

PENGEMBANGAN MATERI QIRO'AH BERBASIS *FUN LEARNING* MENGUNAKAN MEDIA QUIZZ DI MIN 1 PALI

Nabilla Erista Dinanti¹, Kristina Imron², Nazarmanto³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Arab FITK

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹nabillaerista1@gmail.com, ² kristinaimron@radenfatah.ac.id,

³nazarmanto_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and examine the effectiveness of Quizizz-based fun learning media in improving students' qirā'ah (Arabic reading) skills at grade VI of MIN 1 PALI. The research employed the Research and Development (R&D) method, producing a Quizizz-based instructional media product. The research subjects consisted of 24 students divided into an experimental class and a control class, with 12 students in each group. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests in the form of pre-tests and post-tests. Data analysis techniques included normality tests, homogeneity tests, validity tests, independent t-tests, and N-gain analysis. The results revealed a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control classes. The average post-test score of the experimental class was higher than that of the control class, indicating that Quizizz-based fun learning media is effective in improving students' qirā'ah skills. In addition, the implementation of this media increased students' motivation, enthusiasm, and active participation during the learning process. Therefore, Quizizz-based fun learning media is considered effective and feasible as an alternative instructional medium for Arabic reading instruction at the elementary school level.

Keywords: *fun learning, qiro'ah, quizizz, learning media, r&d*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran Quizizz berbasis *fun learning* dalam meningkatkan kemampuan qirā'ah peserta didik kelas VI MIN 1 PALI. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz. Subjek penelitian berjumlah 24 peserta didik yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri atas 12 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, uji *independent t-test*, dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berbasis *fun learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan qirā'ah peserta didik. Selain itu, penerapan media ini mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media Quizizz berbasis *fun learning* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran qirā'ah di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: fun learning, qiro'ah, quizizz, media pembelajaran, r&d

A. Pendahuluan

Istilah *pengembangan* kerap dijumpai dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pemrograman, pendidikan, jasa, ekonomi, dan bidang lainnya. Pengembangan diartikan sebagai suatu upaya terencana untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, serta moral individu agar sesuai dengan kebutuhan pekerjaan atau jabatan melalui pendidikan dan pelatihan (Putra & Sobandi, 2019). Dalam konteks pendidikan, pengembangan mencakup pengembangan materi ajar. Pengembangan materi ajar merupakan suatu proses atau cara untuk menjadikan bahan pembelajaran lebih baik, lengkap, luas, dan sistematis, sehingga dapat digunakan secara optimal oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Imron & Sabana, 2024).

Salah satu strategi kemampuan berbahasa Arab, khususnya keterampilan membaca, adalah melalui pengembangan materi qirā'ah yang berkualitas (Pramudita et al., 2025). Qirā'ah merupakan salah satu kemampuan dalam keterampilan berbahasa (Nurfaizah, Jumhur, Nazarmanto, 2025). Kemampuan membaca menjadi kecakapan penting yang harus dimiliki oleh individu dalam memahami kaidah kebahasaan yang terdapat dalam suatu kalimat atau teks secara akurat, tepat, dan familiar, sehingga pembaca mampu menerima serta memahami informasi yang disampaikan dengan baik (Nurfaizah, Jumhur, Nazarmanto, 2025).

Melalui kegiatan membaca, siswa memperluas pengetahuan, meningkatkan kecerdasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan daya analisis yang tinggi untuk merenung, berpikir, dan

mengembangkan kreativitas berpikir (Hidayah & Hermansyah, 2016). Membaca juga dipahami sebagai suatu proses berpikir yang melibatkan kegiatan mempersepsi dan memahami informasi serta memberikan makna terhadap bacaan yang dibaca (Nurul Hidayah, 2016). Oleh karena itu, pembelajaran qiro'ah memerlukan strategi dan pendekatan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *fun learning*. Kata "fun" berarti menyenangkan dan "learn" berarti belajar, sehingga *fun learning* dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang menyenangkan (Mayah, 2021). Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dinilai mampu menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan serta tahap perkembangan anak. Cara belajar yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang positif, sehingga siswa tidak merasa terbebani oleh materi yang disampaikan dan materi tersebut dapat diserap dengan baik, khususnya pada usia anak-anak (Attamimi et al., 2021). Melalui penerapan *fun learning*, guru dapat mengelola kelas menjadi komunitas

belajar mini yang setiap unsurnya dirancang secara cermat untuk mendukung proses belajar yang optimal, mulai dari pengaturan tempat duduk, penerapan kebijakan kelas, hingga perancangan pengajaran (Asmawadi, 2021). Dalam mendukung pelaksanaan *fun learning*, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang tidak terpisahkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran agar lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi menyalurkan pesan serta merangsang perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang aktif (Regar & Ain, 2023). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat belajar secara efisien dan efektif (Churri & Agung, 2013). Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi semakin berkembang,

termasuk dalam proses penilaian pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz, yaitu aplikasi kuis interaktif berbasis permainan (Agustina & Rusmana, 2019). Quizizz merupakan media pembelajaran daring berbasis *e-learning* yang tidak berbayar dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan semangat, motivasi, serta hasil belajar siswa. Aplikasi ini juga mampu merangsang minat siswa untuk mengulang kembali materi pelajaran dan mendorong diskusi kelompok (Supriadi et al., 2021). Selain itu, Quizizz menawarkan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi dengan musik latar yang dapat diaktifkan atau dinonaktifkan sesuai preferensi pengguna (Sari & Yarza, 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Borg and Gall dalam Purnama, penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk dalam bidang

pendidikan. Melalui metode ini, penelitian tidak hanya berfokus pada pengujian teori, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat digunakan secara langsung dalam praktik pembelajaran.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini meliputi produk berbentuk *hardware* dan *software*. Produk *hardware* mencakup buku pembelajaran, modul ajar, media dan sejenisnya. Sementara itu, produk *software* meliputi aplikasi pembelajaran, program pengelolaan data, sistem evaluasi, serta model pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Purnama, 2016).

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, serta masukan dan saran dari para ahli dan pengguna. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa serta hasil angket yang memberikan gambaran mengenai efektivitas pembelajaran (Ainin, n.d.). Penggabungan kedua jenis data tersebut memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, yaitu dengan

mengamati kondisi nyata di lapangan sekaligus membuktikannya melalui data dalam bentuk angka.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas VI MIN 1 PALI yang berjumlah 24 siswa. Populasi tersebut terdiri atas kelas VI A sebanyak 12 siswa dan kelas VI B sebanyak 12 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi yang memenuhi kriteria penelitian. Adapun kriteria sampel meliputi siswa kelas VI yang telah mempelajari mufrodat dasar bahasa Arab, siswa yang mampu menggunakan perangkat digital seperti laptop atau komputer dengan bimbingan guru, serta siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan kriteria tersebut, kelas VI A yang berjumlah 12 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VI B yang berjumlah 12 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan

data kuantitatif yang diperoleh melalui angket dan tes. Tes yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media Quizizz berbasis *fun learning*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan beberapa teknik analisis statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, uji *paired t-test*, dan uji *gain*. Teknik analisis ini digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran qiro'ah menggunakan media Quizizz berbasis *fun learning*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran qiro'ah di kelas VI MIN 1 PALI masih menggunakan metode konvensional. Pada pelaksanaan pembelajaran qiro'ah di kelas VI MIN 1 PALI, guru telah menyampaikan materi sesuai dengan topik pembelajaran. Namun demikian, sebagian peserta didik menunjukkan rasa bosan dan kurang termotivasi akibat metode pembelajaran yang cenderung monoton. Kondisi ini terlihat dari perbedaan kemampuan membaca peserta didik, di mana sebagian siswa mampu membaca dengan lancar,

sementara sebagian lainnya masih mengalami kesulitan. Keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi faktor yang memengaruhi kurang optimalnya pencapaian kemampuan qiro'ah peserta didik.

Sebelum diterapkannya media Quizizz, proses pembelajaran bahasa Arab masih didominasi oleh metode menghafal mufrodat. Peserta didik diminta untuk menghafal kosakata di rumah dan menyetorkan hafalan tersebut kepada guru saat dikelas. Meskipun metode ini dapat memicu antusiasme awal, dalam pelaksanaannya sebagian peserta didik mengalami penurunan fokus dan minat belajar di tengah proses pembelajaran. Akibatnya, kegiatan belajar terasa kurang variatif dan tidak sepenuhnya mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Guru mata pelajaran bahasa Arab kelas VI MIN 1PALI menyampaikan bahwa diperlukan pembaruan dalam metode dan media pembelajaran. Peserta didik membutuhkan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan agar proses pembelajaran tidak terasa membosankan dan monoton. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran yang

inovatif dan interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan salah satu peserta didik juga memperkuat kondisi tersebut. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran bahasa Arab terkadang terasa kurang menarik karena lebih banyak menekankan pada kegiatan menghafal mufrodat yang kemudian disetorkan kepada guru. Pola pembelajaran seperti ini membuat kegiatan belajar terasa monoton dan kurang menumbuhkan semangat belajar. Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran berbasis fun learning, seperti Quizizz, yang diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran qiro'ah yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Hasil pre-test mendukung temuan tersebut. Kelas kontrol dengan 12 peserta didik memiliki rata-rata nilai 41,25. Kelas eksperimen dengan 12 peserta didik memiliki rata-rata 42,5. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca bahasa arab sebelum penerapan metode interaktif. Nilai rata-rata tersebut dapat dilihat dari ringkasan

hasil pre test kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Pre-test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata Pre-test
Kontrol	12	41,25
Eksperimen	12	42,5

Setelah diterapkan proses pembelajaran qiro'ah menggunakan media Quizizz berbasis *fun learning*, terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Guru mempersiapkan materi pembelajaran, kondisi kelas yang kondusif, serta menyusun soal evaluasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran qiro'ah. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pemberian motivasi kepada peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan tahapan permainan interaktif melalui aplikasi Quizizz yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Penyajian materi qiro'ah dilakukan melalui permainan tematik, salah satunya bertema "waktu", yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan Quizizz. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tampak lebih fokus, termotivasi, dan menikmati proses pembelajaran.

Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya yang bersifat monoton.

Selama proses pelaksanaan pembelajaran qiro'ah menggunakan media Quizizz berbasis *fun learning*, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam permainan, serta bekerja sama selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami mufrodat mengalami peningkatan, yang menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz berbasis *fun learning* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran qiro'ah. Evaluasi post-test menunjukkan peningkatan signifikan; rata-rata kelas kontrol 58,33, sedangkan kelas eksperimen 78,58. Semua peserta didik dinyatakan lulus, menunjukkan efektivitas metode dan media yang diterapkan. Nilai rata-rata dapat dilihat dari ringkasan hasil post test kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Pre-test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata Post-test
Kontrol	12	58,33
Eksperimen	12	78,58

Berdasarkan hasil diatas terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan hasil pre-test pada kelas eksperimen sebelumnya. Dengan demikian, penerapan metode dan media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca bahasa arab. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran qiro'ah menggunakan media quizizz berbasis fun learning. Peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji validitas, uji *paired t-test*, dan uji *gain*. Hal tersebut dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pretest Kelas eksperimen	.189	12	.258 ^a	.901	12	.954
Posttest Kelas eksperimen	.141	12	.268 ^a	.917	12	.969
Pretest Kelas kontrol	.189	12	.258 ^a	.940	12	.495
Posttest Kelas kontrol	.229	12	.154	.904	12	.112

^a. This is a lower bound of the true significance.
^a. Lilliefors Significance Correction.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	2.328	1	22	.141
	Based on Median	2.212	1	22	.151
	Based on Mean and Std. Deviation	2.212	1	18.209	.154
Posttest	Based on Mean	2.323	1	22	.142

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples T Test

Independent Samples Test									
Levene Statistic									
		df1	df2	Levene Statistic	Sig.	t Statistic	df	t (2-Tailed)	Sig. (2-Tailed)
Pretest	Experiment vs. Control	12	12	2.328	.141	1.890	22	0.074	.954
Posttest	Experiment vs. Control	12	12	2.212	.151	1.410	22	0.174	.869

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Score

Descriptives				Statistic	Std. Error
Kelas					
Eksperimen	Eksperimen	Mean		80.18	2.888
		95% Confidence Interval for Mean		73.62	
		Lower Bound		73.62	
		Upper Bound		86.58	
		5% Trimmed Mean		80.07	
		Median		80.28	
		Variance		100.848	
		Std. Deviation		10.042	
		Minimum		63	
		Maximum		100	
		Range		38	
		Interquartile Range		12	
Kontrol	Kontrol	Mean		58.33	.837
		95% Confidence Interval for Mean		53.16	
		Lower Bound		53.16	
		Upper Bound		63.50	
		5% Trimmed Mean		58.33	
		Median		57.50	
		Variance		22.585	
		Std. Deviation		4.753	
		Minimum		28	
		Maximum		43	
		Range		15	
		Interquartile Range		7	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Uji Normalitas dan Homogenitas dilakukan untuk memastikan data layak diuji lebih lanjut. Uji Normalitas berdasarkan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig > 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Uji Homogenitas berdasarkan based on mean menunjukkan Sig = 0,141 > 0,05, sehingga data homogen. Dikarenakan data sebelumnya berdistribusi normal dan homogen maka peneliti menggunakan uji parametrik yaitu uji Hipotesis

Independent T-Test menunjukkan Sig (2-tailed) = 001 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, kelas eksperimen yang menggunakan quizizz berbasis fun learning menunjukkan hasil belajar lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa. Selama pembelajaran qiro'ah dengan inovasi media quizizz berbasis fun learning, peserta didik kelas VI MIN 1 PALI menunjukkan antusiasme dan kepuasan belajar yang tinggi. Mereka aktif terlibat dalam proses pembelajaran, termotivasi membaca bahasa Arab, dan menikmati suasana kelas yang interaktif. Media quizizz berhasil meningkatkan minat belajar, konsentrasi, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi motivasi dan kepuasan siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran qirā'ah di kelas VI MIN 1 PALI sebelum menggunakan media Quizizz masih didominasi oleh metode konvensional berupa hafalan

mufrodat, yang menyebabkan sebagian peserta didik merasa bosan, kurang termotivasi, dan belum mencapai hasil belajar yang optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan membaca bahasa Arab peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diterapkannya pembelajaran qiro'ah menggunakan media Quizizz berbasis *fun learning*, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi proses maupun hasil belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, terlibat aktif dalam pembelajaran, serta lebih termotivasi dalam membaca dan memahami mufrodat bahasa Arab. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan hasil uji statistik membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz berbasis *fun learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan qiro'ah peserta didik kelas VI MIN 1 PALI. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media ini juga mampu menciptakan suasana pembelajaran

yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media Quizizz berbasis *fun learning* direkomendasikan untuk digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam pembelajaran qirā'ah di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. 1–7.
- ASMAWADI, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Attamimi, I. F., Kamaliyah, M., Nurjanah, S., & Dewinggih, T. (2021). Meningkatkan Minat Belajar dengan Metode Fun Learning pada Masa Pandemi Covid-19 di Desa Kumbung. *Proceedings UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(XXXVI), 83–94.
- Churri, M. A., & Agung, Y. A. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 803–809.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
- Mayah. (2021). *No Title*. 19(1), 92–104.
- Meilani Safitri, Freddi Sarman, Asep Rosadi, Nurul Hidayah, Diah Rizki Nur Kalifah, Dailami, Muthia Dewi, Eko Setiawan, Paulus Robert Tuerah, C. A. (n.d.). *Media pembelajaran*.
- Nurul Hidayah, N. (2016). *Peningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan metode struktur analitik sintetik (SAS) mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II C semester II di MIN 6 Bandar Lampung T.A. 2015/2016* 85. 3, 85–102.
- Pramudita, T., Imron, K., & Artikel, I. (2025). *PENGEMBANGAN MATERI QUIRO 'AH MENGGUNAKAN E - LEARNING BERBASIS MOODLE DENGAN PENDEKATAN*. 13(2), 100–109.
- Putra, Y. D., & Sobandi, A. (2019). Pengembangan sumber daya manusia sebagai faktor yang

- mempengaruhi produktivitas kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 127.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14963>
- Regar, K. N. B., & Ain, S. Q. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kelas I SDN 115 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science ...*, 3, 2998–3008.
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2439%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2439/1734>
- Rizqiana Nurfaizah, Jumhur, Nazarmanto, Alfathul Akbar, Fadhiya Rahma Pratiwi, N. J. (2025). *No Title*. 10.
- Sabana, R., & Imron, K. (n.d.). *Pengembangan Materi Qiraah Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Media Pixton Komik di MTsN 1 Palembang*. 16(1), 91–106.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). *PENERAPAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING DI*