
Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif

Andi Fauzi Riantimun¹, Hasanul Mutawakkilin², Adella Ira Wanti³, Danial Hilmi⁴,
& Okita Fatma Marlina⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Corresponding E-mail : andifauziriantimun@gmail.com

Abstrak: Pemanfaatan aplikasi Kahoot pada pembelajaran sudah tidak asing lagi digunakan di dalam pembelajaran berbagai mata pelajaran. Aplikasi Kahoot dinilai mampu memancing semangat dan minat siswa ketika mengikuti proses pembelajaran. Sama halnya dalam pembelajaran bahasa Arab, aplikasi Kahoot! digunakan sebagai media pembelajaran Interaktif untuk merangsang minat dan antusias peserta didik pada saat menjalani proses pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian hal itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran Bahasa Arab Interaktif dan dampaknya pada minat belajar siswa di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan penelitian lapangan dan kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif dan uji agresi liner sederhana. Hasil dari penelitian ini adalah 1) Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang dilakukan pada kegiatan inti untuk menelaah kembali pemahaman peserta didik tentang materi yang dijelaskan oleh guru. Dan 2) Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa yang dibuktikan dengan sigifikan aplikasi Kahoot! ($X1$) $0,00$ $0,05$ dan nilai t tabel = $t(a/2; n-1 = t(0,1; 27) = 1.70329$. Berarti nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel (5.095 1.70329), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis penelitian diterima.

Abstract: Using Kahoot! application in learning is no stranger to being used in learning various subjects. The Kahoot! application is considered to be able to provoke the enthusiasm and interest of students when participating in the learning process. It's the same with learning Arabic, the Kahoot! used as an interactive learning media to stimulate the interest and enthusiasm of students while undergoing the learning process in the classroom. Thus it can improve student learning outcomes. This study aims to describe how to use the Kahoot! as an Interactive Arabic learning medium and its impact on student interest in learning at MTs Sirotul Fuqoha 'Gondang Legi Malang Regency. This research uses qualitative methods and quantitative field research approaches with descriptive statistical analysis and simple linear aggression test. The results of this study are 1) Utilization of the Kahoot! In learning Arabic at MTs Sirotul Fuqoha 'Gondang Legi, Malang Regency, the main activity is to review students' understanding of the material explained by the teacher. And 2) Utilizing the Kahoot! in learning Arabic at MTs Sirotul Fuqoha 'Gondang Legi, Malang Regency, it has a positive impact on students' interest in learning as evidenced by the significant Kahoot! ($X1$) 0.00 0.05 and the value of t table = $t(a/2; n-1 = t(0.1; 27) = 1.70329$. It means that the value of t count is greater than t table (5.095 1.70329), then H_0 is rejected and H_1 is accepted, so that the research hypothesis is accepted.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan manusia bergerak sangat cepat dari masa ke masa. Dunia Pendidikan dipaksa dan digembleng untung dapat berkembang pesat juga mengikuti

perkembangan teknologi yang ada di era 4.0 ini. Pesatnya perkembangan teknologi digital di berbagai bidang mengakibatkan adanya peningkatan pendapatan dan peningkatan layanan pelanggan. Era revolusi industri 4.0 adalah zaman serba digital yang membuat perubahan terhadap cara pandang di hidup manusia secara signifikan¹. Kita sekarang hidup di zaman dimana kebanyakan dari manusia selalu bergantung pada alat elektronik seperti laptop, komputer, gawai, internet, dan lain sebagainya dalam menjlankn kehidupan kesehariannya. Proses pembelajaran modern tidak lepas juga dari penggunaan alat elektronik seperti leptop dan gawai. Dengan menggunakan alat elektronik sebagai alat untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk peserta didik, diharapkan menjadi alternatif baru dunia Pendidikan yang inovatif, komuniatif dan interaktif.

Kahoot adalah salah satu aplikasi pembelajaran online yang banyak digandrungi oleh para pendidik di era 4.0 ini. Hal ini dibuktikan dengan adanya banyak sekali penelitian terdahulu yang mengkaji tentang aplikasi Kahoot!. Pada studi yang dilakukan oleh Indah Seftiani, dalam studi ini berhasil menjadikan aplikasi Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa Indonesia². Yang kedua adalah studi yang dikaji oleh Sri Wigati, dalam studi ini menghasilkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa; 1) penggunaan aplikasi Kahoot! berhasil meningkatkan hasil belajar matematika dari 87% pada siklus I dan siklus II sebesar 92%, 2) peningkatan keterampilan proses juga terlihat dari 83% dan pada siklus II sebesar 92%, dan 3) adanya peningkatan minat belajar pada siswa sebesar 82% pada siklus I dan 93% pada siklus II³. Yang ketiga adalah sebuah studi yang dikaji oleh Dwi Hartanti yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi Kahoot! pada proses pembelajaran di dalam kelas, dapat menjaga motivasi belajar siswa secara berkelanjutan, sehingga suasana belajar mengajar di dalam kelas menjadi suasana belajar yang menarik dn tidak membosankan⁴.

Aplikasi Kahoot! juga digunakan oleh guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan peneliti setelah melakukan wawancara dengan guru bahasa Arab di sekolah tersebut yang bernama Okita Fatma Marlina. Beliau mengatakan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! pada pembelajaran bahasa Arab didasari oleh adanya hambatan yang berasal dari peserta didik. Beliau mengungkapkan bahwa semangat dan antusias peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Arab sangatlah lemah. Maka dari itu penggunaan aplikasi Kahoot! diharapkan dapat memancing semangat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang bertujuan untuk 1) menjelaskan bagaimana penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa

¹ Hoedi Prasetyo and Wahyudi Sutopo, "INDUSTRI 4.0: TELAHAH KLASIFIKASI ASPEK DAN ARAH PERKEMBANGAN RISET," *Undip: Jurnal Teknik Industri* 13, no. 1 (March 2018): 17–26, <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.18>.

² Indah Seftiani, "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10342>.

³ Sri Wigati, "PENGGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (December 31, 2019), <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>.

⁴ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot! Berbasis Hypermedia," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* 1, no. 1 (October 16, 2019), <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.

Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang, dan 2) menjelaskan bagaimana dampak pemanfaatan aplikasi Kahoot! pada minat belajar siswa di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang.

KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini peneliti akan memaparkan teori-teori yang mendasari judul penelitian yang didapatkan dari hasil mengkaji beberapa sumber informasi antara lain dari internet, buku, dan juga jurnal elektronik. Ada dua poin yang akan dibahas yaitu yang pertama adalah media pembelajaran interaktif dan yang kedua adalah aplikasi Kahoot. Pemaparan teori sebagai berikut.

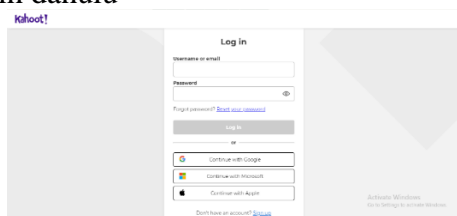
1. Aplikasi Kahoot!

Dilansir dari Wikipedia.com, Kahoot! merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya. Aplikasi Kahoot berisi kuis berbasis permainan yang didalamnya ada beberapa macam bentuk pertanyaan, seperti contoh, pilihan ganda, benar atau salah, puzzle, jawaban tertulis, dan polling. Fitur kuis pilihan ganda mengharuskan peserta memilih satu atau dua jawaban yang benar diantara empat pilihan jawaban yang ditampilkan. Fitur kuis benar atau salah mengharuskan siswa untuk memilih apakah pernyataan yang tertera pada layar merupakan pernyataan yang benar atau pernyataan yang salah. Fitur kuis yang selanjutnya adalah type-answer, pada fitur kuis ini peserta menjawab pertanyaan dengan menuliskan jawaban yang dianggapnya benar. Fitur kuis yang terakhir adalah puzzle, dalam fitur ini para peserta game diharuskan untuk mengurutkan empat opsi jawaban dari peringkat pertama sampai terakhir. Misalnya pertanyaan: urutkan negara yang paling luas wilayah maritimnya!. Pada akhir sesi permainan, terdapat pemutaran video animasi podium yang menampilkan tiga peserta dengan skor terbanyak.

Aplikasi Kahoot yang menyajikan banyak fitur kuis bisa digunakan sebagai alternatif untuk meninjau ulang pegetahuan peserta didik sebagai [penilaian formatif](#), atau sebagai pilihan lain dari kegiatan kelas konvensional.

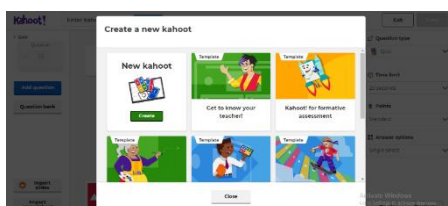
Berikut ini adalah langkah-langkah pemanfaatan aplikasi Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif;

- a. Pertama-tama guru atau dosen membuka link www.create.kahoot.com atau menginstal aplikasi Kahoot! di google play store untuk masuk atau login ke aplikasi Kahoot!, jika belum mempunyai akun maka diharuskan untuk membuat akun terlebih dahulu



Gambar 1.1

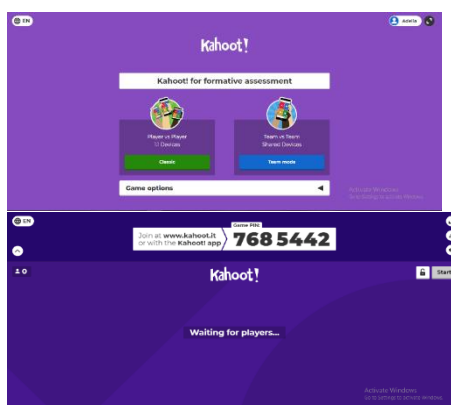
- b. Langkah selanjutnya setelah login adalah membuat beberapa pertanyaan dengan mengklik “create new” di laman beranda



Gambar 1.2

- c. Jika guru atau dosen telah menyelesaikan pembuatan pertanyaan, maka guru atau dosen dapat langsung menjalankan aplikasi dengan memulai game secara individu ataupun kelompok

Gambar 1.3



- d. Setelah mengklik kolom individu atau kelompok. Akan tertera pada layer kolom PIN. Peserta didik diarahkan untuk mengakses link www.kahoot.com dengan perangkatnya masing-masing lalu menuliskan PIN dan akan langsung menghubungkannya dengan game.

Gambar 1.4

- e. Setelah terhubung dengan game, pertanyaan akan muncul di layar milik pendidik



Gambar 1.5

- f. Para pemain game menjawab pertanyaan yang ada pada layar guru dengan memilih salah satu dari empat jawaban yang disediakan



Gambar 1.6

- g. Kemudian saat semua pemain game memilih jawabannya maka akan ditampilkan hasil dari jawaban pemain



Gambar 1.7

- h. Di akhir sesi, pendidik akan mendapatkan informasi mengenai peringkat yang diperoleh peserta didik yang diurutkan dari peringkat pertama dari peringkat terakhir



Gambar 1.8

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata “media” adalah kata yang berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang mempunyai arti perantara atau pengantar, hal ini dikemukakan oleh Riyana. Ia juga mengutip beberapa pendapat ahli mengenai pengertian dari kata “media”.salah satunya adalah pendapat dari Heinch, (1993) media adalah alat penghubung untuk pengantar sebuah komunikasi. Kata media secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinch memberikan contoh dari media tersebut berupa diagram, televisi, bahan tercetak (printed materials), film, komputer, dan infrastuktur. Beberapa contoh tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika media tersebut dapat menyalurkan pesan-pesan pembelajaran atas kepentingan mewujudkan tujuan pembelajaran⁵.

b. Manfaat media pembelajaran

Ketika menggunakan suatu komponen pembelajaran, seorang pelaku pendidikan pastinya harus mengetahui manfaat dari komonen pembelajaran tersebut. Ada beberapa pendapat ppara ahli tentang manfaat dari sebuah media pembelajaran. Yang pertama adalah pendapat dari Kemp dan Dayton, (1985) yang dikutip oleh Riyana mengemukakan bahwa media pembelajaran berkontribusi dalam⁶:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih terstruktur
- 2) Menjadikan proses pembelajaran lebih kreatif
- 3) Mempersingkat waktu pelaksanaan proses pembelajaran
- 4) Mampu meningkatkan kualitas pembelajaran
- 5) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan memanfaatkan teori belajar
- 6) mampu meningkatkan respon positif dari siswa terhadap materi pembelajaran
- 7) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif

Pendapat selanjutnya tentang manfaat media pembelajaran adalah datang dari Ramli, dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu⁷:

⁵ Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, 2nd ed. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), <https://docplayer.info/67953127-Cepi-riyana-media-pembelajaran.html>.

⁶ Riyana.

⁷ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran.*, 2nd ed. (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012), <http://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>.

1) Membantu pendidik dalam melaksanakan tugasnya

Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan benar, maka media pembelajaran tersebut dapat mengatasi kekurangan dan kelemahan yang dimiliki oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat untuk guru pada

- a) Meringankan beban guru dengan meningkatkan produktifitas pesan-pesan pembelajaran sehingga dapat mempersingkat waktu proses pembelajara di dalam kelas
 - b) Membantu pendidik dalam megembangkan daya analisis belajar peserta didik
 - c) Membatu mengintegrasikan antara nilai-nilai keluhuran akhlak dengan materi pelajaran yang disajikan
- 2) Membantu para peserta didik dalam belajar
- a) Dapat memberikan peningkatan kepada daya pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran
 - b) Mempercepat daya serap peserta didik saat belajar
 - c) Meningkatkan daya kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik akan pesan-pesan pembelajaran yag telah disampaikan
 - d) Menguatkan daya ingat peserta didik

Dari beberapa manfaat diatas dapat kita ketahui bahwasanya dengan memanfaatkan media pembelajaran ketika melaksanakan proes pembelajaran di dalam mapun di luar kelas, akan mempermudah jalan pelaku pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode metode kualitatif-kuantitatif. Menurut Sarwono, metode kualitatif adalah penelitian yang menekankan fokusnya pada proses dari pada hasil akhir pada pelaksanaannya, dan pemaparan data penelitiannya berupa deskripsi⁸. Metode kualitatif digunakan peneliti untuk menjelaskan bagaimana penerapan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang. Dikutip dari Hariwijawa, metode kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan cara kerja statistik yang datanya berupa angka⁹. Metode kuantitatif ini digunakan peneliti untuk memaparkan angka presepsi siswa tentang dampak penerapan Kahoot! terhadap minat belajar peserta dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu bagaimana penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang adalah metode wawancara dan dokumentasi. Jenis wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara dengan cara melakukan pembicaraan informal (informal conversational interview). Informal conversational interview adalah salah satu dari tiga jenis wawancara yang disampaikan oleh Patton yang dikutip oleh Cathire pada buku yang ditulis oleh Sarwono yaitu 1) Informal conversational interview, 2) general interview approach atau wawancara umum yang terarah

⁸ Jonathan Sarwono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF*, Edisi Pertama (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2006), https://www.academia.edu/21354427/Metode_penelitian_kuantitatif_and_kualitatif_Jonathan_Sarwono.

⁹ Hariwijaya M, *Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. (Yogyakarta: Elmetera Publishing, 2007), <http://madani-perpus.ip-dynamic.com/inlislite3/opac/detail-opac?id=161>.

adalah mengucapkan salam serta memberikan ucapan selamat pagi dan menanyakan kabar peserta didik

2) Membacakan absen

Langkah selanjutnya yang ditempuh guru oleh guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang adalah membacakan absen kepada peserta didik dengan memanggil nama mereka satu persatu. Terdapat satu peraturan unik pada saat pembacaan absen, yaitu barang siapa yang namanya dipanggil maka diharuskan kepadanya untuk menyebutkan sebanyak lima mufrodat yang telah ia hafal.

3) Mengulang kembali pelajaran yang lalu

Sebelum memulai pelajaran baru, guru oleh guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang mengulang kembali pelajaran minggu lalu dengan memberikan beberapa pertanyaan acak kepada peserta didik.

4) Memberi stimulus untuk memasuki pelajaran baru

Sebelum menjelaskan materi baru secara detail, guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang memberikan stimulus berupa isu-isu terkini terkait topik

b. Kegiatan inti

1) Menjelaskan materi pelajaran baru

Pada kegiatan inti, guru-guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang menjelaskan topik secara mendalam dengan menggunakan metode ceramah

2) Menguji pemahaman peserta didik tentang materi dengan menggunakan aplikasi Kahoot!

a) Guru memulai kuis game di aplikasi Kahoot dan membagikan PIN kuis!

b) Peserta didik memasukkan PIN kuis di kolom yang tertera

c) Guru memulai pertanyaan pertama

d) Siswa menjawab pertanyaan sampai selesai

e) Kuis game Kahoot! berakhir yang ditandai dengan pengumuman 3 skor tertinggi

c. Kegiatan penutup

1) Bertanya kepada peserta didik apakah ada yang hal yang belum dimengerti dan dipahami

Kegiatan ini dilakukan untuk mencegah ketidak pahaman oleh peserta didik tentang materi yang dijelaskan. Dan jika ada peserta didik yang belum mengerti tentang materi, maka guru akan mengulangi penjelasannya kembali.

2) Memberikan nasehat dan nilai kehidupan yang berhubungan dengan materi

Selepas menjelaskan materi guru oleh guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang memberikan Memberikan nasehat dan nilai kehidupan kepada peserta didik yang berkaitan dengan topik. Hal ini diharapkan agar nilai-nilai baik dari kehidupan tertanam dengan baik ke dalam perilaku peserta didik

3) Berdo'a bersama dan menutup pembelajaran

Sama halnya kegiatan pembeajaran lainnya guru bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang menutup setiap

pertemuan dengan mengajak peserta didik berdo'a bersama lalu kemudian mengucapkan salam

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Arab MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang ini sudah sesuai dengan apa yang ada pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang mewajibkan pendidik untuk membagi ke dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

2. Dampak penerapan aplikasi Kahoot! pada minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang.

Untuk menjawab rumusan masalah kedua ini, peneliti menggunakan angket atau kuisisioner sebagai alat mengumpulkan data yang mana data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif .

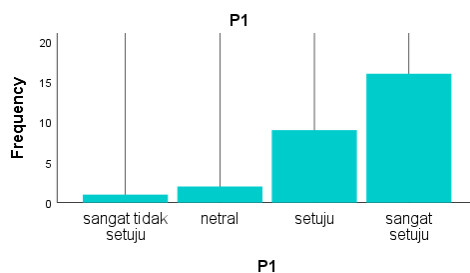
Kuisisioner dampak penerapan aplikasi Kahoot! pada minat belajar siswa yang dilakukan oleh siswi kelas VII C di Mts Sirotul Fuqoha' Gondang Legi berjumlah 10 pernyataan positif. Penelitian ini mengambil 28 responden yang seluruhnya merupakan siswi kelas VII C di Mts Sirotul Fuqoha' Gondang Legi. Berikut ini adalah pemaparan hasil angket yang telah direspon oleh para responden.

a. Pernyataan pertama : Anda mengetahui tentang aplikasi Kahoot!

		P1			
		Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	netral	2	7.1	7.1	10.7
	setuju	9	32.1	32.1	42.9
	sangat setuju	16	57.1	57.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.1

Jika dilihat di dalam tabel 1.1 diatas dapat diketahui bahwasanya terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, 2 responden dengan presentase 7.1% yang memilih netral, ada 9 responden dengan presentase 32,1% yang memilih setuju, kemudian ada 16 respnden dengan presentase 57,1% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang telah mengetahui tentang aplikasi Kahoot!. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan pertama



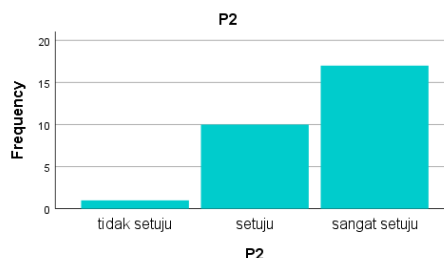
Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan pertama yang menyatakan bahwa responden mengetahui tentang aplikasi Kahoot!.

- b. Pernyataan kedua: Aplikasi Kahoot! menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	setuju	10	35.7	35.7	39.3
	sangat setuju	17	60.7	60.7	100.0
Total		28	100.0	100.0	

Tabel 1.2

Jika melihat di dalam tabel 1.2 diatas bisa diketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, ada 10 responden dengan presentase 35,7% yang memilih setuju, kemudian ada 17 respnden dengan presentase 60,7% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang sangat setuju jika aplikasi Kahoot! Menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan kedua



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan kedua yang menyatakan bahwa aplikasi Kahoot! menarik digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab..

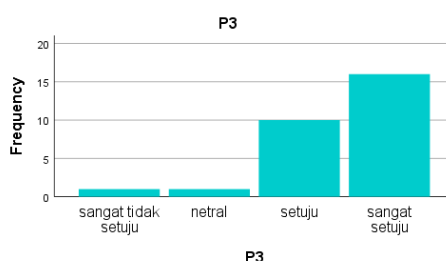
- c. Pernyataan ketiga: Aplikasi Kahoot! mudah digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab

P3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	netral	1	3.6	3.6	7.1
	setuju	10	35.7	35.7	42.9
	sangat setuju	16	57.1	57.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.3

Jika melihat ke dalam tabel 1.3 diatas bisa diketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, dan 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih netral, juga ada 10 responden dengan presentase 35,7% yang memilih setuju, kemudian ada 16 responden dengan presentase 57,1% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang sangat setuju jika aplikasi Kahoot! mudah digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan ketiga



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan ketiga yang menyatakan bahwa aplikasi Kahoot! mudah digunakan untuk pembelajaran bahasa Arab.

- d. Pernyataan keempat: Tampilan pada aplikasi Kahoot! tidak membosankan

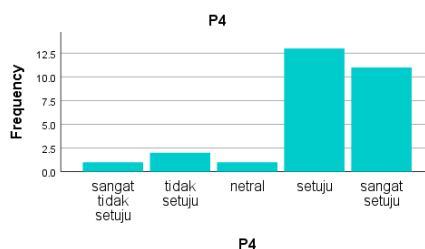
P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	tidak setuju	2	7.1	7.1	10.7
	netral	1	3.6	3.6	14.3
	setuju	13	46.4	46.4	60.7

sangat setuju	11	39.3	39.3	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.4

Jika melihat ke dalam tabel 1.4 diatas bisa diketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, ada 2 responden dengan presentase 7,1% yang memilih tidak setuju, dan 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih netral, juga ada 13 responden dengan presentase 46,4% yang memilih setuju, kemudian ada 11 responden dengan presentase 39,3% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang setuju jika aplikasi Kahoot! jika tampilan pada aplikasi Kahoot! tidak membosankan. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan keempat.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan keempat yang menyatakan bahwa jika tampilan pada aplikasi Kahoot! tidak membosankan.

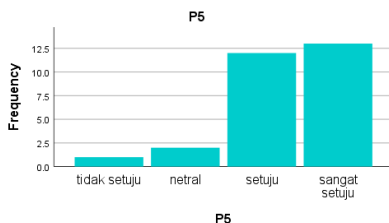
- e. Pernyataan kelima: Tombol pada aplikasi Kahoot! berfungsi dengan baik saat digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	netral	2	7.1	7.1	10.7
	setuju	12	42.9	42.9	53.6
	sangat setuju	13	46.4	46.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.5

Jika melihat ke dalam tabel 1.5 diatas bisa diketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, ada 2 responden dengan presentase 7,1% yang memilih netral, dan 12 responden dengan presentase 42,9% yang memilih setuju, juga ada 13 responden dengan presentase 46,4% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang sangat setuju jika tombol pada aplikasi Kahoot! berfungsi dengan

baik saat digunakan. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan kelima



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan kelima yang menyatakan bahwa jika tombol pada aplikasi Kahoot! berfungsi dengan baik saat digunakan.

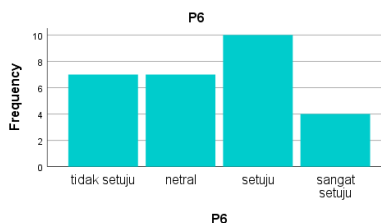
- f. Pernyataan keenam: Anda merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan media pembelajaran

P6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tidak setuju	7	25.0	25.0	25.0
netral	7	25.0	25.0	50.0
setuju	10	35.7	35.7	85.7
sangat setuju	4	14.3	14.3	100.0
Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.6

Jika melihat ke dalam tabel 1.6 diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat 7 responden dengan presentase 25% yang memilih tidak setuju, ada 7 responden dengan presentase 25% yang memilih netral, dan 10 responden dengan presentase 35,7% yang memilih setuju, juga ada 4 responden dengan presentase 14,3% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang setuju jika mereka merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan media pembelajaran. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan keenam.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa setuju dengan pernyataan keenam yang menyatakan bahwa

responden merasa bosan mengikuti pembelajaran bahasa Arab tanpa menggunakan media pembelajaran.

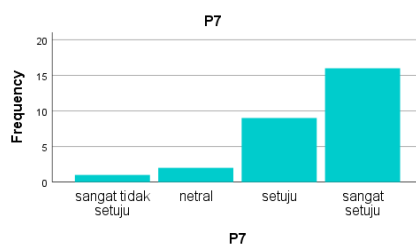
- g. Pernyataan ketujuh: Anda merasa lebih bersemangat ketika menggunakan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas.

P7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sangat tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	netral	2	7.1	7.1	10.7
	setuju	9	32.1	32.1	42.9
	sangat setuju	16	57.1	57.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.7

Jika melihat ke dalam tabel 1.7 diatas bisa diketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, ada 2 responden dengan presentase 7,1% yang memilih netral, dan 9 responden dengan presentase 32,1% yang memilih setuju, juga ada 16 responden dengan presentase 57,1% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang sangat setuju jika mereka merasa lebih bersemangat ketika menggunakan aplikasi kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan ketujuh.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan ketujuh yang menyatakan bahwa responden merasa lebih bersemangat ketika menggunakan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas

- h. Pernyataan kedelapan: Pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas menjadi lebih seru jika menggunakan Aplikasi untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas.

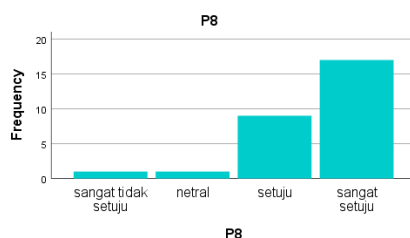
P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	sangat tidak setuju	1	3.6	3.6	3.6
	netral	1	3.6	3.6	7.1
	setuju	9	32.1	32.1	39.3
	sangat setuju	17	60.7	60.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.8

Jika melihat ke dalam table 1.8 diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih sangat tidak setuju, ada 1 responden dengan presentase 3,6% yang memilih netral, dan 9 responden dengan presentase 32,1% yang memilih setuju, juga ada 17 responden dengan presentase 60,7% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang sangat setuju jika pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas menjadi lebih seru jika menggunakan Aplikasi untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan delapan.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan sangat setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa sangat setuju dengan pernyataan kedelapan yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Arab di dalam kelas menjadi lebih seru jika menggunakan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas.

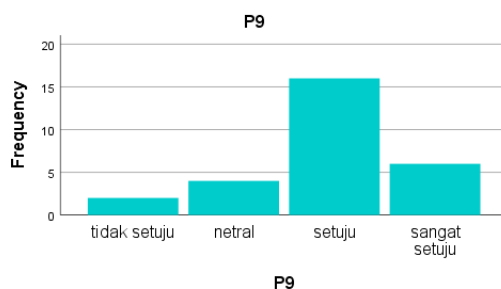
- i. Pernyataan kesembilan: Anda lebih mudah mengerti pelajaran bahasa Arab dengan jika menggunakan Aplikasi untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	2	7.1	7.1	7.1
	netral	4	14.3	14.3	21.4
	setuju	16	57.1	57.1	78.6
	sangat setuju	6	21.4	21.4	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.9

Pada table 1.9 diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat 2 responden dengan presentase 7,1% yang memilih tidak setuju, ada 4 responden dengan presentase 14,3% yang memilih netral, dan 16 responden dengan presentase 57,1% yang

memilih setuju, juga ada 6 responden dengan presentase 21,4% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang setuju jika mereka lebih mudah mengerti pelajaran bahasa Arab dengan jika menggunakan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan kesembilan.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa setuju dengan pernyataan kesembilan yang menyatakan bahwa responden lebih mudah mengerti pelajaran bahasa Arab dengan jika menggunakan aplikasi Kahoot! untuk pembelajaran bahasa Arab di kelas.

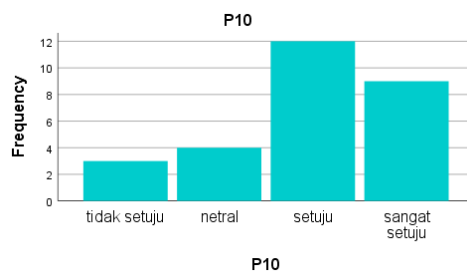
- j. Pernyataan kesepuluh: Aplikasi kahoot meningkatkan motivasi anda dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas.

P10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak setuju	3	10.7	10.7	10.7
	netral	4	14.3	14.3	25.0
	setuju	12	42.9	42.9	67.9
	sangat setuju	9	32.1	32.1	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Tabel 1.10

Pada table 1.10 diatas dapat kita ketahui bahwa terdapat 3 responden dengan presentase 10,7% yang memilih tidak setuju, ada 4 responden dengan presentase 14,3% yang memilih netral, dan 12 responden dengan presentase 42,9% yang memilih setuju, juga ada 9 responden dengan presentase 32,1% yang memilih sangat setuju. Mengaca pada pemaparan data tersebut, peneliti menyimpulkan bahwasanya siswa kelas 7C MTs Siratul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang setuju jika aplikasi Kahoot! meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas. Berikut ini adalah gambar diagram batang yang akan lebih memperjelas kesimpulan hasil analisis data angket pernyataan kesepuluh.



Pada gambar diagram diatas terlihat pada pilihan setuju lebih tinggi dari pilihan yang lain. Hal ini dapat menjadi bukti bahwa kebanyakan dari responden penelitian ini merasa setuju dengan pernyataan kesembilan yang menyatakan bahwa aplikasi Kahoot! meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran bahasa Arab di kelas.

Setelah pemaparan hasil data dan pembahasannya diatas, berikut ini adalah Uji Regresi Linier Sederhana. Uji Regresi Linier Sederhana adalah Teknik untuk mencari pengaruh antara variabel bebas atau X dengan variabel terikat atau Y. berikut adalah hasil pemerolehan data dan analisisnya menggunakan SPSS 25, Priyono (2016: 149).

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.749	2.859		2.011	.055
	aplikasi kahoot (x1)	.661	.130	.707	5.095	.000

a. Dependent Variable: minat belajar siswa (y)

Tabel 1.11

Berdasarkan tabel 1.11 dengan megamati baris, kolom t dan sig, bisa dijelaskan bahwa variabel Aplikasi Kahoot! (X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII C Mts Gondang Legi Kabupaten Malang. Hal ini dibuktikan dengan sigifikan aplikasi Kahoot! (X1) 0,00 0,05 dan nilai t tabel = t (a/2;n-1 = t (0,1;27) = 1.70329. berarti nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel (5.095 > 1.70329), maka H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat dampak dari penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap minat belajar siswa kelas VII c MTs Gondang Legi Kabupaten Malang diterima.

KESIMPULAN

Setelah melakukan semua rentetan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif”, maka tiba waktunya mengambil kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah dipaparkan di atas.

1. Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang dilakukan pada kegiatan inti untuk menguji pemahaman peserta didik tentang materi yang dijelaskan oleh guru.
2. Pemanfaatan aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqoha' Gondang Legi Kabupaten Malang memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan sigifikan aplikasi Kahoot! (X_1) 0,00 0,05 dan nilai t tabel = $t(a/2; n-1 = t(0,1; 27) = 1.70329$. berarti nilai t hitung lebih besar dari pada t tabel ($5.095^{-1} 1.70329$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat dampak dari penggunaan aplikasi Kahoot! terhadap minat belajar siswa kelas VII c MTs Gondang Legi Kabupaten Malang diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot! Berbasis Hypermedia." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* 1, no. 1 (October 16, 2019). <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>.
- M, Hariwijaya. *Metodologi dan Teknik Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Elmetera Publishing, 2007. <http://madani-perpus.ip-dynamic.com/inlislite3/opac/detail-opac?id=161>.
- Prasetyo, Hoedi, and Wahyudi Sutopo. "INDUSTRI 4.0: TELAAH KLASIFIKASI ASPEK DAN ARAH PERKEMBANGAN RISET." *Undip: Jurnal Teknik Industri* 13, no. 1 (March 2018): 17–26. <https://doi.org/10.14710/jati.13.1.17-26>.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. 2nd ed. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012. <http://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/BUKU%20UTUH%20MEDIA%20DAN%20TEKNOLOGI%20PEMBELAJAR-M.RAMLI.pdf>.
- Riyana, Cipi. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012. <https://docplayer.info/67953127-Cipi-riyana-media-pembelajaran.html>.
- Sarwono, Jonathan. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF*. Edisi Pertama. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2006. https://www.academia.edu/21354427/Metode_penelitian_kuantitatif_and_kualitatif_Jonathan_Sarwono.
- Seftiani, Indah. "Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 2019. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/10342>.
- Syahrum, Syahrum, and Salim Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2014. <http://repository.uinsu.ac.id/553/1/METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUANTITATIF.pdf>.
- Wigati, Sri. "PENGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (December 31, 2019). <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> diakses pada tanggal 18 Maret 2021