

# Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul

Oleh :

Arham Ihwaludin  
212071900012

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
26 Oktober 2023

# Pendahuluan

- Gambaran Bahasa Arab
- Untuk berhasil dalam belajar bahasa Arab, siswa membutuhkan motivasi untuk belajar. Motivasi adalah suatu dorongan dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Motivasi dapat membuat siswa merasa tertarik untuk belajar bahasa Arab.
- Pembelajaran berbasis permainan (*Game-Based Learning*) merupakan teknik yang membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualitas pelajar. Pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang dapat menciptakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah *Kahoot*, yang digunakan sebagai alat penunjang pembelajaran berteknologi dengan penilaian pembelajaran berbasis game dan dilengkapi dengan fungsi pelacakan aktivitas yang dilakukan siswa.

# Rumusan Masalah

- Bagaimana proses penggunaan Kahoot dalam Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Bantul?
- Bagaimana respon Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah Bantul terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam hasil pembelajaran Bahasa Arab?

# Penelitian Terdahulu

- Pertama dari Lulu Arifah Rahma dengan judul, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan ‘Kahoot’ untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Sekolah Menengah Islam Pertama Pemerintah Hulu Sunyi Tsinghua Kalimantan Selatan”
- Sulistiawati dengan judul, “Pengembangan Tes Bahasa Arab dengan Metode Kahoot di SMPN 10 Malang”
- Dwita Dora Virdiana dengan judul, “Pengembangan Alat Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab Berbasis Teknologi Menggunakan Program Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng Bali”

# Metode

- Jenis penelitian : Kuantitatif dengan design one group pretest,posttest
- Sumber data : Primer :Pretest dan Posttest  
Sekunder : Observasi,Wawancara dan Dokumestasi
- Teknik pengumpulan data : Pretest,posttest,wawancara,dan dokumestasi
- Teknik analisis data : Uji-T dan Uji N-gain

# Jadwal Penelitian

## C. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dapat dilihat sebagaimana pada tabel I.

No.	Tahap dan Kegiatan Penelitian	Bulan/Minggu															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan Menyusun Proposal			■	■	■											
2.	Penyusunan Instrumen Penelitian						■	■	■								
3.	Pengumpulan Data									■	■	■					
4.	Pengolahan dan Analisis data												■	■			
5.	Penyusunan Laporan													■	■		
6.	Dan lain-lain																■

# Hasil

Uji normalitas data berfungsi untuk mengetahui apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Uji Normalitas data menggunakan KolmogorovSmirnov dan Shapiro-Wilk.

**Table 1.** Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.097	53	.200	.980	53	.518
<u>Posttest</u>	.105	53	.200	.984	53	.708

\* . This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 1 tersebut didapatkan data pre-test diuji menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan nilai statistic 0,097 dengan tingkat signifikansi 0,200. Pada uji Shapiro-Wilk diperoleh hasil nilai statistic 0,980 dengan tingkat signifikansi 0.518. Data post-test diuji dengan Kolmogorov-Smirnov dengan nilai statistic 0,105 dan tingkat signifikansi 0,200. Pada uji Shapiro-Wilk diperoleh hasil nilai statistic 0,984 dengan tingkat signifikansi 0,708. Pada uji pretest dan post-test diperoleh tingkat signifikansi  $>0,05$ , maka didapatkan  $H_0$  diterima disimpulkan data nilai pretest dan post-test kelas eksperimen berdistribusi normal.

# Hasil

**Tabel 2.** Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
		Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTEST	-16.532	-29.570	52	.000

Dengan ketentuan jika nilai sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig (2 tailed) sebesar 0,000 artinya nilai sig < 0,05 artinya terdapat perbedaan nilai sesudah perlakuan dan sebelum perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.



# Hasil

**Tabel 3.** Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	53	.44	.69	.5268	.05392
lgain_Persen	53	44.08	68.58	52.6759	5.39184
Valid N (listwise)	53				

Data dari hasil uji N-Gain, nilai N-Gain score yaitu  $g = 0,5268$  maka nilai efektivitasnya dalam metode konvensional sedang karena standar nilai  $g$   $0,3 \leq g \leq 0,7$  dan nilai N-Gain persen yaitu  $g = 52,6759$  untuk kategori N-Gain persen dengan persentase 40-55% kurang efektif maka hasil pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dinilai cukup efektif

# Pembahasan

Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila setiap indikator pembelajaran dilaksanakan dengan baik. Apabila ada pembelajaran yang kurang baik, maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran tersebut belum efektif. [Kegiatan pembelajaran dalam mengikuti perkembangan revolusi industri 4.0. Sehingga mengharuskan guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi. Kahoot merupakan salah satu platform pendidikan yang berisikan kuis-kuis pembelajaran yang menarik dan dapat diakses dengan menggunakan internet yang berisi permainan edukasi yang berbasis website yang sangat mudah untuk digunakan secara online dan free dalam penggunaannya. Penggunaan Kahoot diharapkan dapat menjadi opsi yang menarik bagi guru dan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih animatif. Pembelajaran yang sebelumnya terasa kaku dan monoton dapat bertransformasi menjadi kelas yang ceria melalui penerapan model Kahoot.

Demikian pula, penelitian Sulistiawati yang mengembangkan tes Bahasa Arab dengan metode Kahoot di SMPN 10 Malang, serta penelitian Dwita DoraVirdiana yang mengembangkan alat evaluasi Bahasa Arab berbasis Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng Bali, menunjukkan bahwa Kahoot dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam berbagai konteks pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini menjadi tambahan kontribusi terhadap pemahaman tentang efektivitas Kahoot dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, khususnya di SMA Muhammadiyah Bantul. Dengan mengambil pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain pre-experimental, penelitian ini memberikan bukti yang lebih konkret tentang pengaruh positif Kahoot terhadap hasil belajar siswa

# Referensi

- [1] Syamsuar and Reflianto, “Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0,” *J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, pp. 1–13, 2018.
- [2] Z. Nuryana, *Kurikulum 2013 dan Masa Depan Pendidikan Agama Islam di Indonesia*. 2019. doi: 10.31219/osf.io/4j6ur.
- [3] A. Faturahhim, “Dampak penggunaan Kahoot! terhadap motivasi belajar bahasa Arab pada siswa sekolah dasar Peringkat 10 di SMA Negeri Karang Asem Bali untuk tahun ajaran”.
- [4] N. A. Atika and M. Muassomah, “Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla’) Bahasa Arab di Era Industri 4.0,” *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 4, no. 2, pp. 277–297, 2020, doi: 10.32699/liar.v4i2.1256.
- [5] R. Fitrianiingsih and Musdalifah, “Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu,” *Fash. Fash. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2015.
- [6] N. Aflisia, “Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA) | 1,” *J. Al-Mukatamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah*, vol. 1, no. 1, pp. 1–17, 2020.
- [7] Mesi Erlinaini, “Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VI Studi Kasus SD 83 Bengkulu Tengah,” vol. 2, pp. 163–172, 2022.
- [8] Sholihatul Atik Hikmawati, “Permainan bahasa menggunakan Kahoot dalam pengajaran bahasa Arab,” *Muhadasah J. Pendidik. Bhs. Arab*, vol. 3, no. 1, pp. 15–30, 2021, doi: 10.51339/muhad.v3i1.294.
- [9] Septina Rahmawati1, “Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa sd,” *Ef. Pengguna. Apl. KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN IPA SD*, vol. 6, no. 1, pp. 30–34, 2023.
- [10] S. L. Baharizqi *et al.*, “Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar Saat ini kita sedang berada di era Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan teknologi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan , kh,” vol. 8, pp. 9–16, 2023.

# Referensi

- [11] P. F. Harahap and A. Fitri, “Analisis Penggunaan Kahoot dalam Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab di Era Industri 4.0,” vol. 4964, pp. 33–44.
- [12] A. P. Prayoga, “Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game-,” *ARS J. Seni Rupa dan Desain*, vol. 24, no. 2, pp. 109–122, 2021.
- [13] F. Inggriyani, N. Fazriyah, A. R. Hamdani, and A. Purbasari, “Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning Di KKG Sekolah Dasar,” *Publ. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, p. 59, 2020, doi: 10.26858/publikan.v10i1.11992.
- [14] Iuluk arifah Rahmah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Pendidikan ‘Kahoot’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Sekolah Menengah Islam Pertama Pemerintah Hulu Sunyi Tsinghua Kalimantan Selatan”.
- [15] Dwita, “, ‘Pengembangan Alat Evaluasi Pendidikan Bahasa Arab Berbasis Teknologi Menggunakan Program Kahoot di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng Bali,’” *Univ. Islam negri maulana malik ibrahim*, no. 3, pp. 13–17, 2019, doi: 10.7242/echo.2019.3.4.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfaberta, 2018.
- [17] I. N. Fiani, M. Ahsanuddin, and R. Morhi, “The Effectiveness of Using Kahoot! Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah Ibtidaiyah,” *Izdihar J. Arab. Lang. Teaching, Linguist. Lit.*, vol. 4, no. 2, pp. 243–256, 2021, doi: 10.22219/jiz.v4i2.17186.
- [18] D. Firmansyah and Dede, “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review,” *J. Ilm. Pendidik. Holistik*, vol. 1, no. 2, pp. 85–114, 2022, doi: 10.55927/jiph.v1i2.937.
- [19] U. Usmadi, “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas),” *Inov. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 50–62, 2020, doi: 10.31869/ip.v7i1.2281.
- [20] M. S. Sakdah, A. Prastowo, and N. Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 487–497, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1845.

# Referensi

- [21] I. T. M. Pratiwi and R. I. Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 3, no. 2, p. 33, 2018, doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.
- [22] N. Christiani, H. Adrianto, L. D. Anggraini, and A. M. Goein, *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot!* 2019.
- [23] I. Safitri, “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Qur ’ an Hadits Di Madrasah Aliyah Nu Maarif Assaadah Bungah Gresik,” vol. 4, no. 01, pp. 1–8, 2024.
- [24] 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.
- [25] A. Muid *et al.*, “MBKM ( Merdeka Belajar Kampus Merdeka ) Under Jambi University ’ s Arabic Education Program during the Industrial Revolution : Implementation , Supporting and Inhibiting Factors ( Version 4 . 0 ) This study aims to determine the implementation , supporting , and Education Study Program , Jambi University . The Ministry of Education and Culture has initiated a new university program ,” vol. 6, no. 1, pp. 85–102, 2022.

# Jadwal Penelitian

Syukron

Wa jazakumullahu khoiran

