN TERIMAKASIH

Selama penyusunan artikel ini, penulis banyak sekali mendapat masukan, informasi, bimbingan, dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kasih penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang dengan sukarela memberikan kesempatan, bantuan pemikiran, tenaga dan fasilitas, sehingga penelitian ini berjalan lancar. Sebagai makhluk yang tidak mampu bergerak sendiri, sudah selayaknya Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut berjasa dalam penyusunan Skripsi ini, antara lain Yth:

1. Bapak H. Ahmad Syarief Munawi, S.E., M.E., M.Sc. selaku Ketua Yayasan Universitas Garut.
2. Bapak Dr. Ir. H. Abdusy Syakur, M.E selaku Rektor Universitas Garut.
3. Ibu Dr. Hj. Hilda Ainissyifa, M.Ag selaku Dekan Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.
4. Bapak Asep Tutun Usman, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Pendidikan Agama Islam dan Keguruan Universitas Garut sekaligus dosen pembimbing 2 .
5. Ibu Dr. Masripah, M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.
6. Bapak Dr. H. Yufi M Nasrullah, S.Pd., M.A. selaku Wakil Dekan III Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut.
7. Ibu Dr. Nenden Munawaroh, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut sekaligus sebagai Dosen pembimbing 1.
8. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Orang tua terherbat, terimakasih untuk semua cinta dan kasih sayang serta doa yang tak pernah terputus.
10. Kedua kaka terbaik dan adik tersayang. Terimakasih untuk support yang selama ini berikan sehingga saya bisa sampai pada titik ini.
11. Teman-teman seperjuangan Prodi PAI angkatan 2018. Terima kasih telah memberikan warna yang begitu indah selama perjuangan di kampus .
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT berkenan memberikan rahmat-Nya yang berlimpah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of. Contemporary Research*, 5(6).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1).
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. [tidak diterbitkan].
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 1(8).
- Mustofa, A. H. (2020). *Media Pembelajaran* (Y. Kita (ed.)).

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Salsabila, U H, & Habibah, S. D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Masa Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 164–167.
- Salsabila, Unik Hanifah, Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, A. N., & Salsabila, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Setyosari, P. (2020). *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media.
- Widiastuti, A. (2021). *Dilema pendidikan di era new normal*. Pusat pengembangan dan penelitian indonesia.