

ANALISIS PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL POWERPOINT DAN QUEIZZI DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

¹Rachma Nur Fadhilla, ²Saefullah Azhari

¹UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

²UIN Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

[¹rachmadhillah8@gmail.com](mailto:rachmadhillah8@gmail.com) [²saefullah652@gmail.com](mailto:saefullah652@gmail.com)

Tanggal Submitt:08-10-2024, Tanggal diterima:19-11-2024, Tanggal Terbit:24-11-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan penggunaan media pembelajaran digital PowerPoint dan Quizizz dalam meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas 8A MTsN 4 Sidoarjo pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Penggunaan media pembelajaran digital di era modern menjadi salah satu cara untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. PowerPoint sering digunakan untuk mempresentasikan materi secara visual, sementara Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui gamifikasi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penelitian ini menemukan bahwa Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan interaksi belajar siswa dibandingkan dengan PowerPoint. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif pada pembelajaran Bahasa Arab ketika menggunakan Quizizz karena adanya elemen kompetisi dan feedback instan, sedangkan PowerPoint cenderung bersifat pasif dan tidak mendorong keterlibatan siswa secara maksimal.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, interaksi belajar, gamifikasi

Abstract: This research aims to analyze the comparison of the use of digital learning media PowerPoint and Quizizz in increasing student learning interactions in class 8A MTsN 4 Sidoarjo in Arabic language learning. This research uses a qualitative descriptive analysis method. The use of digital learning media in the modern era is one way to encourage active student participation and create a more interactive learning atmosphere. PowerPoint is often used to present material visually, while Quizizz offers a more interactive learning experience through gamification. Based on observations and interviews, this study found that Quizizz is more effective in enhancing student learning interaction compared to PowerPoint. Students are more motivated to actively participate in Arabic learning when using Quizizz because of the competitive element and instant feedback, whereas PowerPoint tends to be more passive and does not fully encourage student engagement.

Keywords: Digital learning media, learning interactions, gamification

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu transformasi signifikan yang terjadi dalam pendidikan adalah media pembelajaran berbasis digital.¹ Media digital menawarkan berbagai keunggulan, seperti kemudahan akses, interaktivitas, dan kemampuan untuk menyajikan konten pembelajaran secara lebih dinamis. Pembelajaran Bahasa Arab menjadi salah satu pelajaran yang penting di beberapa sekolah, dan pada pembelajaran ini tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran digital. Di tengah tantangan yang ada, seperti kurangnya interaksi siswa saat pembelajaran. Pemilihan media yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Arab, yang melibatkan aspek linguistik dan budaya, memerlukan metode pengajaran yang mampu menjangkau berbagai tipe belajar siswa.² Media pembelajaran berbasis digital menyediakan beragam alat dan sumber daya yang dapat mendukung berbagai gaya belajar, mulai dari visual, audio, hingga kinestetik. Penggunaan media ini tidak hanya membantu dalam memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab. Media pembelajaran digital dapat membuat siswa menjadi lebih mandiri, dengan tempo yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif.

PowerPoint telah lama menjadi media pembelajaran yang populer di dunia pendidikan. Aplikasi ini sangat sering digunakan oleh guru karna memiliki fitur yang lengkap serta mudah digunakan.³ Seiring dengan perkembangan zaman banyak platfrom yang menjadi media pembelajaran salah satunya yaitu platform Quizizz yang mana pada platfrom tersebut menawarkan pendekatan yang menyenangkan. Penelitian ini di lakukan untuk menganalisis perbandingan penggunaan media pembelajaran digital PowerPoint dan Quizizz dalam meningkatkan interaksi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

¹ Wellty Mely Betesda Br Sinaga and Alief Firmansyah, 'Perubahan Paradigma Pendidikan Di Era Digital', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1.4 (2024), 10 <<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>>.

² Diah Rahmawati As'ari, 'Strategi Dan Metode Pembelajaran Bahasa Arab', *Konferensi Nasional Bahasa Arab I*, 1 (2010), 113–20 <http://eprints.walisongo.ac.id/355/1/UmiHanik_Tesis_Coverdll.pdf>.

³ Eka Wulandari, 'Power Point Hybrid Learning', *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2022), 26–32.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas 8A MTsN 4 Sidoarjo. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi mengenai proses pembelajaran penggunaan media digital yang dipakai dalam pembelajaran bahasa arab, observasi dilakukan dengan melihat bentuk media digital yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar, selanjutnya untuk memperdalam data lapangan juga digunakan teknik wawancara yang diperlukan sebagai data pendukung penelitian.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis digital

Media pembelajaran adalah media teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Media ini bisa berupa visual, audio, atau multimedia, yang berperan dalam mendorong interaksi, memperjelas konsep, serta memotivasi dalam proses belajar mengajar.⁴ Media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik

Media pembelajaran mencakup berbagai teknologi, alat, dan media yang mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas. Mulai dari proyektor hingga aplikasi pembelajaran digital, tujuan penggunaan media ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran digital memiliki peran yang semakin penting seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi.⁵

Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk memfasilitasi pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan individual siswa. Dengan media digital, pembelajaran dapat diakses di mana saja dan dapat dibuka ulang untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Selain itu, media digital juga mendukung pembelajaran kolaboratif melalui fitur-fitur yang memungkinkan siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama dalam lingkungan digital. Secara

⁴ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>>.

⁵ M Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern', *Cendekia Pendidikan*, 4.1 (2024), 91-100 <<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>>.

keseluruhan, media pembelajaran digital memberikan fleksibilitas dan efektivitas yang lebih besar dalam mendukung proses pendidikan modern.

Peran Media Pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Arab

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam pendidikan.⁶ Termasuk dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, media pembelajaran digital kini menjadi bagian penting dari proses pembelajaran di kelas. Media digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan informasi secara visual, auditori, dan interaktif.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Termasuk dalam memahami Bahasa Asing seperti Bahasa Arab. Dengan memanfaatkan gambar, video, animasi, dan elemen interaktif lainnya, media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Media berbasis multimedia memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan informasi dalam berbagai format. Sebagai contoh, video memungkinkan siswa melihat langsung tentang konsep yang diajarkan, sementara gambar dan grafik membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang lebih abstrak,⁷ seperti struktur kalimat atau kata kerja dalam Bahasa Arab.

Penggunaan berbagai media pembelajaran membuka kesempatan untuk pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu tantangan dalam media pembelajaran adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri dan jarak jauh. Dengan adanya platform e-learning dan materi digital yang dapat diakses secara online, siswa dapat belajar Bahasa Arab kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana proses belajar dapat terus berlanjut sepanjang hidup.

Media pembelajaran juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan siswa, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Terutama ketika diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap tata bahasa dan konteks budaya. Fitur interaktif seperti kuis online, forum diskusi, dan simulasi virtual memberikan siswa kesempatan untuk berpikir kritis dalam memahami makna teks Bahasa Arab, bekerja sama dengan rekan-rekan mereka dalam latihan

⁶ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, 'Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran', *Journal of Science and Education Research*, 1.1 (2022), 43–50 <<https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>>.

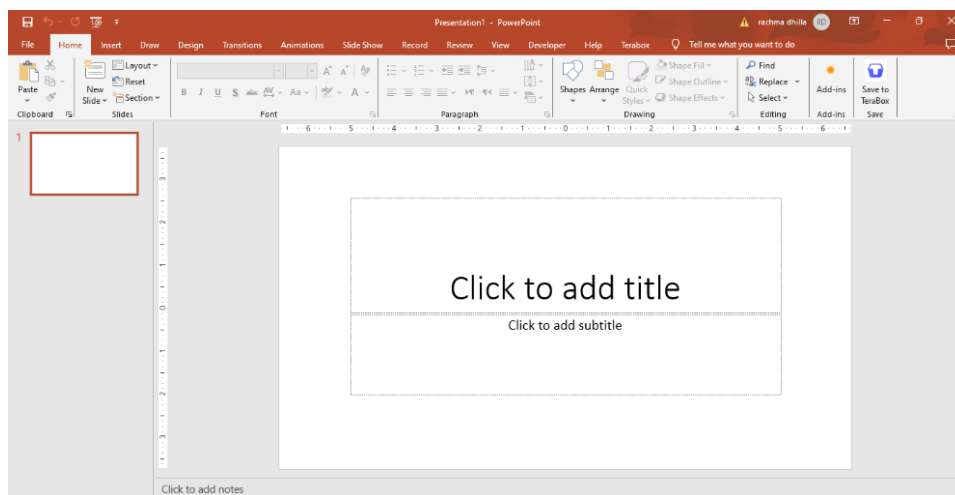
⁷ Nurhamim, Nana Jumhana, and Rifki Husni Mubarak, 'Ragam Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT RAGAM', 2022, 103 Hlmn.

percakapan, dan menciptakan solusi kreatif untuk berbagai masalah yang mereka hadapi.

Namun, salah satu tantangan utama media pembelajaran adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia kerja yang semakin digital dan terhubung. Dengan memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang relevan, siswa dapat mengembangkan keterampilan penting seperti literasi digital, komunikasi online, dan kemampuan beradaptasi dengan kemajuan teknologi, yang sangat bermanfaat dalam mempersiapkan generasi pendidik dan siswa, termasuk dalam bidang pengajaran Bahasa Arab, untuk menghadapi masa depan.⁸

PowerPoint dalam pembelajaran

Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft untuk membuat presentasi.⁹ Program ini digunakan untuk mengelola data presentasi yang dapat berupa teks, tabel, gambar, grafik, dan sebagainya. PowerPoint dirancang untuk beroperasi di komputer PC yang menggunakan sistem operasi Microsoft Windows serta di perangkat Apple dengan sistem MacOS, meskipun awalnya dikembangkan untuk sistem Xenix. Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi berbagai kalangan, seperti pekerja kantor, pebisnis, pendidik, siswa, dan pelatih. Sejak peluncuran Microsoft Office System 2003, namanya berubah menjadi Microsoft Office PowerPoint.



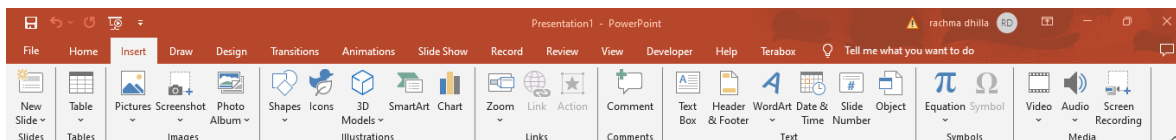
Gambar 1 (Laman Utama)

⁸ Dany, A., Rifan, H., & Suryandari.

⁹ Ameliani Rahma Sartika and others, 'Pelatihan Aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel Dan Power Point Pada Siswa-Siswi Di SMPN 4 Kutacane', *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1.5 (2022), 712–21 <<https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i5.249>>.

Aplikasi PowerPoint awalnya dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan bernama Forethought Inc, yang kemudian diubah namanya menjadi PowerPoint.¹⁰ PowerPoint memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang menarik. mulai dari pelajar yang ingin menyajikan tugas kepada guru dan teman sekelas, hingga guru atau dosen yang ingin menyampaikan materi. PowerPoint telah menjadi alat yang sangat membantu dalam berbagai konteks pendidikan dan bisnis.

Aplikasi PowerPoint memiliki berbagai fitur yang lengkap dan menarik, seperti kemampuan untuk mengedit teks, menambah gambar, audio, animasi, dan video, serta mengatur berbagai efek sesuai kebutuhan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik. File yang memanfaatkan fitur-fitur unggul PowerPoint ini biasanya juga lebih mudah diakses dan praktis, karena bisa dibuka tanpa koneksi internet, dan ukuran filenya cenderung lebih kecil.



Gambar 2 (Beberapa Fitur)

PowerPoint adalah salah satu media pembelajaran yang sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran.¹¹ Media ini telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para peserta didik. PowerPoint yang dimodifikasi menjadi PowerPoint interaktif merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dasar yang cukup mudah, praktis, akan tetapi memberikan banyak pilihan fitur yang dapat memberikan alternatif untuk menyusun dan menampilkan suatu materi secara menarik.

selain memiliki fitur banyak dalam penyajian materi, PowerPoint juga memiliki kelebihan yang pertama yaitu waktu pembelajaran lebih efisien. guru tidak perlu mengajar materi satu persatu di papan tulis. Cukup dengan materi yang sudah di siapkan dalam PowerPoint, kedua, dengan menggunakan media PowerPoint guru dapat menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio, bahkan video sehingga menambah daya tarik siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa tidak bosan karena guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja.¹² PowerPoint juga memiliki kelemahan. Pertama yang harus di atasi guru saat ini ialah menggunakan waktunya

¹⁰ Ilvina Maulidiyah Mahmudah and others, 'Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa

¹¹ Wulandari.

¹² 'Manfaat Penggunaan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran', *Kejarcita*, 2022 <<https://blog.kejarcita.id/manfaat-penggunaan-media-powerpoint-dalam-pembelajaran/>> [accessed 5 September 2024].

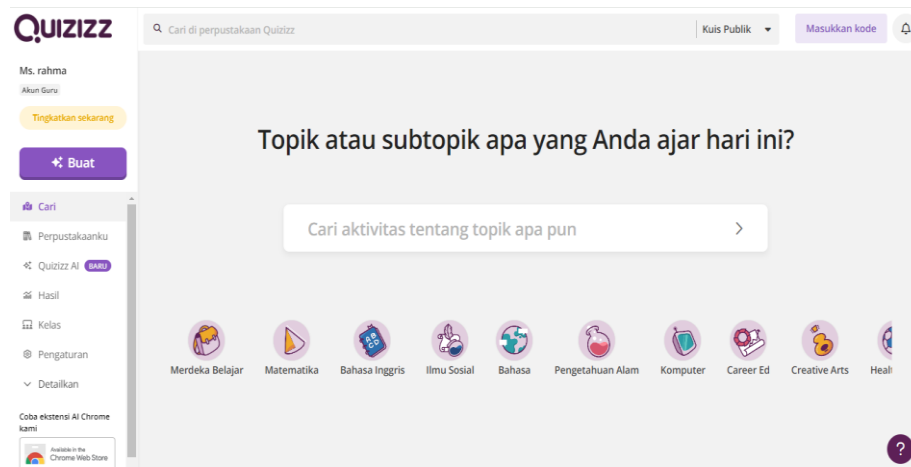
untuk mempelajari dan berlatih. Ketika menggunakan media pembelajaran PowerPoint guru harus memiliki bekal yang cukup dalam bidang IT. Yang kedua, sebelum pembelajaran guru harus menyiapkan sarana pendukung. Seperti laptop, LCD, proyektor, dan lain sebagainya.

Quizizz sebagai media pembelajaran

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online oleh kalangan guru maupun pengajar lainnya, selain mudah digunakan Quizizz sangat menarik mulai dari tampilannya yang berwarna, terdapat musik yang membuat siswa semangat. Quizizz merupakan platform yang digunakan untuk pembelajaran kuis interaktif, tidak hanya kuis atau soal, Quizizz mengeluarkan sistem baru yaitu membuat materi pembelajaran serupa dengan ppt.¹³

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game¹⁴, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat kelas lebih menyenangkan. Menggunakan aplikasi Quizizz sangatlah mudah.

1. Sebelum menggunakannya, guru membuat akun terlebih dahulu pada laman web <https://quizizz.com/login>, setelah membuat akun.



Gambar 3 (halaman utama)

2. Guru dapat merancang kuis online dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Guru dapat menambahkan gambar dan video pada soal, bentuk soal bisa berupa pilihan ganda, poling, esai, dan juga guru dapat membuat soal yang jawabannya

¹³ Nurul Hidayah, Salsa Ulya Hambali, and Trissa Fitri Millenia, 'Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X', *Prosiding Samasta*, 2021, 1–12.

¹⁴ Humairoh, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1.1 (2023), 1–12.

berupa gambar. Terdapat juga fitur pengatur waktu pada setiap soal, dan memiliki batas waktu yang berbeda-beda.¹⁵

3. Setelah itu, siswa di arahkan untuk mengakses Quizizz saat kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian siswa akan mendapatkan pin.
4. Siswa harus memasukan pin dan nama pada smartphone masing-masing. Jika sudah maka akan terhubung dengan perangkat utama guru yang di tampilkan pada layar LCD
5. Perangkat utama guru akan menampilkan pertanyaan dari kuis apakah jawaban dari siswa benar atau salah, sehingga membuat siswa semangat dan ingin menjadi yang paling pertama. Siswa yang menjawab dengan benar dengan waktu yang cepat akan mendapatkan nilai yang tinggi.
6. Hasil kuis dapat di unduh kedalam *Microsoft Excel* dan juga dapat di kirimkan ke dalam email masing-masing siswa, sehingga mereka lebih mudah untuk melihat nilai.¹⁶

Respon siswa terhadap media pembelajaran digital

Penelitian ini dilakukan di MTsN 4 Sidoarjo, yang memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup memadai, seperti proyektor dan layar LCD di setiap kelas. Fasilitas ini mempermudah integrasi teknologi ke dalam proses belajar mengajar, memungkinkan guru untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini berdampak positif, tidak hanya bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga bagi siswa yang menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Arab, guru sering menggunakan PowerPoint untuk menyajikan materi dengan menggunakan slide yang berisi teks, gambar, dan audio. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mayoritas siswa (sekitar 70%) mengakui bahwa penggunaan PowerPoint membantu mereka dalam memahami materi, terutama dalam mempelajari kosa kata baru. Materi yang divisualisasikan melalui teks dan gambar memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami kata-kata dalam Bahasa Arab.

Namun, interaksi siswa selama pembelajaran menggunakan PowerPoint cenderung pasif. Meskipun media ini memfasilitasi pemahaman, hanya sekitar 40% siswa yang terlibat secara aktif dalam diskusi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini

¹⁵ Destri Sambara Sitorus and Tri Nugroho Budi Santoso, 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12.2 (2022), 81-88 <<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>>.

¹⁶ Nunung - Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5.1 (2021), 42 <<https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>>.

menunjukkan bahwa PowerPoint mendukung model pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Center*)¹⁷, di mana peran utama dalam penyampaian materi berada pada guru, sementara siswa lebih berperan sebagai pendengar. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa kurang terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan diskusi di kelas, bahkan meskipun materi yang disampaikan jelas.

Sebaliknya, media pembelajaran interaktif seperti Quizizz berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan, sekitar 90% siswa merespons penggunaan Quizizz dengan antusias. Guru menggunakan Quizizz untuk mengadakan kuis berbasis topik yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa berpartisipasi secara langsung melalui perangkat mereka masing-masing, dan hasil dari setiap jawaban siswa ditampilkan secara real-time dalam bentuk peringkat. Hal ini meningkatkan semangat kompetitif siswa, yang merasa tertantang untuk menjawab kuis dengan cepat dan tepat.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa merasa lebih termotivasi untuk berkompetisi dengan teman sekelas karena adanya sistem poin dan peringkat, yang memberikan dorongan ekstra untuk berusaha lebih keras. Quizizz juga memungkinkan feedback instan, di mana siswa segera mengetahui jawaban yang benar dan salah setelah menyelesaikan kuis. Fitur ini tidak hanya meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, tetapi juga antar siswa, karena mereka sering berdiskusi dan bertukar pemahaman setelah menyelesaikan kuis. Fitur ini tidak hanya meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, tetapi juga antar siswa, karena mereka sering berdiskusi dan bertukar pemahaman setelah menyelesaikan kuis.

Selain itu, penggunaan Quizizz tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara individual, tetapi juga mengembangkan interaksi sosial melalui diskusi kelompok setelah kuis selesai. Sekitar 80% siswa lebih terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan Quizizz dibandingkan dengan PowerPoint, sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif.

KESIMPULAN

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran di kelas 8A MTsN 4 Sidoarjo terbukti lebih efektif dalam meningkatkan interaksi belajar siswa dibandingkan dengan PowerPoint. Meskipun PowerPoint membantu dalam menyajikan materi dengan baik, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran cenderung lebih rendah. Sebaliknya, Quizizz mampu memicu keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan

¹⁷ Yuli Ani Setyo Dewi, Diah Ambarumi Munawaroh, and Rina Mida Hayati, 'Metode Teacher Centered Learning (TCL)', *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2021), 760–69.

komoetitif, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Meskipun PowerPoint membantu dalam menyajikan materi secara visual dan memfasilitasi pemahaman konsep, media ini tidak seinteraktif Quizizz dalam hal mendorong keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif lebih disarankan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar siswa. Guru dapat memanfaatkan kekuatan media berbasis teknologi seperti Quizizz untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Modern', *Cendekia Pendidikan*, 4.1 (2024), 91–100
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Dewi, Yuli Ani Setyo, Diah Ambarumi Munawaroh, and Rina Mida Hayati, 'Metode Teacher Centered Learning (TCL)', *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1.1 (2021), 760–69 <http://repository.uin-malang.ac.id/19016/>
- Diah Rahmawati As'ari, 'Strategi Dan Metode Pembelajaran Bahasa Arab', *Konferensi Nasional Bahasa Arab I*, 1 (2010), 113–20
http://eprints.walisongo.ac.id/355/1/UmiHanik_Tesis_Coverdll.pdf
- Hadi, Moh. Solikul, 'Implementasi Model Pengembangan Multiple Intellegence Dalam Meningkatkan Kecerdasan Natural Peserta Didik Melalui Metode Project Based Learning Di Kelas X Manpk Yogyakarta Pada Mata Pelajaran Fikih', 2018, 152
<https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/33289/>
- Hadi, Moh. Solikul, M. Sayyidul Abrori, and Dwi Noviatul Zahra, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Profesional 8 Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas X Semester Genap Di Man 1 Yogyakarta', *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3.2 (2020), 148
<https://doi.org/10.24127/att.v3i2.1123>
- Hidayah, Nurul, Salsa Ulya Hambali, and Trissa Fitri Millenia, 'Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X', *Prosiding Samasta*, 2021, 1–12
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/620%20%E2%80%93%93%20631>
- Humairoh, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1.1 (2023), 1–12
<https://jurnal2.umsu.ac.id/index.php/jippi/article/view/1/1>
- Mahmudah, Ilvina Maulidiyah, Farikhatul Aulia, A ' Malul Muhlashoh, Muhammad

- Musyaffak Hadiqi, and Mohammad Ahsanuddin, 'Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Yang Menarik', *Proceeding of International Conference on Arabic Language (INCALA)*, 2022 (2022), 1–13 <https://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/1346>
- 'Manfaat Penggunaan Media PowerPoint Dalam Pembelajaran', *Kejarcita*, 2022 <https://blog.kejarcita.id/manfaat-penggunaan-media-powerpoint-dalam-pembelajaran/> [accessed 5 September 2024]
- Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mukarromah, Aenullaeh, and Meyyana Andriana, 'Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran', *Journal of Science and Education Research*, 1.1 (2022), 43–50 <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nurhamim, Nana Jumhana, and Rifki Husni Mubarak, 'Ragam Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT RAGAM', 2022, 103 Hlmn <https://repository.uinbanten.ac.id/11917/1/Buku%20Nurhamim%202022.pdf>
- Sartika, Ameliani Rahma, Elfahmi Lubis, Septina Lisdayanti, and Romadhona Kusuma Yudha, 'Pelatihan Aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel Dan Power Point Pada Siswa-Siswi Di SMPN 4 Kutacane', *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1.5 (2022), 712–21 <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i5.249>
- Sinaga, Wellty Mely Betesda Br, and Alief Firmansyah, 'Perubahan Paradigma Pendidikan Di Era Digital', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1.4 (2024), 10 <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Sitorus, Destri Sambara, and Tri Nugroho Budi Santoso, 'Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12.2 (2022), 81–88 <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Supriadi, Nunung -, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19', *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5.1 (2021), 42 <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Wulandari, Eka, 'Power Point Hybrid Learning', *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.2 (2022), 26–32 <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>