

DAMPAK ASESMEN FORMATIF BERBASIS GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN TTS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Fajriani Asdar¹, Husnul Khatimah², Nurhikmah H³, Suryadi Ishak⁴, Safaruddin⁵
^{1,2,3,4,5} Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
fajrianiasdar.s22025@student.unm.ac.id, husnul2mei@gmail.com,
nurhikmah.h@unm.ac.id, suryadi.ishak@unm.ac.id, safaruddin@unm.ac.id

ABSTRACT

This study investigates the impact of gamification-based formative assessment, specifically using Quizizz and Crossword Puzzles (TTS), on student learning outcomes in economics, focusing on the material concerning the division and scope of economics. While previous research confirmed the benefits of game-based assessments in enhancing motivation and learning, a direct comparative study between Quizizz and TTS was rare, especially on this fundamental economic topic. Employing a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design, the study used Purposive Sampling to select two groups of 36 students each at UPT SMAN 13 Sinjai: one group treated with Quizizz and the other with TTS. Data analysis using JASP involved the Independent Samples t-test on post-test score. The descriptive analysis showed that the TTS group achieved a significantly higher average score ($\bar{x}=82.92$) compared to the Quizizz group ($\bar{x}=72.11$). The Independent Samples t-test confirmed a statistically significant difference ($p < 0.001$) in learning outcomes, leading to the rejection of the null hypothesis. The conclusion highlights that the Crossword Puzzle (TTS) method is substantially more effective due to its ability to encourage deeper cognitive processing, active elaborative encoding, and a more stress-free, engaging learning environment, leading to stronger long-term memory retention than the quick-response nature of Quizizz.

Keywords: Formative Assessment, Gamification, Quizizz, Crossword Puzzle, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan dampak asesmen formatif berbasis gamifikasi, yaitu Quizizz dan Teka-Teki Silang (TTS), terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi⁷. Penelitian komparatif langsung ini dilakukan karena adanya kesenjangan bahwa studi terdahulu jarang membandingkan efektivitas kedua media ini secara eksplisit⁸⁸⁸. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Eksperimen Semu (Quasi-Experimental Design), penelitian ini melibatkan dua kelompok di UPT SMAN 13 Sinjai yang ditentukan melalui *Purposive Sampling*, masing-masing berjumlah 36 siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kelompok TTS memiliki rata-rata skor hasil

belajar yang lebih tinggi ($x=82.92$) dibandingkan kelompok Quizizz ($x=72.11$). Uji *Independent Samples t-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0.001$) antara kedua kelompok. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa asesmen formatif berbasis Teka-Teki Silang (TTS) secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Keunggulan TTS terletak pada kemampuannya mendorong pemrosesan kognitif yang mendalam (*deep processing*) melalui *elaborative encoding*, yang menuntut rekonstruksi pengetahuan dan penguatan retensi memori jangka panjang, serta menyediakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dan fokus daripada kompetisi cepat pada Quizizz

Kata Kunci: Asesmen formatif, Gamifikasi, Quizizz, TTS, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah merubah paradigma pembelajaran di sekolah, termasuk dalam sistem penilaian formatif yang kini dapat dilakukan berbasis permainan atau game-based assessment. Berdasarkan hasil penelitian (H et al., 2025) Gamifikasi dapat Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah: Melalui tantangan dan tugas interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Gamifikasi mendorong siswa untuk belajar melalui pengalaman dan eksplorasi, yang memperkuat konsep pembelajaran. Model penilaian seperti Quizizz dan teka-teki silang mampu membangun lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, serta meningkatkan motivasi dan capaian pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi, khususnya pada

materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi. Berdasarkan penelitian (Aldona Aqtoina & Rohmani, 2025) Quizizz terbukti memfasilitasi asesmen formatif dengan fitur game yang meningkatkan partisipasi dan pencapaian belajar. Penerapan game-based *formative assessment* pada materi ekonomi tidak hanya memberikan umpan balik langsung (*feedback*), tetapi juga menyeimbangkan aktivitas kognitif dan afektif siswa (Indah Rahmawati et al., 2023).

Sejalan dengan hasil (Agnes Jong & Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh, 2024), penggunaan Quizizz mampu membangun pembelajaran aktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan mengembangkan pemahaman konsep secara mendalam. Laporan (Ni Kadek Pretyka Prawita & Putu Suarniti Noviantari, 2025)

juga menyebut metode quiz live berbasis game menaikkan motivasi belajar di kelas ekonomi secara signifikan. Itu selaras dengan studi (Nilam Ardiningrum et al., 2024), (Bina Nurani Sibarani et al., 2025), serta aplikasi platform Educaplay dan Wordwall yang memperkuat penguasaan materi ekonomi melalui aktivitas berbasis learn-by-game.

Di sisi lain, teka-teki silang sebagai bentuk penilaian formatif berbasis permainan dikenal mampu mengasah daya analisis, meningkatkan retensi materi, dan mendorong pemahaman prosedural pada konsep ekonomi (Nurani Sibarani et al., 2025). Media crossword puzzle telah digunakan untuk menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa di bidang ekonomi (Astri Armayani Arman, 2023).

Dalam perspektif teori konstruktivisme (Nabiila Tsuroyya Azzahra et al., 2025), penilaian formatif berbasis permainan memberikan ruang siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman, interaksi sosial, serta penalaran aktif seiring peran guru sebagai fasilitator. Penelitian (Astri

Armayani Arman, 2023) menegaskan bahwa gamifikasi pada pembelajaran dan penilaian memberikan stimulus positif terhadap HOTS (Higher Order Thinking Skills) dan efektivitas pembelajaran.

Lebih lanjut, efektivitas *Game-Based Assessment* dibanding metode tradisional ditunjukkan dalam penelitian (Retno Wulandari, 2025), di mana peningkatan hasil belajar ekonomi siswa secara statistik signifikan dengan intervensi Quizizz atau media game lain. Simpulan serupa diungkapkan Sinta Journal (Mira Febriana, 2023), repository (Galih bagus setyapambudi, 2023), serta penelitian (I Gede Yudha Septiana et al., 2022) yang menyoroti keunggulan penilaian formatif berbasis game dalam pembinaan keterampilan ekonomi serta pengembangan daya nalar kritis siswa.

Penggunaan berbagai media inovatif berbasis permainan juga terbukti memperkuat capaian pembelajaran pada ekosistem digital sekolah (Nova Yunita & Detri Amelia Chandra, 2025) Implementasi metode Quizizz dan teka-teki silang telah didokumentasikan dalam berbagai

penelitian lintas jenjang pendidikan di Indonesia, menunjukkan adanya tren positif pada aspek motivasi, interaksi, dan output belajar di bidang ekonomi.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *game-based assessment* seperti Quizizz dan media permainan edukatif lainnya mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Demikian pula, media teka-teki silang telah terbukti mengasah kemampuan analitis, retensi materi, dan berpikir kritis siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya hanya mengkaji satu jenis media secara terpisah dan masih jarang yang secara eksplisit menempatkan Quizizz dan teka-teki silang sebagai dua bentuk asesmen formatif berbasis permainan yang dibandingkan efektivitasnya dalam satu desain penelitian yang sama. Selain itu, kajian mengenai *game-based formative assessment* pada mata pelajaran ekonomi selama ini lebih banyak dilakukan pada tingkat materi yang umum, sehingga belum banyak penelitian yang secara spesifik menganalisis dampak asesmen

formatif Quizizz dan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi yang bersifat fundamental.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa studi komparatif langsung antara asesmen formatif berbasis Quizizz dan teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi. Penelitian ini tidak hanya menguji pengaruh masing-masing metode, tetapi juga membandingkan tingkat efektivitas keduanya dalam kerangka teori konstruktivisme, di mana kedua metode dipandang sebagai sarana bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, temuan penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris dan teoretis dalam pengembangan model asesmen formatif berbasis game di mata pelajaran ekonomi, sekaligus menyediakan implikasi praktis bagi guru dalam memilih strategi penilaian formatif yang paling sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan relevansi empiris terkait, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penilaian formatif berbasis permainan menggunakan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji pengaruh penilaian formatif berbasis permainan menggunakan teka-teki silang dalam konteks yang sama. Selanjutnya, penelitian ini membandingkan efektivitas kedua metode penilaian formatif berbasis permainan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komparatif yang jelas mengenai metode mana yang lebih efektif dalam memfasilitasi peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar ekonomi, sekaligus memperkuat integrasi penilaian formatif berbasis game sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan motivasional. Ini mengacu pada pentingnya penilaian formatif yang bersifat interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Kuantitatif dengan Desain Eksperimen Semu (*Quasi-Experimental Design*).

Teknik Pengambilan Sampel menggunakan Purposive Sampling untuk memilih dua kelas yang memiliki karakteristik awal sebanding sebelum perlakuan dimulai.

Populasi seluruh siswa kelas X pada mata pelajaran Ilmu Ekonomi di UPT SMAN 13 Sinjai. Adapun sampel dari penelitian ini adalah kelas X1 dan X3, dialokasikan menjadi: Kelas X1 sebagai kelompok 1 (Quizizz): Kelas yang menerima penilaian formatif menggunakan Quizizz. Kelas X2 sebagai kelompok 2 (Teka-teki Silang/TTS): Kelas yang menerima penilaian formatif menggunakan Teka-teki Silang.

Tabel 1 Tabel kelompok

Kelompok	Perlakuan	Pengukuran
Quizizz	X ₁	O ₁
TTS	X ₂	O ₂

X₁ : Perlakuan penilaian formatif berbasis Quizizz.

X₂ : Perlakuan penilaian formatif berbasis Teka-teki Silang.

O₁, O₂ : Pengukuran Hasil Belajar (*Post-test*).

Analisis data dilakukan melalui perangkat lunak statistik JASP (JASP Team, 2024). Analisis data difokuskan pada perbandingan rata-rata skor *Post-test* antara dua kelompok. Statistik Deskriptif untuk Hitung Rata-rata (*Mean*) dan Standar Deviasi untuk skor *Post-test* di Kelompok Quizizz dan Kelompok Teka-teki Silang. Uji-t Sampel Independen (*Independent Samples t-test*) untuk membandingkan rata-rata skor *Post-test* antara Kelompok Quizizz dan Kelompok Teka-teki Silang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil belajar siswa dikumpulkan dari dua kelompok perlakuan, diantaranya kelompok yang menggunakan penilaian formatif berbasis permainan Quizizz dan kelompok yang menggunakan Teka-Teki Silang (TTS). Kemudian dianalisis menggunakan JASP. Adapun Hasil analisis deskriptif diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif

	Group	N	Mean
Nilai	Quizizz	36	72.11
	TTS	36	82.92

Berdasarkan tabel 2, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok TTS ($x=82,92$) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Quizizz ($x= 72.11$).

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat sebelum dilakukan uji t, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

Test of Normality (Shapiro-Wilk)

Residuals	W	p
Nilai	0.970	.086

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Equality of Variances (Levene's)

	F	df ₁	df ₂	P
Nilai	3.299	1	70	.074

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai (p Value 0.086) $> \alpha = 0.05$ pada Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi. Untuk tabel 4 Hasil uji homogenitas varians (Levene's) menunjukkan nilai signifikansi $p=0.074 > \alpha = 0.05$ maka asumsi homogenitas varians terpenuhi.

Setelah memenuhi uji prasyarat selanjutnya dilakukan uji independent sampel t test untuk mengetahui perbandingan rata-rata menggunakan menguji perbedaan efektivitas antara kedua metode penilaian formatif tersebut. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sampel t Test

Independent Samples T-Test

	t	df	p
Nilai	-3.550	70	< .001

Note. Student's t-test

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai signifikansi adalah $p < 0.001$. Karena nilai $p < 0.001$ jauh lebih kecil daripada tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ maka Hipotesis Nol ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan Quizizz dan kelompok yang menggunakan TTS.

David Ausubel (1968) menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika pengetahuan baru terhubung dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Teka-teki silang mendorong siswa untuk:

Mengaktifkan pengetahuan awal: Setiap petunjuk (*clue*) memicu *retrieval* dari *long-term memory*, mengkonstruksi makna: Proses mencocokkan huruf dan kata memerlukan *synthesizing* informasi baru dengan skema yang ada, membangun jaringan konseptual: Hubungan horizontal dan vertikal dalam grid teka-teki mencerminkan hubungan antar-konsep

Berdasarkan aspek pemrosesan kognitif, TTS menuntut rekonstruksi pengetahuan lebih mendalam karena siswa harus mencocokkan konsep dengan jumlah kotak, bukan sekadar memilih jawaban cepat seperti pada Quizizz yang memicu respons impulsif. Hal ini sesuai temuan (Indah Tri Murti et al., 2021) yang menyatakan bahwa media TTS berperan signifikan terhadap hasil belajar kognitif karena siswa didorong untuk memecahkan masalah melalui pertanyaan mendatar dan menurun yang menuntut pemahaman utuh, sehingga materi tersimpan lebih kuat dalam memori jangka panjang. Proses berpikir terstruktur pada TTS memperkuat *long-term memory* melalui *elaborative encoding* aktif.

Ditinjau dari motivasi intrinsik dan keaktifan siswa, TTS mengubah peran siswa menjadi pencari informasi aktif dengan memancing rasa penasaran dan fokus dalam menyelesaikan teka-teki. (Zakiah Ulfiah & Yona Wahyuningsih, 2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif TTS meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar, berbeda dengan kuis standar yang bisa terasa repetitif. Aspek psikologis seperti kenyamanan belajar juga lebih baik pada TTS, karena kompetisi waktu ketat pada Quizizz dapat menimbulkan kecemasan, sementara TTS menyediakan lingkungan joyful learning yang mengurangi stres dan burnout siswa (Desmitha Fritha Sababalat et al., 2021). Kondisi ini menciptakan otak yang optimal untuk penyerapan informasi sehingga hasil belajar lebih tinggi pada TTS.

(Navisa et al., 2025) menegaskan keunggulan TTS dalam mekanisme *deep processing* dan *Retrieval Practice*. Tidak seperti kuis pilihan ganda yang bersifat *surface processing*, TTS menuntut sintesis petunjuk kontekstual untuk merekonstruksi istilah kunci secara aktif, yang secara empiris terbukti

memperkuat retensi memori jangka panjang dan hasil pembelajaran yang lebih efektif. Referensi ini mendukung bahwa keunggulan TTS atas Quizizz terletak pada pemrosesan kognitif mendalam, motivasi intrinsik yang lebih tinggi, dan kondisi psikologis belajar yang lebih nyaman, sehingga hasil belajar siswa pada TTS secara signifikan lebih baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian komparatif langsung mengenai dampak asesmen formatif berbasis gamifikasi Quizizz dan Teka-Teki Silang (TTS) terhadap hasil belajar siswa pada materi pembagian dan ruang lingkup ilmu ekonomi, diperoleh Kesimpulan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan, nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelompok TTS secara substansial lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Quizizz. Kelebihan dari TTS adalah dapat memicu pemrosesan kognitif mendalam (*deep processing*), mendorong *elaborative encoding*, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman dibandingkan Quizizz yang cenderung memicu respons impulsif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes Jong, & Yuliana Tien Bayangkharwati Tacoh. (2024). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 12. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Aldona Aqtoina, & Rohmani. (2025). Effects Problem Solving Skills in School Learning : Systematic Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 70–79. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i1.87593>
- Astri Armayani Arman. (2023). *Pengembangan Media Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn 232 Inpres Marusu Kabupaten Maros*. SKRIPSI.
- Bina Nurani Sibarani, Afrida, & Febbry Romundza. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Games Based Learning Menggunakan Wordwall Berbasis PjBL untuk Mendukung Kemampuan Kreativitas Siswa pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2184–2191. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1677>
- Desmitha Fritha Sababalat, Leony Sanga Lamsari Purba, & Elferida Sormin. (2021). *Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka- Teki Silang Online terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa* (Vol. 6, Issue 1). <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains>
- Galih bagus setyapambudi. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kuliner pada Siswa Kelas X SMK Pariwisata Telkom Bandung*.
- I Gede Yudha Septiana, I Made Citra Wibawa, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2022). *Interactive Multimedia Based on Articulate Storylines in the Topic of Plant Anatomy and Physiology*.
- H, Nurhikmah, et al. (2025). Pelatihan Gamifikasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *As-sidanah* (7). <https://journal.ibrahimiy.ac.id/index.php/assidanah>
- Indah Rahmawati, N., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., Ngundiati, N., Ekonomi, P., & Profesi Guru, P. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran. *Nuryatim Ngundiati INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 7236–7248.
- Indah Tri Murti, WidyaTrio Pangestu, & Prima Rias Wana. (2021).

- Pengaruh Media Pembelajaran Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pelajaran Ips Kelas Iii.*
- Mira Febriana. (2023). *The Impact of Financial Development on Carbon Emissions in ASEAN Countries.*
- Nabiila Tsurayya Azzahra, Septa Nur Laila Ali, & M Yunus Abu Bakar. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Navisa, Siti Halima Sineri, Rahma Nur Khalifah, Halimatus Sadiyah, Salza Putri Amelia Jaidi, Tahta Faddel Faddilah, & Ika Putra Viratama. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Game Teka-Teki Silang sebagai Media Pembelajaran untuk Peningkatan Keterlibatan dan Pemahaman Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(4), 287–297.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i4.2596>
- Ni Kadek Pretyka Prawita, & Putu Suarniti Noviantari. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui live quiz di kelas VIII.7 SMP Negeri 6 Denpasar. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 14(2), 187–198.
- Nilam Ardiningrum, Safitri, D., & Info, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Pembelajaran IPS (Kajian Literatur).*
<https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Nova Yunita, & Detri Amelia Chandra. (2025). The Implementation of Interactive Learning Media Utilizing Quizizz at SMAN 2 Rambah. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 7(1), 32–41.
<https://doi.org/10.47709/cnahpc.v7i1.5000>
- Nurani Sibarani, B., Romundza, F., & Studi Pendidikan Kimia, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Games Based Learning Menggunakan Wordwall Berbasis PjBL untuk Mendukung Kemampuan Kreativitas Siswa pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2184–2191.
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1677>
- Retno Wulandari. (2025). *Analisis Penggunaan Kuis Interaktif di Sekolah Dasar.*
- Zakiah Ulfiah, & Yona Wahyuningsih. (2023). Penerapan Permainan Edukatif Teka Teki Silang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 6(2).
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>

