

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZ PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS VIII C SMPN 7 KARAWANG BARAT

Bagus Kamajaya, Iwan Hermawan, Kasja Eki Waluyo

Pendidikan Agama Islam , Fakultas Agama Islam , Universitas Singaperbangsa Karawang
Jl. HS Ronggo Waluyo, Puseur Jaya, Kec Teluk jambe timur , Kab Karawang, Jawa Barat 41361
taufiktumewu24@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya era pembelajaran, metode juga perlu dikembangkan lebih lanjut. Jangan hanya fokus pada satu metode pembelajaran. Dengan mengubah cara kita belajar, kegiatan belajar mengajar menjadi tidak monoton dan materi yang disampaikan kepada siswa kita menjadi lebih optimal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Sumber data yang digunakan adalah guru Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat dan tiga siswa. Analisis data dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Berikut adalah hasil penelitian ini: Ada dua cara untuk mengakses Quizizz. Yang pertama untuk pengurus (guru) dan yang kedua untuk peserta (siswa). Khususnya administrator (guru) yang wajib mendapatkan akun Quizizz-nya sebelum mengikuti kuis. Seorang administrator (guru) dapat mengakses Quizizz di quizizz.com dan seorang peserta (siswa) dapat mengakses Quizizz di join.quizizz.com. Baik administrator (guru) dan peserta (siswa) dapat mendaftar Quizizz melalui email. Ada juga beberapa faktor pendukung dan penghambat. Fakta bahwa siswa saat ini rata-rata sudah memiliki ponsel mendukung untuk memastikan siswa tidak gagap tentang teknologi dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran kuis ini. , disinsentifnya adalah mahasiswa baru menggunakan media pembelajaran ini dengan cara yang awalnya membuat mereka merasa acuh tak acuh dan karenanya tidak dapat dipahami.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Quizizz, Pembelajaran PAI.

Abstract

Along with the development of the learning era, the method also needs to be developed further. Don't just focus on one learning method. By changing the way we learn, teaching and learning activities are not monotonous and the material presented to our students becomes more optimal. The method used in this research is the case study method. The data sources used were the Class VIII C teacher of SMPN 7 Karawang Barat and three students. Data analysis by reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Data collection techniques through observation, interviews and documentation. Here are the results of this study: There are two ways to access Quizizz. The first is for administrators (teachers) and the second is for participants (students). Especially administrators (teachers) who are required to get their Quizizz account before taking the quiz. An administrator (teacher) can access Quizizz at quizizz.com and a participant (student) can access Quizizz at join.quizizz.com. Both administrators (teachers) and participants (students) can register for Quizizz via email. There are also several supporting and inhibiting factors. The fact that today's students on average already have mobile phones supports to ensure students do not stutter about technology and can participate in learning using this quiz learning media. , the disincentive is that new students use these learning media in a way that initially makes them feel indifferent and therefore incomprehensible.

Keywords: Learning Media, Media Quizizz, PAI Learning.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran, guru dan staf sebagai pendidik menghadapi banyak kendala. Salah satu hambatan belajar adalah siswa tidak menunjukkan minat belajar saat mereka belajar. Sebagai seorang guru, saya harus mencari solusi yang berbeda untuk mengatasi kendala tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda agar siswa saya tidak bosan. Misalnya menggunakan aplikasi Quizizz, aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran online. Quizizz adalah aplikasi seperti game. Memilih aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan bahan ajar atau soal penilaian dapat membuat pelajaran Anda lebih menarik dan menyenangkan (Haryati.2021.Hal-41).

Disini peneliti tertarik dengan penerapan media pembelajaran Quizizz pada kegiatan belajar mengajar (KBM) pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Kelas VIII c Smpn 7 Karawang Barat. Kami membidik kegiatan belajar mengajar (KBM) yang tidak bosan dengan pembelajaran , apapun format pembelajarannya..

Pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (intentional role), peran komunikasi (communication role), dan peran ingatan/penyimpanan (retention role) (Abdul Haris Pito.2021.Hal-102)

Menurut peneliti, yang menarik dari penelitian ini adalah ketika peneliti menerapkan metode ini di kelas VIII C, minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam meningkat. Peneliti ingin mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi hal tersebut. Kami juga ingin menyelidiki apa yang mendorong dan menghambat penggunaan Quizizz.

A. Media pembelajaran

Menurut Winkel dalam (Kristanto.2016.Hal-5) Pengertian Media Pembelajaran Media pembelajaran diartikan sebagai alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh guru yang berperan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Smaldino dalam (Batubara.2020.Hal-5), Bentuk dasar media pembelajaran terdiri dari enam bagian: teks, visual, audio, video, insinyur, dan manusia. Teks adalah media berupa huruf dan angka, visual adalah bentuk gambar atau materi grafis, dan audio adalah perangkat yang menghasilkan suara. , video adalah kombinasi gambar dan suara. Seorang insinyur adalah model tiga dimensi dari dirinya yang dapat dimanipulasi atau objek yang dapat disentuh secara langsung, sedangkan manusia adalah contoh makhluk yang dapat menjelaskan sesuatu secara verbal dan non-verbal.

Alasan menggunakan media adalah kendala yang muncul dalam pendidikan. Adanya media komunikasi dalam dunia pendidikan yang mengatasi semua kendala tersebut sebagai perantara/jembatan untuk menyampaikan bahan ajar. Singkatnya, pembelajaran kurang optimal jika media sebagai mediator informasi tidak sampai ke inti permasalahan. Karena, seperti yang dikatakan Mayer yang dikutip oleh (Dr. Yusniastuti, S.H,M.Pd.Dkk.2021.Hal-20), Media adalah alat untuk menyampaikan informasi pendidikan yang disesuaikan dengan cara kerja otak manusia.

B. Media Quizizz

Quizizz adalah web tool untuk membuat game interaktif yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar.

Quizizz tidak hanya berupa website, tetapi juga dapat diunduh sebagai aplikasi smartphone dari Playstore. Quizizz merupakan aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan oleh guru dan pelatih, dan aplikasi tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis online.

Quizizz pada awalnya digunakan untuk permainan dan hiburan bagi anak-anak yang menyukai tantangan. Namun baru-baru ini beberapa pendidik telah mengubah peran Android sebagai media pembelajaran. Memodifikasi fungsionalitas aplikasi ini akan sangat membantu pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Berikut beberapa hal menarik tentang platform ini: 1) Pendidik dapat menggunakan mode individu atau kelompok untuk kuis ini. 2) Kami memiliki perpustakaan kuis yang siap digunakan. 3) Secara opsional, Anda dapat mengunduh data skor kuis waktu nyata sebagai file Microsoft Excel. Metode ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menilai atau menilai peserta didik.

Keuntungan menggunakan aplikasi Quizizz adalah membuat proses pembelajaran online lebih fleksibel dan efisien. Manfaat menggunakan aplikasi Quizizz langsung terlihat. Siswa juga dapat dinilai secara individual menggunakan aplikasi Quizizz.

C. Pembelajaran PAI

Menurut Abdul majid & D.Andayani dalam (Ahmad Jaelani.2022.Hal-31) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tertarik pada kemampuan peserta didik untuk belajar, peserta didik, kemauan belajar, mempelajari Islam lebih lanjut agar mengetahui cara mengamalkan agama yang benar dan cara mempelajari ilmu agama Islam. untuk membuatnya lebih

baik dan menyebabkan beberapa perubahan penting. , relatif tetap dalam perilaku seseorang di mana istilah kognitif, emosional, dan psikomotorik lebih unggul.

Dalam upaya sadar, sebuah perusahaan harus memiliki tujuan yang ingin dicapai. Begitu pula dengan pendidikan agama Islam di sekolah. Menurut Zakiyah Darajat dalam (Jaelani.2022.Hal-32) Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk mempersiapkan umat beragama, yaitu mereka yang mampu menjalankan ajaran Islam dengan benar dan sempurna, sehingga sikap dan perbuatannya sepanjang hayat akan membawa kepada kebahagiaan dan kemuliaan di dunia dan di akhirat. dapat dicapai melalui pembinaan keagamaan yang intensif dan efektif.

Menurut Abudin Nata dalam (Sahrul Kamal.2021.Hal-23) Ia berpendapat bahwa tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam tidak terlepas dari tujuan akhir pendidikan Islam, yaitu pengabdian penuh kepada Allah SWT . pada individu, kelompok dan tingkat kemanusiaan yang sebesar-besarnya. Hal ini dapat dipahami dari istilah Allah SWT dalam Q.S Al-Imran Ayat 102:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah kamu mati kecuali dalam keadaan Muslim.

METODE

A. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Metode studi kasus dimaknai sebagai metode penelitian untuk

mengumpulkan berbagai informasi, mengolahnya, memperoleh solusi, dan memecahkan masalah yang ditemukan guna menyelidiki dan memahami peristiwa dan masalah yang terjadi. Alasan menggunakan metode studi kasus karena peneliti sedang menyelidiki kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.

B. Sumber Data

Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data Primer Penelitian diperoleh langsung dari suatu sumber melalui pengukuran, yang menghitung sendiri dalam bentuk angket, observasi, wawancara, dll. (Ahyar.2020.Hal-247), Data pertama yang diteliti adalah guru dan siswa di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat. Dokumentasi fotografi hasil dari catatan lapangan dan catatan observasi penelitian, serta sumber informasi lain, tujuan pembelajaran menggunakan media Quiz, dan kegiatan proses pembelajaran menggunakan media Quiz.

2) Data Sekunder

Data sekunder diperoleh secara tidak langsung dari orang atau lembaga lain dalam bentuk laporan, profil, buku pegangan atau pustaka. (Ahyar.2020.Hal-247) Oleh karena itu, data sekunder yang diperoleh peneliti berupa buku-buku terkait penelitian, teori-teori, beberapa dokumen, dan data yang disarikan dari arsip-arsip pendukung penelitian oleh pimpinan sekolah, guru, dan administrator.

C. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Pengamatan seseorang terhadap sesuatu, baik yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, baik

secara kebetulan maupun dalam jangka waktu tertentu, dapat menimbulkan masalah (causes of problem). (Ahyar.2020.Hal-80). Dalam hal ini peneliti melakukan observasi di SMPN 7 Karawang Barat. Teknik observasi memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dunia nyata karena mereka mendapatkan jawaban langsung tentang bagaimana media kuis dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan agama Islam.

2) Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal antara seorang peneliti dengan seorang responden untuk memperoleh informasi tertentu. Para peneliti menerima informasi tanpa keberatan, kritik, persetujuan, atau penolakan. Peneliti bertindak sebagai alat untuk menggali informasi dari responden. Wawancara adalah alat yang ampuh untuk mengungkapkan realitas kehidupan, apa yang orang pikirkan dan rasakan tentang aspek kehidupan. Melalui tanya jawab, peneliti dapat memasuki pikiran orang lain (Hasnunidah.2017.Hal-83).

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari dokumen dan sumber catatan. Dokumentasi digunakan karena sumber ini selalu tersedia, kaya konteks, relevan, dan pada dasarnya sesuai konteks.(Ahyar.2020.Hal-265)

4) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2013) Kami menjelaskan bahwa teknik analisis data dibagi menjadi tiga aliran aktivitas bersamaan. Ketiga metode tersebut adalah (1) reduksi data (data reduction). (2) penyajian data (data presentation); (3) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam membahas hasil survei peneliti menanyakan bagaimana pemanfaatan media kuis dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 7 Karawang Barat dan bagaimana pemanfaatan media kuis dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan. adalah VIII C SMPN7 Karawang Barat. Dengan mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi, peneliti berusaha menjawab tiga pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini.

Dalam interview dan observasi ini dilakukan dengan melibatkan dua narasumber yaitu guru dan peserta didik.

1) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi di bidang pendidikan menuntut adanya efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Salah satu hal yang perlu kita lakukan untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektifitas yang optimal adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk mengurangi dominasi sistem komunikasi verbal (bila perlu).

Menurut Winkel dalam Kristanto (2016) Pengertian Media Pembelajaran Media pembelajaran diartikan sebagai alat impersonal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh guru yang berperan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media secara harfiah berarti mediasi atau rujukan dan kata belajar diartikan sebagai keadaan membantu

seseorang dalam keadaan kegiatan belajar. Brown dalam Kristanto (2016) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Dari definisi yang dikemukakan, konsep media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi peserta didik selama pembelajaran. Kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berisi informasi dari Internet, buku, film, TV, dll., yang dapat dibagikan dengan orang lain dan siswa.

2) Faktor Pendukung Dan Penghambat Pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat

Aplikasi kuis ini memiliki fitur yang diprogram oleh desainer dan dirancang agar mudah digunakan. Aplikasi ini juga mengandung elemen visual dan audio. Aplikasi Quizizz mendukung keberhasilan belajar di semua tingkatan dan di semua mata pelajaran. Media pembelajaran ini harus dikembangkan dan digunakan untuk memecahkan masalah yang masih belum sempurna dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi yang berkaitan dengan kebutuhan belajar siswa. Mengembangkan media pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan berbagai tingkatan dan jenjang pembelajaran sangat membantu pendidik dan digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan keterampilannya Aini (2019).

Quizizz pada awalnya digunakan untuk permainan dan hiburan bagi anak-anak yang menyukai tantangan. Namun baru-baru ini beberapa pendidik telah mengubah peran Android sebagai media pembelajaran. Perubahan fungsi aplikasi ini sangat membantu para pendidik dalam mengevaluasi proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

Berikut beberapa hal menarik tentang platform ini: 1) Pendidik dapat menggunakan mode individu atau kelompok untuk kuis ini. 2) Kami memiliki perpustakaan kuis yang siap digunakan. 3) Secara opsional, Anda dapat mengunduh data skor kuis waktu nyata sebagai file Microsoft Excel. Metode ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menilai atau menilai peserta didik.

Keuntungan menggunakan aplikasi Quizizz adalah membuat proses pembelajaran online lebih fleksibel dan efisien. Manfaat menggunakan aplikasi Quizizz langsung terlihat. Siswa juga dapat menilai sendiri menggunakan aplikasi Aplikasi Quizizz.

B. Pembahasan

Dalam interview dan observasi ini dilakukan dengan melibatkan dua narasumber yaitu guru dan peserta didik.

1) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat

Menurut Narasumber 1, penggunaan media pembelajaran kuis sangat bermanfaat Mengapa? Hal ini dikarenakan siswa akan antusias mempelajari pedagogi agama Islam sehingga dapat menyerap apa yang telah dipelajarinya dengan baik. Menurut Narasumber 2, karena unik, dapat membantu meningkatkan mood siswa, juga dapat mempengaruhi mood siswa terhadap pembelajaran, dan dapat

membantu mereka lebih mengingat materi yang diajarkan sebelumnya. Menurut Narasumber 3, sangat membantu karena dapat memotivasi mereka untuk belajar. Pertanyaan juga dicantumkan dengan jelas dan gambar mendorong menghafal dan belajar. Menurut Sumber 4, Quizizz memiliki peringkat, jadi itu hal yang bagus. Jadi dulu, nara sumber lebih rendah dari teman pintarnya, dan nara sumber berusaha untuk belajar lebih banyak, jadi peringkatnya lebih tinggi dari mereka, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar keras, itulah motivasinya.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pendidikan agama Islam sangat efektif. Karena siswa lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis kuis/game daripada metode pembelajaran ceramah saja.

2) Faktor pendukung Dan penghambat pada Pemanfaatan media pembelajaran quizizz di kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat

Saat menggunakan media pembelajaran Quizizz terdapat hambatan dan faktor pendukung seperti yang ditunjukkan oleh pengasuh. Menurut Narasumber 1, siswa saat ini tidak gagap tentang teknologi, membuat pembelajaran dengan media kuis ini sangat mudah. Mengenai kurangnya motivasi orang tua siswa yang menjadi kendala, minat belajar anak rendah, dan mereka lebih tertarik dengan game online daripada belajar.

Menurut Resource-Person 2, belajar biasanya hanya terdiri dari mendengarkan guru. Faktornya adalah media pembelajaran kuis ini seperti permainan dan mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran, artinya saya

sudah bisa memahaminya pada pertemuan berikutnya.

Menurut Narasumber 3 rata-rata siswa sudah memiliki handphone, sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan aplikasi kuis ini menjadi faktor pendukung. Disinsentifnya adalah tidak pernah menggunakan media kuis di sini, sehingga para siswa pada awalnya tidak begitu tertarik, tetapi ternyata menyenangkan setelah diterapkan.

Di sisi lain, menurut narasumber 4, pembelajaran menggunakan media Quizizz lebih tidak membebani siswa karena tidak memakan terlalu banyak kuota. Adapun kendala, ia meyakini selama narasumber menggunakan media kuis tidak ada kendala sama sekali, dan hal itu dapat dengan mudah dilakukan jika siswa mengikuti arahan kakak siswa tersebut.

Untuk mendukung hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa rata-rata siswa sudah memiliki handphone sehingga tidak perlu gagap tentang teknologi untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kuis ini. Disinsentifnya adalah siswa baru menggunakan media pembelajaran tersebut sedemikian rupa sehingga pada awalnya mereka apatis dan tidak mampu memahami apa-apa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan sesuai dengan masalah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan media pembelajaran kuis dalam pendidikan agama Islam sangat efektif. Karena siswa lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis kuis/game daripada metode pembelajaran ceramah saja. (2) Faktor pendukungnya adalah siswa rata-rata sudah memiliki handphone sehingga tidak mengharuskan siswa gagap tentang

teknologi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran kuis ini. Disinsentifnya adalah siswa baru menggunakan media pembelajaran tersebut sedemikian rupa sehingga pada awalnya mereka apatis dan tidak mampu memahami apa-apa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., & Mada, U. G. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue April).
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25),.
- Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In Fatawa Publishing. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Dr. Yusniastuti, S.H, M. P., Miftakhuddin, S.Pd., M. P., & muhammad khoirun, S. P. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Haryati, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Ipa Kelas V Min 1 Kota Surabaya.

- Hasnunidah, N. (2017). Metodologi Penelitian Pendidikan. Media Akademi.
- Jaelani, A. (2022). Pembelajaran PAI Pada Jenjang Madrasah Ibtidaiyah..
- Kamal, S. (2021). Kebangsaan Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Ix Di Smp Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. .
- Pito, Abdul Haris. (2021). Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 3(2). <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.