

Ririn Paiton

Farhan Nasrullah 222071900015 turnitin rev

 UNESA - NO REPOSITORY 10

Document Details

Submission ID**trn:oid:::3618:128947466****Submission Date****Feb 23, 2026, 3:41 PM GMT+7****Download Date****Feb 23, 2026, 3:44 PM GMT+7****File Name****Farhan Nasrullah 222071900015 turnitin rev.docx****File Size****62.2 KB****10 Pages****4,048 Words****27,372 Characters**

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 6%  Internet sources
 - 3%  Publications
 - 5%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 6% Internet sources
- 3% Publications
- 5% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
2	Internet	isei.feb.uwks.ac.id	<1%
3	Student papers	Universitas Negeri Malang on 2025-07-22	<1%
4	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-11-24	<1%
5	Internet	zombiedoc.com	<1%
6	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2025-07-23	<1%
7	Student papers	Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia on 2026-01-26	<1%
8	Student papers	Sriwijaya University on 2021-08-25	<1%
9	Internet	ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id	<1%
10	Internet	garuda.kemdikbud.go.id	<1%
11	Internet	journal.walisongo.ac.id	<1%

12	Internet	www.slideshare.net	<1%
13	Publication	Arika Falakul Fajriyah, Kristina Imron, Irmansyah Irmansyah. "Pengembangan Ba...	<1%
14	Student papers	Universitas Negeri Makassar on 2013-06-12	<1%
15	Internet	ejournal.unp.ac.id	<1%
16	Internet	ejournal.yasin-alsys.org	<1%
17	Internet	ojs.unm.ac.id	<1%
18	Internet	www.neliti.com	<1%
19	Internet	www.scribd.com	<1%
20	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
21	Student papers	Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-07-17	<1%
22	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-16	<1%
23	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
24	Internet	sazlybukhari.weebly.com	<1%
25	Internet	www.akrabjuara.com	<1%

26

Student papers

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo on 2024-07-31

<1%

27

Student papers

IAIN Bengkulu on 2025-06-24

<1%

28

Student papers

Universitas Pendidikan Indonesia on 2025-01-15

<1%

The Effectiveness of Using Kahoot Interactive Quizzes in Improving the Learning Outcomes of Arabic Qira'ah for Class X Students of MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong

Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qira'ah Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi global yang berlangsung sangat cepat menandai hadirnya era modern, yang timbulkan oleh penggunaan perangkat elektronik berbasis jaringan dalam berbagai aspek kehidupan.[1] Digitalisasi tersebut memungkinkan terjadinya konektivitas yang semakin luas antarindividu, termasuk dalam bidang pendidikan.[2] Perubahan ini turut memengaruhi cara pandang terhadap proses pembelajaran, yang mana perangkat ini menjadi komponen utama dalam kegiatan aktivitas pembelajaran.[3] Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, pemanfaatan teknologi diupayakan dapat menunjukkan dampak yang baik sebagai Upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran di sekolah. Hal ini tercermin dari semakin meluasnya penerapan pembelajaran berbasis elektronik yang kini menjadi praktik umum, menggantikan model pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh interaksi tatap muka dalam kelas..[4]

Seiring berkembangnya pembelajaran digital, dibutuhkan pembaruan strategi pembelajaran yang mampu menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Inovasi pembelajaran bahasa Arab perlu dirancang secara kontekstual agar dapat menumbuhkan kreativitas siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.[5] Dalam praktik pembelajaran, guru dituntut untuk bersikap selektif dalam menentukan sumber dan media pembelajaran, dengan mempertimbangkan kesesuaian materi, kondisi kelas, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain pemilihan media, pengelolaan waktu pembelajaran juga menjadi aspek penting guna menunjang kelancaran proses pembelajaran secara maksimal.[7] Melalui pemanfaatan perkembangan teknologi, guru memiliki peluang yang luas untuk menghadirkan pembelajaran bahasa Arab yang lebih inovatif dan berkualitas.[8]

Pendekatan pembelajaran berbasis game edukatif merupakan upaya pembelajaran yang dirancang guna mengoptimalkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan menantang.[9] Dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi, keberadaan interaksi dua arah antara guru dan siswa menjadi aspek penting, karena memungkinkan terjadinya umpan balik yang berkelanjutan selama proses pembelajaran.[10] Dengan mengacu pada pendekatan tersebut, pelajar tidak hanya bertindak sebagai subjek pasif, melainkan berperan langsung dalam memahami materi yang dipelajari.[11] Sebuah sarana pendukung proses pembelajaran yang mengadopsi konsep tersebut ialah Kahoot, yaitu perangkat lunak berbasis digital yang memanfaatkan kuis berbasis permainan sebagai sarana evaluasi dan penguatan materi. Penggunaan Kahoot memungkinkan proses penilaian dilakukan secara lebih dinamis, sekaligus menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menarik.[12] Berdasarkan hal tersebut, proses pendidikan berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat edukatif sekaligus meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.[13]

Kahoot dapat diklasifikasikan sebagai platform pembelajaran yang mengacu pada sistem jaringan yang mengintegrasikan konsep pertanyaan interaktif dengan pendekatan permainan.[14] Kahoot menjadi perangkat pendukung proses pendidikan yang menarik sebab berpotensi dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas proses pendidikan seperti kuis, benar atau salah, puzzle, slider, ataupun yang lainnya.[15] Aplikasi Kahoot dapat diakses melalui ponsel, yang membuatnya lebih praktis digunakan oleh siswa dan guru di berbagai situasi.[16] Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun bermacam persoalan, seperti benar atau salah, pilihan berganda, maupun kuis berbasis waktu, yang memungkinkan untuk dioperasikan oleh pelajar dengan peranti elektronik.[17] Pemanfaatan media Kahoot mendorong terbentuknya suasana kompetitif yang bersifat positif dalam pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan interaksi antara guru dan peserta didik.[18] Selain itu, fitur umpan balik langsung yang tersedia pada Kahoot membantu siswa mengetahui hasil belajar mereka secara real time.[19]

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran bahasa Arab adalah pemahaman terhadap qira'ah, yang menyebabkan banyak orang merasa jika Bahasa Arab termasuk mata pelajaran yang menuntut penguasaan kemampuan yang kompleks. Metode qira'ah memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran bahasa Arab karena merupakan gerbang awal dalam mengasah semua keterampilan berbahasa, seperti yang ditegaskan oleh Faisal dalam penelitiannya bahwa kemampuan membaca mempercepat pemahaman teks Arab dan memudahkan siswa dalam menyerap makna kalimat serta struktur sintaksis yang kompleks.[20] Selain itu, penelitian oleh Al Kahwaji menunjukkan bahwa sejak jenjang sekolah dasar, keterampilan membaca membentuk fondasi kognitif dan linguistik yang kuat untuk perkembangan imajinasi, pengetahuan, dan kemampuan berpikir kritis siswa.[21] Dalam konteks pengajaran bahasa Arab untuk penutur asing, Turki menjelaskan bahwa qira'ah tidak hanya menjadi sarana akuisisi kosakata, tetapi juga mampu ditingkatkan melalui teknologi seperti aplikasi pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, yang membuat pengalaman belajar lebih menarik dan efektif.[22] Di sisi lain, keterampilan membaca juga berkaitan erat dengan kemampuan menyarikan informasi, sebagaimana disoroti oleh Zeighami bahwa kegiatan membaca mendorong keterampilan merangkum, yang merupakan bagian penting dalam memahami makna teks dan dalam proses interpretasi bahasa Arab-Persia.[23] Bahkan dalam ranah fonetik dan pemaknaan teks, penelitian Gheibi dan Heidari menunjukkan bahwa pembelajaran qira'ah memperkuat hubungan antara bunyi, makna, dan konteks, yang sangat membantu siswa dalam membaca teks-teks klasik maupun kontemporer dengan pemahaman yang lebih mendalam.[24]

Merujuk pada hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Arab di MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong, diketahui bahwa sebagian siswa kelas X putra mengalami kesulitan dalam memahami materi qirā'ah. Proses pembelajaran yang cenderung monoton serta minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Arab. Padahal, sekolah ini memiliki orientasi akademik yang menyiapkan lulusan untuk melanjutkan studi ke Timur Tengah, sehingga penguasaan dasar bahasa Arab menjadi kebutuhan yang sangat penting. Berkaitan dengan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu adanya inovasi pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya di MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong. Penggunaan kuis interaktif berbasis Kahoot diupayakan sebagai pendekatan lain media belajar mengajar guna meningkatkan semangat, keinginan, serta output belajar siswa dalam pembelajaran qirā'ah bahasa Arab. Melalui metode penerapan ini, pelajar tidak hanya berada pada peran penerima pengetahuan, melainkan bisa lebih partisipatif dalam proese belajar mengajar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi memiliki berimplikasi baik terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Irwan dkk. menunjukkan

19
5
bahwa penerapan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tanpa Instrumen pembelajaran interaktif.[25] Temuan serupa juga disampaikan oleh Islakhul Amal yang menyatakan bahwa kuis interaktif mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan positif serta membantu pelajar guna memahami leksikal bahasa Arab.[26] Selain itu, penelitian Arham Ihwaludin membuktikan bahwa penggunaan Kahoot memberikan pengaruh yang baik mengenai peningkatan output belajar bahasa Arab juga menciptakan paparan belajar yang cukup atraktif bagi siswa.[27]

1
Meskipun demikian, penelitian mengenai efektivitas penggunaan Kahoot guna mengoptimalkan capaian pembelajaran qirā'ah pada tingkat Madrasah Aliyah masih relatif terbatas, khususnya pada konteks sekolah berbasis pesantren. Oleh karena itu, riset ini difokuskan dalam rangka menilai keberhasilan dan dampak pengaplikasian penggunaan media evaluasi interaktif Kahoot dalam meningkatkan prestasi belajar qirā'ah bahasa Arab siswa kelas X MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong..

II. Metode

Setiap variabel diukur melalui sejumlah instrumen penelitian, meliputi tes, observasi, wawancara, serta dokumentasi yang disusun sejalan dengan rumusan tujuan penelitian. Adapun data yang telah diperoleh kemudian diolah secara sistematis melalui teknik analisis statistik untuk menghasilkan informasi dalam bentuk numerik yang dapat diinterpretasikan secara ilmiah.[28] Adapun metode analisis yang diberlakukan adalah statistik deskriptif, yang mana adalah pendekatan pengolahan data sebagai tujuan guna menggambarkan dan menyajikan hasil penelitian secara sistematis sehingga mudah dipahami. [29]

18
Penelitian ini diklasifikasikan sebagai penelitian eksperimental karena menerapkan bentuk pra-eksperimen (*pre-experimental design*). Desain ini belum memenuhi kriteria eksperimen murni karena masih memungkinkan adanya variabel pengganggu yang memungkinkan untuk merubah hasil akhir penelitian. Penelitian ini menggunakan model *one-group pretest-posttest* dengan satu kelompok peserta didik sebagai objek studi. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu pemberian ujian pada awal pertemuan guna mengukur kompetensi awal pelajar, pelaksanaan implementasi pembelajaran sesuai yang ditetapkan di rancangan penelitian, serta pemberian tes akhir untuk menilai perubahan kondisi setelah perlakuan diberikan. [30]

25
Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan melalui alur $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$. Simbol O_1 menunjukkan hasil tes awal (*pretest*) yang diberikan kepada peserta didik sebelum perlakuan diterapkan. Selanjutnya, simbol X merepresentasikan perlakuan atau *treatment* berupa penerapan pembelajaran sesuai dengan rancangan penelitian. Adapun simbol O_2 menunjukkan hasil output terakhir (*tes pasca-perlakuan*) yang dilaksanakan selepas para siswa memperoleh implementasi tersebut.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui sejumlah teknik seperti dibawah:

1. Populasi studi ini mencakup keseluruhan peserta didik kelas X putra yang terdiri dari 47 siswa di MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong. Sampel penelitian diambil sebanyak 10 siswa dengan menggunakan teknik random sampling.
1. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman bahasa Arab pada peserta didik kelas X putra di MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong. Tes ini terdiri dari tes pra-perlakuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman

qira'ah sebelum diberikan perlakuan, dan tes pasca-perlakuan untuk menilai peningkatan pemahaman setelah perlakuan diberikan. soal-soal tes disusun berdasarkan materi yang terdapat dalam buku ajar dan telah dipelajari siswa sebelumnya bersama guru, dengan peran peneliti sebatas mengulang dan memperkuat materi tersebut. Adapun bentuk soal yang digunakan meliputi soal pilihan ganda dan soal dengan model benar-salah.

3. Observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mencermati pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di kelas, khususnya pada materi qirā'ah. Kegiatan observasi ini diarahkan untuk mengidentifikasi sejauh mana siswa menguasai pembahasan qirā'ah, sekaligus mengidentifikasi penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas X putra MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong.
4. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pembelajaran qira'ah dalam bahasa Arab, mencakup metode serta media yang diterapkan oleh guru, dan juga tantangan-tantangan yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Dokumentasi berperan sebagai salah satu prosedur pengumpulan data penelitian eksperimental untuk mencatat seluruh rangkaian proses penelitian, selama tahapan pembelajaran, mulai dari permulaan hingga penyelesaian. Selain berfungsi sebagai arsip data, dokumentasi juga dapat dijadikan data pelaksanaan implementasi sarana pembelajaran selama pelaksanaan pendekatan berlangsung yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bahasa Arab siswa.

Adapun untuk tahapan pengolahan data statistik dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan Langkah-langkah seperti dibawah.

Pertama, data penelitian diproses melalui statistik deskriptif guna memberikan ilustrasi umum terkait sifat data, seperti seberapa banyak sampel, skor terendah, skor tertinggi, skor rata-rata, serta simpangan baku.

Kedua, pengujian distribusi data normal dilakukan melalui metode Kolmogorov-Smirnov menggunakan IBM SPSS Statistics 16 guna memastikan bahwa distribusi data bersifat normal.

Ketiga, pengujian dugaan ilmiah dilakukan dengan landasan uji *t-test* mengevaluasi perbedaan hasil tes awal dan tes akhir. Hipotesis yang diajukan pada studi ini adalah sebagai berikut:

Ha: penggunaan media Kahoot berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman qirā'ah bahasa Arab (Sig. < 0,05).

Ho: penggunaan instrumen Kahoot tidak berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan qirā'ah bahasa Arab (Sig. > 0,05).

Seusai diperoleh skor tengah, uji t dilakukan guna mengetahui apakah perbedaan yang ada bersifat signifikan antara Prestasi belajar peserta sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Seluruh tahapan analisis data dilakukan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 16.

Hasil dan Pembahasan

Tahap awal pertemuan dilakukan pada tanggal 8 September 2025 bertepatan di hari senin, jam 12.00–13.00 yang bertempat di laboratorium komputer, dengan melibatkan 10 siswa putra kelas X A sebagai sampel. Kegiatan diawali dengan doa dan perkenalan diri oleh peneliti, kemudian dilanjutkan dengan penyampaian informasi mengenai penelitian yang akan berlangsung selama dua minggu. Setelah itu, peneliti memulai pembelajaran dengan menanyakan kepada

siswa tentang materi "في الطريق" yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Para siswa menjelaskan bahwa materi tersebut baru saja mereka pelajari, sehingga peneliti dapat langsung melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pelaksanaan *pretest*. Peneliti menginstruksikan siswa untuk membuka situs Kahoot.it dan memasukkan kode yang telah disiapkan agar dapat mengakses soal *pretest*. Setelah berhasil mengakses kode yang diberikan, para siswa diminta untuk mengerjakan soal hingga waktu pelajaran berakhir.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 11 September 2025 bertepatan di hari kamis, jam 08.30–10.00 yang bertempat di kelas X A. Pada pertemuan ini, peneliti melaksanakan pembelajaran materi *qirā'ah* berjudul "في الطريق" dengan memanfaatkan media Kahoot. Kegiatan dimulai dengan peneliti membacakan kisah dalam materi tersebut dan meminta para siswa untuk menirukan bacaannya. Setelah pembacaan selesai, peneliti meminta siswa secara bergantian untuk menerjemahkan setiap paragraf. Setelah seluruh paragraf berhasil diterjemahkan, peneliti melanjutkan kegiatan dengan membahas soal-soal menggunakan fitur *Flashcards* pada aplikasi Kahoot. Peneliti memilih siswa secara bergilir untuk menjawab soal yang muncul dalam *Flashcards* serta memberikan petunjuk kepada siswa yang mengalami kesulitan. Pertemuan ini berakhir bersamaan dengan selesainya waktu pelajaran Bahasa Arab.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 15 September 2025 bertepatan di hari kamis, jam 12.00–13.00 yang bertempat di laboratorium komputer. Pada pertemuan terakhir ini, setelah membuka pelajaran dan mengabsen para siswa, peneliti meminta para siswa untuk kembali mengakses situs Kahoot.it dan memasukkan kode yang telah disiapkan guna membuka soal *tes pasca-perlakuan*. Setelah berhasil masuk, para siswa mengerjakan soal tersebut hingga waktu pelajaran selesai.

Gambar di atas adalah grafik sebelum dan setelah tes dari 10 siswa yang menjadi sampel dari kelas XA. Peneliti kemudian menelisis data tersebut. Penjelasan lebih lanjut tentang data yang telah disajikan sebelumnya akan dijelaskan lebih mendetail pada bagian berikut

Analisis Statistik Deskriptif

Hasil keluaran analisis menunjukkan data statistik deskriptif yang menggambarkan capaian nilai sebelum dan setelah tes siswa. Informasi yang disajikan meliputi jumlah responden, rentang nilai, skor terendah dan tertinggi, jumlah keseluruhan nilai, skor tengah, simpangan baku, serta varians. Berdasarkan informasi tersebut, diperoleh skor tengah tes pra-perlakuan pelajar kelas X A sebesar 75,20, sedangkan skor tengah tes pasca-perlakuan mengalami peningkatan menjadi 85,20.

Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Pengujian asumsi normalitas data dilakukan melalui uji Kolmogorov–Smirnov yang mengacu pada asumsi distribusi normal untuk data tunggal. Uji ini diterapkan pada nilai *unstandardized residual* yang diperoleh dari hubungan antara hasil sebelum dan setelah tes. Penentuan normal atau tidaknya distribusi data didasarkan pada nilai probabilitas asimtotik dua arah yang dihasilkan pada output pengujian. Apabila nilai probabilitas berada di bawah 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal, sedangkan nilai probabilitas di atas 0,05 menunjukkan bahwa data memiliki sebaran data yang normal. Pengujian normalitas dilakukan secara terpisah pada data tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan, mengingat uji Kolmogorov–Smirnov hanya dapat diterapkan pada satu kelompok data dalam satu kali pengujian. Langkah ini dilakukan

sebagai langkah verifikasi bahwa kedua kelompok data memenuhi asumsi statistik normalitas sebelum dilakukan uji t berpasangan.

Berdasarkan hasil output analisis, didapati skor probabilitas asimtotik dua arah pada data tes pra-perlakuan dengan nilai 0,359. Nilai tersebut lebih besar daripada nilai signifikansi yang ditetapkan, temuan ini mengindikasikan bahwa data tes pra-perlakuan memenuhi asumsi distribusi normal.

Uji Paired Sampel T-test

Setelah informasi dinyatakan menunjukkan sebaran data yang normal, langkah pengolahan data selanjutnya adalah melakukan pengujian statistik dua sampel berpasangan. Pengujian ini bertujuan guna menganalisis ketidaksamaan skor tengah dari dua hasil pengukuran dari subjek yang identik. Pada penelitian ini, pengujian analisis statistik dua sampel berpasangan diterapkan untuk menilai adanya perbedaan rata-rata skor pada hasil tes awal dan tes akhir setelah perlakuan diberikan.

Data awal menunjukkan hasil statistik dari dua kelompok data yang saling berpasangan, yaitu nilai tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan. Pada tahap sebelum perlakuan, skor tengah tes pra-perlakuan yang diperoleh siswa adalah 75,20 dari 10 responden, dengan simpangan baku sebesar 11,745 serta nilai standar galat rata-rata sebesar 3,714. Setelah penerapan perlakuan dengan platform digital Kahoot, skor tengah tes pasca-perlakuan menunjukkan peningkatan hingga mencapai nilai 85,20 dari jumlah siswa yang sama, dengan simpangan baku sebesar 15,091 dan standar galat rata-rata sebesar 4,772. Selisih rata-rata kedua nilai tersebut memperlihatkan adanya peningkatan capaian belajar siswa sebesar 10,00 poin.

Hasil analisis selanjutnya menggambarkan tingkat keterkaitan antara dua data yang saling berpasangan, yaitu nilai tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan. Berdasarkan hasil pengolahan data, didapati skor koefisien korelasi sebesar 0,518 pada taraf probabilitas 0,000 yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Hasil ini mengindikasikan terdapatnya korelasi yang bermakna antara hasil tes pra dan pasca perlakuan diimplementasikan. Secara statistik, nilai koefisien korelasi yang mendekati angka 1 menunjukkan korelasi yang semakin signifikan, sebaliknya, nilai yang mendekati nol menunjukkan korelasi yang kurang signifikan. Oleh karena itu, skor korelasi sebesar 0,518 dapat diinterpretasikan bahwasanya korelasi antara kedua variabel berada pada kategori sedang.

Hasil analisis ketiga menyajikan temuan pengujian statistik dua sampel berpasangan yang digunakan sebagai landasan dalam proses penentuan hasil terhadap hipotesis penelitian. Pada tingkat kepercayaan 95%, hasil pengujian menunjukkan nilai probabilitas (Sig. dua arah) sebanyak 0,044 yaitu lebih sedikit dari 0,05, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara nilai tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan. Berdasarkan tabel hasil pengujian, selisih rata-rata (*mean difference*) antara kedua tes tersebut adalah sebesar -10,000 dengan simpangan baku 13,499 serta nilai standar galat rata-rata sebesar 4,269. Statistik uji t yang diperoleh adalah -2,343 berdasarkan derajat kebebasan sebesar 9. Temuan ini mengindikasikan bahwa nilai tes pasca-perlakuan lebih besar dibandingkan dengan nilai tes pra-perlakuan, yang berarti penerapan media Kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap capaian belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis penelitian yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara capaian hasil belajar pra dan pasca implementasi perangkat pembelajaran Kahoot dinyatakan terbukti.

Sementara itu, untuk mengetahui respons mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media Kahoot, data diperoleh melalui penyebaran angket. Angket tersebut terdiri atas 10 butir pertanyaan yang mencakup aspek minat mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Arab dengan media Kahoot, motivasi belajar melalui media tersebut, serta manfaat yang dirasakan selama proses pembelajaran.

Setelah data dari angket terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengolahnya dengan menggunakan rumus persentase. Hasil pengolahan data tersebut kemudian disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana ditampilkan berikut ini.

7 Berdasarkan data pada tabel tersebut, angket diisi oleh 10 siswa sebagai responden dengan jumlah pernyataan sebanyak 10 butir yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media Kahoot. Setiap pernyataan memiliki skor maksimal 5, sehingga skor tertinggi yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 50. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh seluruh responden mencapai 406 dari skor maksimum 500, dengan nilai persentase rata-rata sebesar 81,2%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap penggunaan platform digital Kahoot dalam proses pembelajaran Bahasa Arab termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan analisis per individu, persentase skor tertinggi diperoleh oleh Ayyas dan Basyid dengan nilai sebesar 88%, sedangkan skor persentase terendah dicapai oleh Arofah sebesar 70%. Temuan ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran, meskipun tingkat antusiasme yang ditunjukkan masing-masing siswa cenderung bervariasi.

Ditinjau dari masing-masing butir pernyataan, persentase skor tertinggi terdapat pada item nomor 2 dengan capaian sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respon yang sangat baik berkenaan dengan pernyataan tersebut. Sebaliknya, persentase terendah tercatat pada item nomor 4 sebesar 74%, yang mengindikasikan masih adanya responden yang memberikan jawaban netral pada aspek yang dinilai. Secara umum, hasil angket dengan nilai rata-rata sebesar 81,2% menunjukkan bahwa implementasi platform Kahoot selama kegiatan pembelajaran Bahasa Arab mampu Meningkatkan gairah, antusiasme dan dorongan pembelajaran bagi siswa, dan menciptakan iklim pembelajaran yang lebih menarik dan kondusif.

SIMPULAN

16 Berdasarkan hasil studi, bisa dinyatakan bahwasanya penggunaan instrumen pembelajaran interaktif Kahoot qirā'ah terhadap pelajar kelas X putra MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong menggunakan metode eksperimen Memberikan pengaruh baik yang berarti terhadap peningkatan pemahaman siswa. Hasil pengolahan data menggunakan statistik deskriptif mengindikasikan peningkatan skor rata-rata siswa dari 75,20 pada tes awal menjadi 85,20 pada tes akhir, sehingga terjadi kenaikan sebesar 10 poin. Data penelitian telah mengikuti distribusi normal, akibatnya pengujian berlanjut menggunakan analisis analisis parametrik. Kemudian, hasil pengujian statistik dua sampel berpasangan menunjukkan nilai probabilitas (Sig. dua arah) sebanyak 0,044 yang mana lebih sedikit dari 0,05, sehingga mengindikasikan adanya perbedaan yang bermakna antara nilai tes pra-perlakuan dan tes pasca-perlakuan. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan platform Kahoot efektif untuk meningkatkan perolehan kompetensi qirā'ah Bahasa Arab siswa.

3 Selain itu, hasil pengolahan angket menunjukkan nilai persentase skor tengah sebesar 81,2% yang termasuk dalam kelompok sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwasanya mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penggunaan media tersebut Dipandang dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam belajar, serta membantu mereka menguasai materi melalui penyajian pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- [1] S. B. Dito and H. Pujiastuti, "Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah," *J. Sains dan Edukasi Sains*, vol. 4, no. 2, pp. 59–65, 2021, doi: 10.24246/juses.v4i2p59-65.

- [2] D. Lase, "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0," *SUNDERMANN J. Ilm. Teol. Pendidikan, Sains, Hum. dan Kebud.*, vol. 12, no. 2, pp. 28–43, 2019, doi: <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>.
- [3] A. Purba and A. Saragih, "Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital," *All Fields Sci. J. Liaison Acad. Society*, vol. 3, no. 3, pp. 43–52, 2023, doi: 10.58939/afosj-las.v3i3.619.
- [4] I. Yustanti and D. Novita, "Pemanfaatan E-Learning bagi para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0", Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang," *J. Univ PGRI Palembang*, vol. 12, no. 1, pp. 338–346, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2543>
- [5] L. A. Husnah, S. B. Maimanah, and Z. W. Salsabila, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital di MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan," *Edu J. Innov. Learn. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–120, 2023, doi: 10.55352/edu.v1i2.758.
- [6] M. Haris, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Maraji' J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 5, no. 2, pp. 90–103, 2021, doi: 10.26618/alaraji.v5i2.6575.
- [7] P. Yudhi and Y. Fitri, "Pengembangan MARION 4.0 pada Materi Bangun Ruang untuk Pembelajaran Inovasi di Era New Normal," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 1, pp. 270–281, 2022, doi: 10.31004/cendekia.v6i1.1166.
- [8] Mahmudah and N. P. Paramita, "Transformasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan," *Pros. Pertem. Ilm. Int. Bhs. Arab*, vol. 14, no. 1, pp. 841–858, 2023, [Online]. Available: <https://www.prosiding.imla.or.id/index.php/pinba/article/view/396/396%0Ahttps://www.prosiding.imla.or.id/index.php/pinba/article/view/396>
- [9] C. Paulina *et al.*, "Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, pp. 31348–31354, 2023.
- [10] D. Effendi and D. A. Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. PGRI Palembang*, pp. 125–129, 2019.
- [11] Q. Utami, K. C. Islami, M. A. Sari, and R. Yusup, "Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN Tonjong 2 Kota Sukabumi," *MESIR J. Manag. Educ. Soc. Sci. Information and Religion*, vol. 1, no. 2, pp. 552–561, 2024, doi: 10.57235/mesir.v1i2.3038.
- [12] F. E. Mustikawati, "Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Pros. Semin. Nas. Bulan Bhs.*, pp. 99–104, 2019.
- [13] M. R. Mattawang and E. Syarif, "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran," *J. Learn. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 33–42, 2023, doi: 10.33830/jlt.v2i1.5843.
- [14] M. M. Mohammad and P. M. Sari, "Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 7, no. 3, pp. 1194–1198, 2021, doi: 10.31949/educatio.v7i3.1324.
- [15] M. Syamsul Ma'arif, Suparmanto, Novina Inka Rahmawati, Vivi Nurhidayati, "Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Ta'bir Al-'Arabiyyah J. Pendidik. Bhs. Arab dan Ilmu Kebahasaan*, vol. 2, no. 1, pp. 25–35, 2024.
- [16] F. Daryanes and D. Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa," *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 3, no. 2, p. 172, 2020, doi: 10.24014/jnsi.v3i2.9283.

- [17] B. Centauri, “Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal,” *J. Semin. Nas. Pendidik. Mipa Dan Teknol. (SNPMT II)*, vol. 1, no. 1, pp. 124–133, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- [18] M. R. Noza Aflisia, Asri Karolina, Eka Yanuarti, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab,” *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-‘Arabiyyah*, vol. 1, no. 1, pp. 1–17, 2020, [Online]. Available: <https://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/musla/article/view/8>
- [19] A. F. Khomsah and M. Imron, “Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot,” *Tarbiyatuna J. Pendidik. Ilm.*, vol. 5, no. 1, pp. 99–118, 2020, doi: 10.55187/tarjpi.v5i1.3867.
- [20] F. Mubarak, “At Tahlil Ad Dilaly Fi Is Tikhdam Aa Ibarot Al Mutaradifah,” no. 0511, 2021.
- [21] I. M. Al-Kahwaji, “Alqira’at Watanmiatuha Fi Almarhalat Al’iibtida’iyah,” *Humanit. Nat. Sci. J.*, vol. 4, no. 1, 2023, doi: 10.53796/hnsj4132.
- [22] T. bin ‘Abdul Aziz, “Waqie Aistikhdam Tatbiqat Alhawatif Aldhakiat fi Taelim Allughat Alearabiat Lilnaatiqin Balaghat ‘Ukhraa fi Maehad Taelim Allughat Alearabiat Lighayr Alnaatiqin Biha Bialjamieat Al’iislatiimin Wijhat Nazar Almuealimin,” *مجلة العلمية لكلية التربية*, vol. 37, no. 2, pp. 39–108, 2021.
- [23] A. Zeighami, A. Zeighami, and H. Keshavarz, “Taeziz Maharat Altarjamat Alfawriat Bayn Alearabiat Walfarisati: Dirasat Halatan Limaharat Altalkhis,” vol. 16, no. 31, pp. 2024–2025, 2025, doi: 10.22108/RALL.2023.138088.1467.
- [24] A. Gheibi and S. Heidari, “24. Zahirat Aliazdiwajiat Bayn Allughat Alfasihat Waleamiya Allughat fi Riwayat Dilshad, Sirat Aljue wa Alshabab Bushraa Khalfan Bina’an Ealaa Nazariat Tsharliz Firjsun,” vol. 15, no. 2, pp. 2023–2024, 2024, doi: 10.22108/RALL.2023.137974.1465.
- [25] I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Walidi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- [26] I. Amal and N. Anwar, “Al Mi ’ yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab,” vol. 7, no. 2, pp. 726–732, 2024.
- [27] A. Ihwaludin, I. Fauji, A. Ihwaludin, I. Fauji, U. M. Sidoarjo, and E. Java, “Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul,” vol. 2, no. 2, pp. 1–13, 2019.
- [28] A. Rustamana, P. Wahyuningsih, M. F. Azka, and P. Wahyu, “Penelitian Metode Kuantitatif,” *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1–10, 2024.
- [29] M. B. Udin and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. 2021.
- [30] F. Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, vol. 11, no. 1. 2020.

