



## Inovasi Pembelajaran: Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab

Islakhul Amal<sup>1\*</sup>, Najih Anwar<sup>2</sup>

Email: <sup>1</sup>amlislkhl13@gmail.com, <sup>2</sup>najihanwar@umsida.ac.id

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.3991>

### Article Info

Received: 25th July 2024

Revised: 19th August 2024

Accepted: 30th August 2024

Correspondence:

Phone: +62 896-8759-0265

**Abstract:** Among the many media that can be used in direct or indirect learning, one of them is interactive quizzes. Interactive quizzes themselves are media or applications that contain learning materials in the form of interactive questions that make students able to increase their insight and knowledge about learning materials and can be developed as an alternative to independent learning. The purpose of this study is to find out how the responses obtained by the students from learning using the interactive tools they get. This study uses a descriptive quantitative method, namely research that presents the data in the form of numbers which are then described to complement the description. This research will be conducted on 32 students of class X-3 at SMA Muhammadiyah 3 Tulangan as a sample. The data collection technique will be carried out using a questionnaire that will be distributed to students containing questions to find out the students' responses to the implementation of Arabic vocabulary learning using interactive quizzes on the classpoint application. The questionnaire will be given to each student in the form of a sheet of paper whose statement has been validated by an expert. This study resulted in a conclusion that the use of Interactive Quizzes in Learning Arabic Vocabulary in the ClassPoint application received a positive response from students in class X-3 of SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. The positive response given by the students after carrying out the research can be a determinant of how the students' learning development will be next.

**Keywords:** Response, Arabic, Interactive Quiz

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru. Baik interaksi antara guru dan siswa dapat terjadi di luar ruangan maupun daring. Berbagai macam media pembelajaran dapat membantu interaksi (Affandi et al., 2020). Jika siswa tidak memiliki sumber informasi yang memadai, mereka mungkin tidak dapat mencapai tujuan belajar mereka (Hidayah et al., n.d.). Oleh karena itu, perlu menggunakan strategi selama proses belajar, dan salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Firmadani, 2020). Selain itu, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menyusun materi pembelajaran dengan cara terbaik (Asakir & Mahmudah, 2022). Oleh karena itu, pendidik memerlukan berbagai ide dan kreativitas untuk menciptakan cara materi disampaikan dalam pembelajaran (Nasrulloh et al., 2020).

Karena pembelajaran akan menjadi membosankan dan tidak menarik bagi siswa jika prosesnya monoton dan terfokus pada satu guru (Kanza et al., 2020) terutama pada pembelajaran bahasa Arab (Nengrum & Arif, 2020). Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan seorang pendidik dalam mengatur metode, pendekatan dan media yang sesuai dalam penyajian materi (Ahmad et al., 2022). Namun, seringkali ada tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran, yang memerlukan penggunaan media yang digunakan oleh pendidik (Syihab & Wildan, 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Adib & Fauji, 2024). Media sendiri merupakan bagian penting dari pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar (Syahrizad, 2023).

Diantara sekian banyak media yang apat digunakan dalam pembelajaran langsung ataupun tidak langsung Salah satunya adalah kuis interaktif (Panggabean & Halomoan Harahap, 2020). Kuis interaktif sendiri adalah media ataupun aplikasi yang didalamnya berisikan materi pembelajaran dengan bentuk pertanyaan interaktif yang membuat peserta didik mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuannya mengenai materi pembelajaran serta dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri (Virgiawan & Marlina, 2018). Kuis interaktif juga dapat menjadi salah satu komponen yang mendukung kegiatan evaluasi secara interaktif (Maulana, 2023). Dengan menariknya media evaluasi yang digunakan oleh peserta didik dapat menjadikan mereka lebih antusias dalam mengukur kemampuannya sendiri (Utari et al., 2023).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam melaksanakan kuis interaktif dalam pembelajaran sekaligus melakukan evaluasi pembelajaran adalah aplikasi Classpoint (Kurniawan & Yatri, 2022). Classpoint sendiri merupakan sebuah aplikasi yang terdapat di web dan dapat diakses secara gratis oleh pendidik dan peserta didik (Wao et al., 2022). Classpoint ini bisa digunakan oleh pendidik untuk membuat kuis dalam pembelajaran (Sundari et al., 2021) yang menyediakan bermacam soal yang dapat dirancang oleh pendidik agar soal yang dibuat dapat dijawab oleh peserta didik dengan berbagai macam cara, diantaranya yaitu, multiple choice, word could, image upload dan sebagainya yang mana fitur-fitur cara menjawab tersebut tidak semuanya dimiliki oleh aplikasi lain (Jeklin, 2021). Dengan aplikasi Classpoint ini para pendidik bisa dengan mudah membuat kuis karena aplikasi ini sudah terintegrasikan dengan aplikasi Powerpoint yang mana Powerpoint ini sudah biasa digunakan oleh banyak kalangan serta mudah untuk diedit dan dioperasikan serta melakukan pembelajaran dengan menggunakan game yang menarik (Robbani, 2024). Dengan memanfaatkan perpaduan tersebut kuis yang disajikan akan dapat lebih bervariasi dan tidak membosankan (Indriani, 2020).

Kesulitan yang dialami oleh peserta didik di Kelas 10 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan yaitu untuk menguasai mufrodat yang mereka dapatkan selama pembelajaran. Sebagian peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran kosakata Bahasa Arab yang berlangsung monoton dan membosankan bagi mereka (Taufikurrohman et al., 2024). Untuk itu, percobaan menggunakan kuis interaktif dengan aplikasi Classpoint selama pembelajaran diharapkan mampu untuk memberikan respon positif pada pembelajaran kosakata bahasa Arab. Tidak hanya itu, penggunaan kuis interaktif pada penelitian ini diharapkan juga mampu untuk membuat para peserta didik termotivasi dan menyukai pembelajaran bahasa Arab.

Terdapat beberapa penelitian yang sudah membahas mengenai penggunaan kuis interaktif dalam

pembelajaran. Pada penelitian Samsiyati dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Sistem Indera Melalui PjBL Menggunakan Kuis Interaktif Quizizz (Samsiyati, 2023). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan Kuis Interaktif dengan sistem PjBL dalam motivasi belajar siswa. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode dan 36 peserta didik sebagai sampel, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif melalui PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata 10,71 dari hasil uji yang dilakukan. Pada penelitian Alya Azhari dkk dengan judul Penerapan Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika (Azhari et al., n.d.). Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pasca Covid 19 salah satunya adalah rendahnya minat belajar para peserta didik dalam pelajaran Matematika. Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode dan 36 peserta didik sebagai sampel, hasil awal dari penelitian ini menunjukkan 20 peserta didik memiliki minat belajar rendah dan 16 peserta didik memiliki minat sedang menjadi 14 peserta didik memiliki minat sedang dan 22 peserta didik memiliki minat tinggi dalam belajar Matematika. Pada penelitian Gres Dyah Kusuma Ningrum dengan judul Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Ningrum, 2018). Memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kontribusi media kuis interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian semu dengan pendekatan kuantitatif dengan 44 mahasiswa jurusan teknik informatika dan teknik elektro Universitas Negeri Malang angkatan 2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai *R Square* menunjukkan sebesar 91,1% yang menunjukkan bahwasanya persentase tersebut adalah besar nilai pengaruh kuis interaktif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Penelitian kali ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini dilakukan pada aplikasi Classpoint dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

Fokus penelitian ini adalah pada respon siswa dengan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana respon yang diberikan oleh para siswa terhadap penggunaan kuis interaktif pada aplikasi Classpoint yang mereka dapatkan. Dengan respon positif yang didapatkan maka akan dapat membuat penggunaan kuis interaktif pada aplikasi Classpoint ini memungkinkan digunakan dalam pembelajaran dan diteliti lagi seberapa jauh efek yang bisa ditimbulkan dalam pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian yang memaparkan datanya dalam bentuk angka yang kemudian dijelaskan menggunakan deskripsi (Musfiqon, 2012). Penelitian ini

akan dilakukan kepada 32 siswa kelas X-3 di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan sebagai sampel. Kosakata yang nantinya akan dipergunakan dalam penelitian diambil langsung dari buku ajar Al-Ashri kelas X yang digunakan oleh para siswa di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Teknik pengambilan data akan dilakukan menggunakan angket yang akan dibagikan kepada para siswa yang berisi pertanyaan untuk mengetahui respon para siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan kuis interaktif pada aplikasi classpoint. Angket akan diberikan manual kepada masing-masing siswa dalam bentuk lembaran kertas yang isi pernyataannya sudah divalidasi oleh ahli. Analisis data angket respon siswa terhadap penggunaan kuis interaktif pada aplikasi classpoint dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab menggunakan skala Likert(Sugiyono, 2019).

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian oleh Mahasiswa**

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya, seluruh data yang diperoleh dari angket yang telah dijawab oleh siswa dilakukan rekapitulasi dengan menghitungnya menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Kemudian skor yang didapatkan dilakukan interpretasi untuk kemudian dapat dikategorikan sesuai dengan kategori yang sudah dijadikan patokan. Kategori tersebut yaitu, sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang seperti pada tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor**

No	Interval Skor (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Hal ini dilakukan untuk menyimpulkan respon siswa terhadap penggunaan kuis interaktif pada aplikasi Classpoint dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Penerapan Penggunaan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 3 Tulangan dengan menjelaskan persiapan, proses

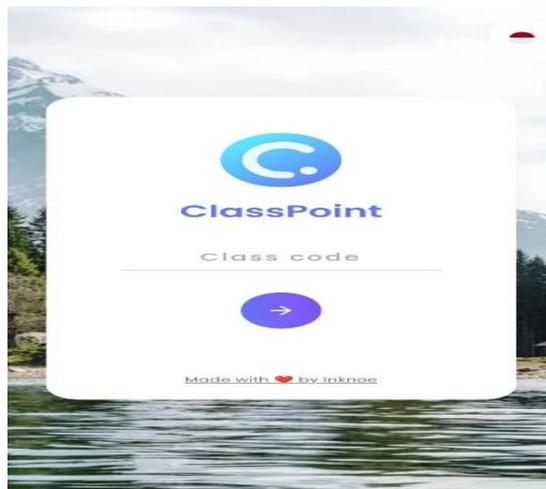
pembelajaran dan evaluasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab menggunakan kuis interaktif pada aplikasi Classpoint dan mengetahui respon para siswa.

1. Persiapan

Media kuis interaktif yang diperlukan dibuat terlebih dahulu pada aplikasi Classpoint yang menggunakan berbagai pilihan cara menjawab bagi siswa. Mufrodat diambil dari buku pelajaran Bahasa Arab yang menjadi pegangan para siswa selama belajar di kelas X yang sudah ditentukan kemudian dibuat dalam bentuk Power Point (*slide show*).

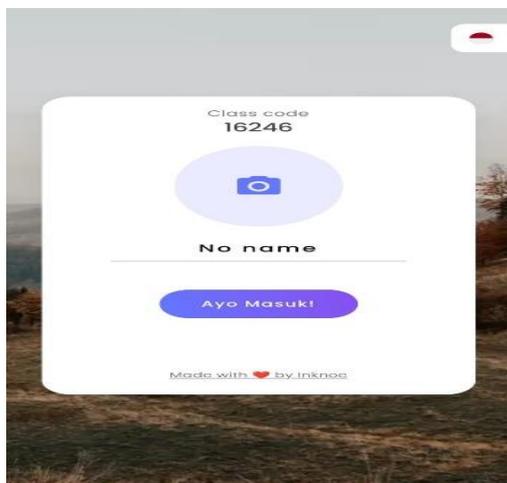
1. Pembelajaran

Peneliti menunjukkan mufrodat yang sudah disiapkan dalam bentuk Power Point (*slide show*) kepada para siswa sambil melafalkan mufrodat dengan jelas dan lantang, sementara itu para siswa akan mengikuti apa yang dicontohkan oleh peneliti sampai semua mufrodat yang disiapkan selesai ditirukan oleh para siswa. Selanjutnya para siswa diminta untuk mengeluarkan handphone mereka untuk membuka *website* dari aplikasi Classpoint untuk masuk kedalamnya dan dapat mengakses kuis interaktif yang sudah disiapkan oleh peneliti. Login dilakukan dengan memasukkan kode yang terdapat pada perangkat peneliti seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tampilan utama login pada *website* ClassPoint menggunakan kode

Setelah memasukan kode yang diberikan peneliti, para siswa akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu mereka akan diminta untuk memasukkan nama mereka agar diketahui oleh peneliti siapa saja yang sudah masuk dan bisa untuk mengerjakan kuis interaktif seperti pada gambar 2.



**Gambar 2.** Memberikan nama pada akun sementara yang akan digunakan

Tahap selanjutnya peneliti memimpin para siswa untuk mengerjakan soal interaktif sambil mengingat-ingat kemabali mufrodat yang telah dihafalkan sebelumnya. Terdapat 15 soal yang disediakan oleh peneliti dengan 4 cara menjawab yang dibuat oleh peneliti. Cara yang pertama dalam menjawab kuis interaktif yang tersedia pada aplikasi ClassPoint adalah pilihan ganda seperti pada gambar 3.



**Gambar 3.** Tampilan pada handphone siswa pada soal dengan cara menjawab pilihan ganda

Cara menjawab selanjutnya yang tersedia pada aplikasi ClassPoint adalah dengan mengirimkan gambar sesuai dengan yang diinginkan pada soal. Jadi siswa dapat mengirimkan jawaban berupa gambar yang terdapat pada handphone mereka ataupun juga yang terdapat pada internet yang dapat mereka telusuri. Seperti yang terdapat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Tampilan pada handphone siswa pada soal dengan cara menjawab mengirim gambar

Dengan cara mengirimkan gambar ini sebagai jawaban hal ini membuat para siswa lebih mudah mengingat mufrodat karena mereka melihat, menyeleksi sendiri gambar yang sesuai dengan mereka berdasarkan mufrodat yang ditanyakan. Cara menjawab yang ketiga yaitu dengan menggambar. Para siswa akan diminta untuk menggambar secara manual melalui handphone mereka mufrodat yang diminta pada kuis yang mereka dapatkan seperti pada gambar 5.



**Gambar 5.** Tampilan pada handphone siswa pada kuis dengan cara menjawab menggambar  
 Cara terakhir menjawab kuis yang keempat yakni dengan menggunakan isian singkat seperti yang terdapat pada gambar 6.

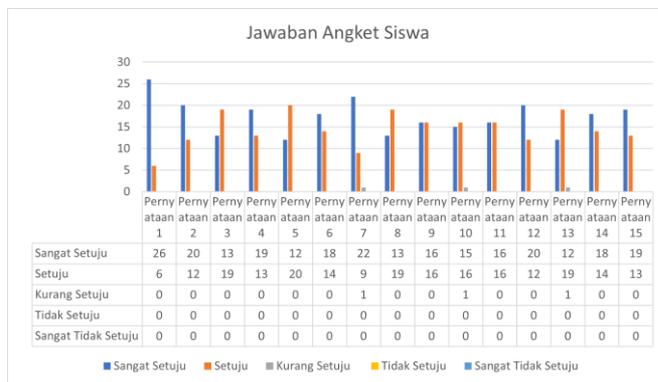


**Gambar 6.** Tampilan pada handphone siswa pada pertanyaan dengan cara menjawab isian singkat

Setelah selesai menyelesaikan kuis yang sudah disiapkan oleh peneliti para siswa kemudian diajak kembali untuk mengingat -ingat kembali apa saja yang sudah mereka pelajari dengan cara menanyakan kemabali apa saja kuis yang tadi telah mereka selesaikan.

2. Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti setelah menyelesaikan tahapan pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan Kesimpulan adari para siswa terhadap penggunaan Kuis Interaktif pada aplikasi ClaasPoint pada pembelajaran kosakata bahasa Arab(Rizal et al., 2021). Tahap ini dilakukan dengan meminta pendapat dari para siswa terhadap bagaimana proses pembelajaran yang mereka rasakan bersama peneliti. Setelah itu para siswa bersama peneliti akan melihat kembali kuis yang disediakan untuk melihat apakah terdapat hal yang dirasa perlu untuk diperbaiki atau dirasa kurang dan perlu untuk ditambahi(Tha'imah, 1986). Kemudian setelah menyelesaikan evaluasi peneliti membagikan angket yang berisi pernyataan untuk mengetahui respon yang didapatkan oleh para siswa setelah melakukan pembelajaran. Didapatkan hasil jawaban dari angket yang diberikan kepada para siswa sebagai berikut:



**Gambar 7.** Hasil jawaban dari angket oleh para siswa dalam bentuk diagram batang dan tabel

Maka peneliti mendapatkan hasil perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{2176}{2400} \times 100\% = 90,6\%$$

Dari hasil perhitungan yang didapatkan dapat diambil kesimpulan bahwa respon yang didapatkan oleh para siswa termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai presentase yang menunjukkan di angka 90,6%, sehingga dapat diketahui bahwa penggunaan kuis interaktif pada pembelajaran kosakata Bahasa Arab menjadi lebih seru dan mendapatkan respon yang baik dari para siswa. Sebagian besar siswa merasa lebih dimudahkan dengan gaya belajar menggunakan kuis interaktif dalam menguasai, memahami kosakata Bahasa Arab dan lebih menyukai belajar Bahasa Arab.

Dengan respon positif yang didapatnya respon positif dari para siswa pada penelitian ini memungkinkan bagi para pengajar untuk menggunakan kuis interaktif ini dalam pembelajaran. Para peneliti lain juga dapat ikut mengembangkan penelitian mengenai kuis interaktif ini yang nantinya tentu akan mendapatkan perkembangan perkembangan lain yang bisa membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab pada aplikasi ClassPoint mendapatkan respon yang positif dari para siswa kelas X-3 SMA Muhammadiyah 3 Tulangan. Respon positif yang diberikan oleh para siswa setelah melaksanakan penelitian dapat peluang untuk kuis interaktif pada aplikasi Classpoint bisa digunakan dengan baik dalam pembelajaran dan membuka peluang untuk diteliti lebih jauh lagi mengenai kebermanfaatannya dalam pembelajaran.. Dengan adanya cara untuk menguasai kosakata Bahasa Arab menggunakan Kuis Interaktif pada aplikasi ClassPoint akan perlahan menimbulkan

kesan yang menyenangkan dalam belajar Bahasa Arab yang selama ini masih seringkali dikesampingkan oleh para siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adib, F., & Fauji, I. (2024). Penggunaan Media Poster Untuk Meningkatkan Pemahaman Mufradât Di Sd Muhammadiyah 1 Sedati. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.3003>
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Ahmad, M., Setyawan, C. E., & Situbondo, U. I. (2022). *Tathwiiru Wasaailu Al-i'laam At-ta'liimiyyah Al-arobiyyah Allatii Binidhomi Andruwidi Bilmadrasah Al-islamiiyyah Al-hukumiiyyah Al-ula Yugyakarta*. 5, 136–154.
- Asakir, I., & Mahmudah, F. (2022). Kreativitas dan Inisiatif Guru dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Online. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.1.2022.1541>
- Azhari, A., Adhimah, O. K., & Huda, S. (n.d.). *Penerapan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika*. 1(1), 444–454.
- Hidayah, N., Rusandi, H., & Nurlaeli, H. (n.d.). *Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah*.
- Indriani, V. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8, 1044–1052. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36681>
- Jeklin, A. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–23.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Materi Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86–95.
- Maulana, H. (2023). Analisis Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Media Digitalisasi Untuk Memotivasi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 1–12. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.255>
- Musfiqon, H. M. (2012). *Panduan Lengkap Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nasrulloh, M. F., Nasoih, A. K., Satiti, W. S., Khansa, S., & Afifa. (2020). Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab melalui Pelatihan dan Permainan Bahasa Arab. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 28–35.
- Nengrum, T. A., & Arif, M. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab*. 9(1), 1–15.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 22–27.
- Panggabean, S., & Halomoan Harahap, T. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Rizal, M., Syihabuddin, & Mad'ali. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dengan Memanfaatkan Aplikasi MiSK. *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab*, 9(1), 1–13.
- Robbani, A. S. (2024). Alternative Game-Based Arabic Learning Using Lingohut. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan*

*Kebahasaaraban*, 7(1), 291-310.

Samsiyati. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Sistem Indera melalui Project Based Learning Menggunakan Kuis Interaktif Quizizz. *Ideguru (Jurna Karya Ilmiah Guru)*, 8(2), 263-269.

Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67.

Sundari, Hadiyani, D., & Muhlis, I. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.

Taufikurrohman, Hanifah, U., Abdullah, M., Ilzam, A., & Sulfiatin. (2024). Pembelajaran Mufradat Pada Anak Tingkat Pemula di Pondok Pesantren Miftahul Ulum Panyeppen. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 7(1), 97-116.

Tha'imah, R. A. (1986). Al-maroji' fi Ta'lim al-Lughoh Al-'Arobiyyah Juz 1. In *Riyadh*.

Utari, W., Surya, R. B., & Aziz, A. C. K. (2023). Media Kuis Interaktif dengan Aplikasi Classpoint. *Jurnal Indopedia*, 1, 397-406.

Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). *Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika*. 12(1), 29-42.

Wao, Y. P., Priska, M., & Peni, N. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Zoologi Invertebrata. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 3(2), 76-87. <https://doi.org/10.26740/jipb.v3n2.p76-87>