

**EFEKTIVITAS MEDIA KAHOOT! DALAM MENINGKATKAN
PENGUASAAN *MUFRADĀT* BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS
VIII A DI MTsN 1 KOTAMOBAGU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana dalam Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab



Oleh

SITI NURHASANA MOKODOMPIT

NIM. 18.2.2.001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
MANADO**

1444 H/2022 M

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Siti Nurhasana Mokodompit
NIM : 18.2.2.001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Institut : IAIN Manado
Judul Skripsi : Efektivitas Media Kahoot! dalam Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab
Pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 17 Oktober 2022

Menyatakan

Siti Nurhasana Mokodompit
NIM. 18.2.2.001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, “Efektivitas Media Kahoot! dalam Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.” Yang disusun oleh Siti Nurhasana Mokodompit. Nim: 18.2.2.001. Mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado telah diuji dan dipertahankan dalam sidang *munaqasyah* yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 26 Oktober 2022 M, bertepatan dengan 30 Rabiul Awwal 1444 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan *beberapa perbaikan*.

Manado, 26 Oktober 2022 M

30 Rabiul Awwal 1444 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Misbahuddin, M.Th.I

(.....)

Sekretaris : Hasnil Oktavera, M.Pd.I

(.....)

Munaqasyah I : Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I

(.....)

Munaqasyah II : Nur Fadli Utomo, M.Pd

(.....)

Pembimbing I : Misbahuddin, M.Th.I

(.....)

Pembimbing II : Hasnil Oktavera, M.Pd.I

(.....)

Oleh:

Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan IAIN Manado

Dr. Ardianto, M.Pd

NIP: 19760318200604



ABSTRAK

Nama Penyusun : Siti Nurhasana Mokodompit

NIM : 18.2.2.001

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Bahasa Arab

Judul : “ Efektivitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādāt* Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufrādāt* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif murni dengan metode yang digunakan adalah eksperimen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu yang berjumlah 36 orang. Metode pengumpulan data menggunakan soal tes untuk smengukur penguasaan *mufrādāt* bahasa Arab pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu. Teknik analisis yang digunakan adalah memeriksa kelengkapan isian data instrument yang diterima dari hasil penelitian, pengolahan data, dan menskor menghitung jumlah jawaban serta memasukkan Tabel pengolahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat efektifitas media kahoot! dalam meningkatkan penguasaan *mufrādāt* bahasa Arab pada siswa kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu dengan melihat nilai rata-rata post-test kontrol 83 dan post-test eksperimen 86, nilai rata-rata pre-test kontrol 77,83 dan nilai post-test kontrol 82,63 dimana gain nilai dari pre-test kelas kontrol dan post-test kelas kontrol adalah 8,2. Sedangkan untuk rata-rata pre-test eksperimen 82,63 dan nilai rata-rata post-test eksperimen 86 dengan nilai gain 3,22 Untuk nilai sign $0,792 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} 3,381$ dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dari penelitian ini menarik kesimpulan bahwa media kahoot! efektif dalam peningkatan penguasaan *mufrādāt* bahasa Arab namun nilai signifikansinya rendah.

Kata Kunci : Efektivitas, Media Kahoot!, Mufrādāt Bahasa Arab

ABSTRACT

Author Name : Siti Nurhasana Mokodompit
Student ID Number : 18.2.2.001
Faculty : Tarbiyah and Teacher Training
Study Program : Arabic Language Education
Title : "The Effectiveness of Media Kahoot! in Improving Arabic Vocabulary Mastery of Class VIII A Students at MTsN 1 Kotamobagu."

This study aims to determine the effectiveness of Kahoot! in Improving Arabic Vocabulary Mastery of Eighth Grade (Class VIII A) Students at MTsN 1 Kotamobagu. This study employed a quantitative approach with an experimental method. The subjects of this study were students of class VIII A at MTsN 1 Kotamobagu, totaling 36 people. The data were collected from test questions to measure the mastery of Arabic vocabulary in class VIII A at MTsN 1 Kotamobagu. The analytical technique was used to check the completeness of the instrument data entries received from the research results, data processing, scoring, counting the number of answers, and entering the processing table. This study illustrates that Kahoot! Effectively improves Arabic vocabulary mastery of class VIII A students at MTsN 1 Kotamobagu. It was found that the control post-test average score was 83, and the experimental post-test was 86. The control pre-test average was 77.83, and the control post-test score was 82.63, in which the gain value of the control class pre-test and control class post-test was 15.68. Meanwhile, the average experimental pre-test was 82.63, and the post-test average was 86, with a gain value of 6.10. For the sign value, $0.792 \geq 0.05$ and t-count 3.381, in which t-count > t table means H_a is accepted, and H_o is rejected. To sum up, the Kahoot! Effectively increases the mastery of Arabic vocabulary, although the significance value is low.

Keywords: *Effectiveness, Kahoot! Media, Arabic Vocabulary*



مستخلص البحث

اسم الباحثة: سبتي نور حسنة موكوضمفيت

رقم التسجيل : ١٨.٢.٢٠٠١

القسم : تعليم اللغة العربية

عنوان البحث : فعالية Kahoot! في تحسين إتقان المفردات العربية لمفردات لدى طلاب الفصل الثامن
"أ" في المدرسة الثانوية الحكومية كوتاموباغو

يهدف هذا البحث إلى تحديد فعالية Kahoot! في تحسين إتقان المفردات العربية لدى طلاب الفصل الثامن بالمدرسة الثانوية الحكومية كوتاموباغو. يستخدم هذا البحث نهجًا كميًا بحثًا مع كون الطريقة المستخدمة تجربة. كانت موضوعات هذه الدراسة من طلاب الفصل الثامن في المدرسة الثانوية الحكومية كوتاموباغو ، بإجمالي ٣٦ شخصًا. استخدمت الباحثة طريقة جمع البيانات أسئلة الاختبار لقياس إتقان المفردات العربية في الصف الثامن "أ" في المدرسة الثانوية الحكومية كوتاموباغو. تتمثل التقنية التحليلية المستخدمة في التحقق من اكتمال إدخلات بيانات الأداة الواردة من نتائج البحث ، ومعالجة البيانات ، وتسجيل البيانات ، وحساب عدد الإجابات وإدخال جدول المعالجة. النتائج هذا البحث تشير إلى وجود فعالية Kahoot! في تحسين إتقان المفردات العربية لطلاب الصف الثامن "أ" في المدرسة الثانوية الحكومية كوتاموباغو. من خلال النظر إلى متوسط درجة التحكم بعد الاختبار البالغ ٨٣ والاختبار اللاحق التجريبي ٨٦ ، والاختبار القبلي الضبط يعني ٧٧.٨٣ والتحكم في درجات ما بعد الاختبار ٨٢.٦٣ حيث اكتساب القيمة من فئة التحكم في الاختبار المسبق وفئة التحكم بعد الاختبار هو ١٥.٦٨. وفي الوقت نفسه ، كان متوسط الاختبار القبلي التجريبي ٨٢.٦٣ ومتوسط الاختبار اللاحق ٨٦ بقيمة ربح ٦.١٠. بالنسبة لقيمة الإشارة ٠.٧٩٢ ٠.٠٥٥ و اكتساب ٣,٣٨١ حيث اكتساب يعني قبول H_a ورفض H_0 . من هذا البحث يمكن الاستنتاج أن الإعلام كاهوت!

الكلمة المفتاحية: فعالية, إعلام kahoot, مفردات اللغة العربية

KATA PENGANTAR



Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin dan kuasanya, skripsi yang berjudul “Efektifitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.” Dapat diselesaikan dengan baik. Tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan kita baginda Nabiyullah Muhammad SAW. Semoga rahmat yang telah Allah limpahkan kepadanya akan sampai pada seluruh umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan, pada jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado. Dalam penyusunan skripsi ini penulis tentunya sudah menemui berbagai kesulitan namun berkat pertolongan dari Allah SWT, ketekunan, ketabahan, dan kesabaran disertai dengan bantuan, bimbingan dari semua pihak terutama dosen pembimbing, alhamdulillah kesulitan tersebut dapat di atasi. Penulis berharap kiranya skripsi ini bisa memberikan informasi kepada masyarakat dan mahasiswa/mahasiswi dan bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi kita.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak terselesaikan dengan baik. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Delmus Puneri Salim, S.Ag, M.Res., Ph.D, dan seluruh jajarannya yang telah membuka kesempatan bagi kami untuk membina ilmu di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
2. Dr. Ardianto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
3. Dr. Muthmainnah, M.Pd, selaku Wakil Dekan 1 Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan (FTIK) Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

4. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku wakil Dekan II Bidang Keuangan, Administrasi Umum, Kepegawaian dan Perlengkapan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado (IAIN) Manado sekaligus Penguji I yang telah meluangkan waktu dalam menguji, memberikan arahan, dan motivasi sampai skripsi ini selesai.
5. Dr. Feiby Ismail, M.Pd selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerja sama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Hasnil Oktavera, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (IAIN) Manado sekaligus Pembimbing II yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sampai skripsi ini diselesaikan.
7. Abdurrahman Wahid Abdullah, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Tenaga Kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi.
9. Misbahuddin, M.Th.I selaku Pembimbing I yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sampai skripsi diselesaikan.
10. Nur Fadli Utomo, M.Pd selaku Penguji II yang telah meluangkan waktu dalam menguji, memberikan arahan dan motivasi sampai skripsi ini selesai.
11. Kepala perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado beserta stafnya yang telah banyak memberi bantuan baik kesempatan membaca di perpustakaan maupun pelayanan peminjaman buku.
12. Idang Simbala, S.Pd selaku Kepala sekolah MTsN 1 Kotamobagu kecamatan Kotamobagu Selatan beserta seluruh guru dan staf yang sudah membantu dan memberikan kesempatan pada penulis untuk melaksanakan penelitian di MTsN 1 Kotamobagu.

13. Teristimewa kedua orang tua penulis yang terkasih dan tersayang, Ayahanda Tedy Mokodompit dan Ibunda Ania Mamonto, terima kasih atas cinta dan kasih serta doa yang tiada hentinya yang selalu dipanjatkan sehingga penulis bisa sampai di titik ini dan menyelesaikan skripsi dengan baik.
14. Adik-adik penulis yang tersayang saudari Nurlaila Mokodompit dan si bungsu kecil Muhammad Zaky Al-farhan Mokodompit atas cinta dan kasih serta semangat.
15. Semua keluarga saya, Rahmat Mamonto (kakek), aunty ninang (mama riyat) dan paman uluk (papa riyat) yang telah memberikan tempat tinggal selama sebulan dalam proses penelitian dari penulis di MTsN 1 Kotamobagu.
16. Adik sekaligus sahabat Desri Alifa Imbo dan Gisella Ginoga, Yeti Karina yang selalu membantu dan memberikan semangat serta motivasi bagi penulis sehingga kuat dan mampu dalam penyusunan skripsi ini.
17. Teman-teman PBA angkatan 18. Yudhistira, ka Hara, Riska, Nadia, Fajhriah, saiful dan yang lainnya yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
18. Sahabat kampus Tania Mamonto, Selvia Massie, Priya Dinda Kasih, Mina Amiluddin, Beby fantia, Bella Daumpung, Sarah Affan, Rahmawati Datunsolang, Wiranto, Alvin, Wakina, Wafiq Cahyani Manggalupang dan lainnya yang tidak bisa penulis sebut satu persatu dalam skripsi ini yang telah memberikan masukan, bantuan, semangat dan juga motivasi dalam penyelesaian skripsi ini tapi tidak mengurangi rasa syukur dan terimakasih atas kebaikan mereka.
19. Teman-teman Posko XIII (13) Kotamobagu Cindra, Vivi, Neysilla, Hera, Putra, Vira, Anggun, Arif, Riski Rahman, Rani, Taris yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
20. Teman-teman Komunitas AKSARA ka Awan, Fika, Putri, Jibrán, Farlan, dan yang lainnya yang tidak bisa penulis sebut satu-persatu dalam skripsi ini yang turut membantu memberikan masukan, semangat dan juga motivasi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

21. Adik-adik Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (HMPS PBA) Nuba, Amanah, Dimas, Ozi dan lainnya yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
22. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
23. Dan paling terakhir apresiasi setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang tiada hentinya untuk diri sendiri, terima kasih sudah bertahan sampai detik ini, terima kasih selalu kuat dalam hal apapun, istirahat sejenak jika merasa dunia penuh dengan hal yang melelahkan, karena perjuanganmu masih panjang, selagi masih hidup nafas masih berhembus lakukanlah hal yang baik percayalah pada teori tabur tuai maka kamu akan mendapatkan kemanafaatannya bagi dirimu sendiri.

Semoga penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi para pembaca dan semoga ssegala partisipasi dari rekan-rekan insyaaAllah akan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah (SWT). *Aamiin Allohumma Aamiin.*

Manado, 17 Oktober 2022



CS Manado dengan CamScanner

Siti Nurhasana Mokodompit

NIM 18.2.2.001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
TRANSLITERASI ARAB-LATIN IAIN MANADO.....	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	4
C. Hipotesis.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Kegunaan Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	7
H. Penelitian yang Relevan.....	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	12
B. Kahoot!	22
C. <i>Mufradāt</i>	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel.....	33
D. Desain Penelitian.....	34
E. Variable Penelitian.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
H. Uji Hipotesis.....	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	54

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....57
B. Saran.....57

DAFTAR PUSTAKA58-60

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....61-80

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	10-11
Tabel 3.1 Variabel penelitian.....	35
Tabel 4.1 Hasil Data Pre-test Kontrol.....	40
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Pre-test Kontrol.....	41
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Kontrol.....	42
Tabel 4.4 Hasil Data Post-test Kelas Kontrol.....	43
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Post-test Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Kontrol.....	44
Tabel 4.7 Hasil Data Pre-test Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Pre-test Kelas Eksperimen.....	46
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Nilai Post-test Eksperimen.....	49
Tabel 4.11 Hasil Data Perhitungan Post-test Eksperimen.....	50
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Post-test Eksperimen.....	50
Tabel 4.13 Tabel Uji Normalitas SPSS.22.....	51
Tabel 4.14 Nilai Perbandingan Pre-test Post-test Kontrol dan Pre-test Post-test Eksperimen...52	
Tabel 4.15 Tabel Hasil Uji T Kelas Eksperimen Post-test dan Kelas Kontrol Post-test.....	53
Tabel 4.15 Tabel Uji Hipotesis SPSS. 22.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Tampilan PIN Kahoot!	25
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian.....	34
Gambar 3.2 Gambar Variabel Peneltian	35
Gambar 4.1 Gambar Pin Join untuk Siswa.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....61
2. Surat Rekomendasi Penelitian dari Madrasah.....62
3. Daftar Nama Siswa Kelas VIII A63
4. RPP Pertemuan Ke-3 Sampai Ke-4.....64-65
5. Soal Pre-test Materi tentang Perkenalan (التَّعَارُفُ).....66
6. Soal Post-test Materi tentang Perkenalan (التَّعَارُفُ).....67
7. Soal Pre-test Materi tentang Fasilitas-fasilitas Sekolah (الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّة).....68
8. Soal Post-test Materi tentang Lingkungan Sekolah (الْمَرَافِقُ الْمَدْرَسِيَّة).....69
9. Soal Pre-test Materi tentang Peralatan-peralatan Sekolah (الْأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّة)70
10. Soal Post test Materi tentang Peralatan-peralatan Sekolah (الْأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّة).....71
11. Soal Pre-test Materi tentang Alamat (الْعُنْوَانُ)72
12. Soal Post-test Materi Tentang Alamat (الْعُنْوَانُ).....73
13. Soal untuk Media Kahoot! Pertemuan Pertama.....74
14. Soal untuk Media Kahoot! Pertemuan Kedua.....75
15. Sola untuk Media Kahoot! Pertemuan Ketiga.....76
16. Soal untuk Media Kahoot! Pertemuan Keempat.....78
17. Daftar Distribusi T-Tabel.....79

TRANSLITERASI ARAB-LATIN IAIN MANADO

1. Transliterasi Arab-Latin IAIN Manado adalah sebagai berikut:

a. Konsonan Tunggal

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	š	غ	G
ج	J	ف	F
ح	h	ق	Q
خ	khd	كل	kl
د	Ž	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	š	ي	Y
ذ	d		

b. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, harus ditulis secara lengkap, seperti **أحمدية**
 :ditulis *Ah{madiyyah*
 شمسية : ditulis *Syamsiyyah*

c. Ta>' Marbu>t{ah di Akhir Kata

- 1) Bila dimatikan ditulis “h”, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia:

جمهورية : ditulis *Jumhu>riyyah*

مملكة : ditulis *Mamlakah*

- 2) Bila dihidupkan karena berangkat dari kata lain, maka ditulis “t”:

نعمة الله : ditulis *Ni'matullah*

زكاة الفطرة : ditulis *Zaka>t al-Fit*

d. Vokal Pendek

nda *fath{ah* ditulis “a”, *kasrah* ditulis “i”, dan *d}amah* ditulis “u”.

a. Vokal Pendek

Tanda *fath{ah* ditulis “a”, *kasrah* ditulis “i”, dan *d}amah* ditulis “u”.

b. Vokal Panjang

- 1) “a” panjang ditulis “ȧ”, “i” panjang ditulis “i̇”, dan “u” panjang ditulis “u̇”, masing-masing dengan tanda *macron* (>) di atasnya.
- 2) Tanda *fath{ah* + huruf *ya* >’ tanpa dua titik yang dimatikan ditulis “ai”, dan *fath{ah* + *waw* > mati ditulis “au”.

c. Vokal-vokal Pendek Berurutan

Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (‘)

مؤنث : *mu’annas*

أنتم : *a’antum*

d. Kata Sandang Alif + Lam

- 3) Bila diikuti huruf *qamariyyah* ditulis al-:

الفرقان : ditulis *al-Furqa>n*

- 4) Bila diikuti huruf *Syamsiyyah*, maka al- diganti dengan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya:

السنة : ditulis *as-Sunnah*

e. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD.

f. Kata dalam Rangkaian Frasa Kalimat

- 5) Ditulis kata per kata atau;
- 6) Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut:

شيخ الإسلام : *Syaikh al-Islam*

تاج الشريعة *Ta>j asy-Syari>'ah*

التصوير الإسلامي *At-Tas}awwur al-Isla>mi*

g. Lain-lain

Kata-kata yang sudah dibakukan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Untuk mendesain pendidikan yang menarik bagi peserta didik itu tidaklah mudah, karena anak didik cepat sekali merasa bosan dan kelelahan yang tidak dapat dihindari ketika sedang melakukan proses pembelajaran, disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami.¹

Maka dari itu diperlukannya inovasi dalam pembelajaran agar anak tidak cenderung cepat merasa bosan dan proses pembelajaran tidak monoton hanya mempelajari materi saja, dibarengi dengan strategi dari guru untuk meningkatkan minat belajar dari siswa agar supaya tujuan dalam pendidikan tercapai sesuai dengan keinginan dari guru dan Pendidikan itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang, maupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi dengan siswa agar proses pembelajaran di kelas lebih efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sebuah pembelajaran, baik pembelajaran bahasa maupun yang lainnya, akan terasa jemu dan stagnan, jika tanpa media.² Media pembelajaran menempati posisi yang

¹ Muhandis Azzuhri and Jepri Nugrawiyati, "Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 6, no. 3 (2018): 348–445.

² Ulin Nuha, "Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta" (Diva press cetakan pertama November, 2012), 263.

cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem.³

Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk menerapkan media pembelajaran dengan menguji keefektifitasnya dalam pembelajaran *Mufradāt* dengan menggunakan media kahoot! ini. Media kahoot! merupakan media pembelajaran yang merupakan media laman daring yang sangat efektif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan dan penerapan media kahoot! ini diharapkan siswa dapat meningkat penguasaan *Mufradāt* pada mata pelajaran bahasa Arab dan pembelajaran menjadi tidak monoton serta menyenangkan bagi siswa. Perlu diketahui bahwasanya pembelajaran *Mufradāt* memegang peranan penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa. Dengan bertambahnya *Mufradāt* baru yang dikuasai, maka siswa dapat menerapkannya dalam empat keterampilan bahasa Arab yaitu *al-Istima'* (mendengar), *al-Kalam* (berbicara), *al-Qiro'ah* (membaca), dan *al-Kitabah* (menulis).

Pada umumnya media pembelajaran digunakan oleh guru untuk tujuan tertentu, yang diantaranya adalah⁴:

- 1) memperjelas informasi atau pesan pengajaran.
- 2) memberi tekanan pada bagian-bagian tertentu.
- 3) memberi variasi pengajaran.
- 4) memperjelas struktur pengajaran.
- 5) memberi motivasi belajar siswa.

Maka dari itu, media pembelajaran mempunyai peran sangat penting untuk keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

³ Moh Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, and Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran* (CV Literasi Nusantara Abadi, 2021).

⁴ Bahan Ajar and PENDIDIKAN PROFESI GURU PPG, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," 2010.

Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, lembaga pendidikan harus mampu menerapkan media pendidikan yang sudah ada. Melihat kenyataan yang ada di lapangan guru jarang sekali menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dikelas, guru lebih sering menggunakan media papan tulis dan menyampaikan materi secara lisan atau metode konvensional dan cenderung monoton sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan murid mendengar kemudian menirukan serta mencatat dibuku tulis tanpa ada variasi yang lain. Dalam proses belajar guru sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa adanya media atau alat-alat bantu lainnya dalam proses pembelajaran.

Untuk menjadikan proses kegiatan belajar bahasa Arab yang menarik dan menyenangkan perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan suasana yang baru agar siswa tidak cepat merasa bosan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab dan dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dalam observasi, ketika peneliti masuk ke kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu pada mata pelajaran bahasa Arab menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di antaranya:

1. Metode yang digunakan guru bersifat konvensional sehingga siswa hanya mendengarkan saja tanpa ada variasi lainnya yang menjadikan siswa tidak bersemangat dalam belajar.
2. Penguasaan *Mufradāt* masih sangat kurang, dilihat dari nilai soal latihan yang belum mencapai KKM.
3. Dalam proses pembelajaran *Mufradāt* guru jarang memanfaatkan media yang dapat menyajikan materi secara konkret dan siswa cepat menguasai.

Permasalahan tersebut diperjelas dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada ibu Filly Qurrota'ayun selaku Guru bahasa Arab, beliau mengatakan bahwa permasalahan atau kendala terbesar yang dihadapi seorang guru dalam pembelajaran bahasa Arab adalah siswa belum dapat menguasai *Mufradāt* dengan cepat dan beliau menegaskan pula bahwa beliau jarang menggunakan media aplikasi dalam proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka⁵. Oleh

⁵ Wawancara dengan ibu Rahmi Inayah Damopolii pada tanggal 17 April 2022

karena itu peneliti ingin mencoba menggunakan media kahoot! untuk menguji keefektifannya apabila digunakan dalam penguasaan *Mufradāt* bahasa Arab.

Dengan adanya media kahoot! ini peneliti akan mencoba menggunakannya untuk menilai efektif atau tidak apabila media kahoot! ini digunakan untuk penguasaan *Mufradāt* bahasa Arab dengan tujuan agar anak dapat memahami dan menguasai materi yang di ajarkan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak-anak/siswa agar terbiasa menggunakan media pembelajaran selain video dan power point!.

Oleh karena itu dasar adanya pembelajaran *Mufradāt* dengan menggunakan media kahoot! pada pembelajaran bahasa Arab ini diharapkan agar siswa dapat melihat dan memahami objek yang dipelajari, sehingga kendala yang ada dapat teratasi.

Berdasarkan paparan tersebut dilihat dari pentingnya dalam hal pendidikan maka peneliti mengambil judul “ **Efektifitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu**”. Dengan media tersebut di harapkan agar siswa lebih muda memahami dan cepat menguasai *Mufradāt* yang telah disampaikan guru, serta meningkatkan keefektifan pembelajaran yang sebelumnya membosankan bagi siswa dan terkesan biasa-biasa saja kini dapat beralih peran menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sangat mengena pada siswa, karena siswa dihadapkan pada situasi yang berbeda dari sebelumnya sehingga dari pengalaman tersebut siswa bias menemukan pengetahuan yang baru.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Guru belum menggunakan media kahoot!.
- b. Siswa merasa jenuh dengan media pembelajaran *mufradāt* yang masih . konvesional dan monoton.
- c. Dalam proses pembelajaran *Mufradāt* guru jarang memanfaatkan media yang dapat menyajikan materi secara konkret dan siswa cepat menguasai.

2. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah maka penulis membatasi masalah pada penggunaan media kahoot! dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu dengan menggunakan metode eksperimen.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari hasil penelitian, pada penelitian kali ini peneliti mendapatkan hipotesis:

Hipotesis pertama: jika t hitung $>$ t Tabel maka efektif

Hipotesis kedua: jika t hitung $<$ t Tabel maka tidak efektif

D. Rumusan Masalah

Maka dari latar belakang masalah yang terjadi setelah diketahui identifikasi dan batasan masalahnya maka dirumuskan masalah yang di dapat yaitu **Bagaimana Efektivitas Media Kahoot! dalam meningkatkan Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab?**

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas dari media kahoot! dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.

F. Kegunaan Penelitian

Dengan terungkapnya masalah dalam pembelajaran bahasa Arab dengan penerapan media kahoot! ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Agar siswa memiliki minat terhadap mata pelajaran bahasa Arab
 - b. Siswa menjadi tertarik dengan mata pelajaran bahasa Arab yang disampaikan dengan menggunakan fitur-fitur yang ada dalam media kahoot!
 - c. Siswa mampu menguasai *Mufradāt* dan memahami materi bahasa Arab dengan baik.
2. Guru
 - a. Memberikan siswa pelajaran dengan sifatnya tidak hanya dibayangkan saja namun dapat dipraktekkan dan diujikan dengan fitur-fitur yang ada pada kahoot!
 - b. Memberikan dorongan dan menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran bahasa Arab.
 - c. Menciptakan suasana belajar yang kondusif dan tidak membosankan.
 - d. Sebagai modal guru dalam mendesain kegiatan belajar mengajar dalam memberikan latihan secara langsung kepada siswa untuk dapat meningkatkan minat, keaktifan dan motivasi pada siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media audio visual dapat menjadikan kegiatan semakin menyenangkan dan siswa mudah dalam memahami materi tersebut. Dengan adanya tindakan yang baru dari guru akan memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar mampu berfikir kreatif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan siswa dalam pembelajaran *Mufradāt*.
1. Bagi Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam rangka perbaikan mutu dan system pembelajaran.
 - b. Menjadikan model baru cara mengajar guru melalui media kahoot! sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

2. Bagi IAIN Manado

Penelitian ini diharapkan sebagai tambahan referensi bagi Lembaga IAIN Manado dan mahasiswanya yang ingin mengembangkan kajian teori untuk tugas akhir ataupun tugas mata kuliah.

F. Definisi Operasional

1. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafirkan judul yang dimaksud pada skripsi ini terlebih dahulu peneliti memberikan Batasan pengertian atau arti kata kunci secara operasional sebagai berikut:

a. Kahoot!

Kahoot! merupakan sebuah platform permainan online yang bisa dilakukan untuk kegiatan belajar di dalam kelas. Kahoot! memiliki beberapa fitur diantaranya adalah quiz. Pada fitur quiz kahoot!, akun peserta/siswa dapat menjawab melalui perangkat yang telah terkoneksi dengan internet (smartphone/laptop/Tabelt) sesuai dengan pertanyaan yang ditampilkan di layar oleh akun guru.⁶

b. *Mufradāt*

Mufradāt atau kosakata dalam bahasa Arab disebut *Mufradāt*, dalam bahasa Inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu kosakata ada yang mendefinisikan sebagai himpunan kosakata yang sudah dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya dalam menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran intelegensinya atau tingkat pendidikannya. Dalam pembelajaran mufrodāt ini bertujuan untuk siswa mengetahui bunyi/pelafalan (al-ashwat) dan bentuk dari *mufrādat* itu sendiri. Kosakata merupakan salah satu dari

⁶ Nur Hafidhotul Ilmiyah and Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (2021): 46–50, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai.⁷ Dalam penelitian ini yang menjadi aspek fokus adalah penguasaan *Mufradāt* bahasa Arab.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam suatu penelitian diperlukan dukungan hasil penelitian yang telah ada sebelumnya, ada beberapa skripsi yang sebelumnya juga meneliti tentang media kahoot! Untuk meningkatkan penguasaan bahasa Arab, yaitu sebagai berikut: .

1. Azharur Rofiqi (2008) dalam penelitiannya yang berjudul Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi, pemahaman dan Prestasi belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Qur'an Hadits kelas X. C di MAN Malang 1.⁸ Indikator meningkatkan motivasi, pemahaman dan prestasi rasa ingin tahu dan tidak ingin merasa takut salah dalam menyampaikan pendapat. Data dilapangan juga menunjukkan peningkatan dari hasil pre-test ke post-test motivasi meningkat sebesar 92% pemahaman meningkat sebesar 94% dan prestasi belajar meningkat 46% penggunaan media audio visual yang dapat meningkatkan motivasi, pemahaman dan prestasi belajar siswa pada bidang studi Qur'an Hadits kelas X C di MAN 1 Malang yaitu menggunakan media audio visual secara kreatif dengan animasi-animasi yang menarik, memotivasi dan membentuk diskusi kelompok, serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

2. Irwan Irwan dkk (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [*Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes*].⁹ Untuk hasil penelitiannya kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak memiliki perbedaan yang signifikan, hasil uji pada kelas kontrol (Mean atau rata-rata = 80,67, Standar Deviasi =1.982) kelas eksperimen (Standar Deviasi =7.200, Standar Deviasi =1.919) tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan nilai F hitung (1,58) =0.091, $p>0.05$.

⁷ Moh Nashiruddin and Himmatul Adzimah, "Pembelajaran Mufrodāt Pendekatan Ashwat Panjang Pendek," *Semnasbama 2* (2018).

⁸ Azharur Rofiqi, "Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas XC Di MAN Malang I" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2008).

⁹ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.

3. hal ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang setara saat sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan kahoot! Setelah dilakukan pertemuan selama dua minggu kelas eksperimen menggunakan kahoot! Sebagai salah satu media belajar. Hasil belajar kedua kelompok ini menunjukkan perbedaan. Sementara itu hasil uji pre test antara kelas kontrol (Mean =10.50, Standar Deviasi =2.81) dengan kelas eksperimen (Standar Deviasi =13.33, Standar Deviasi =3.30) menunjukkan perbedaan yang signifikan nilai F hitung (1,58) =0.001, $p > 0.05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengguna kahoot! Dalam proses belajar terbukti efektif dalam proses belajar.

4. Salsabila Syafari Zaza (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Kahoot! berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Hasil Kerja Kimia.¹⁰ Untuk hasil penelitiannya antara lain media kahoot! berbasis quantum learning dinyatakan layak ditinjau dari validasi ahli materi (dosen) ahli materi dan guru serta siswa dimana hasil belajar eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Sementara itu, tingkat efektifitas media untuk meningkatkan hasil belajar kimia sebesar 47,4%. Maka, media kahoot! berbasis quantum learning dapat membantu meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

5. Nur Hafidhotul, Meini Sondang (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Kahoot! dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.¹¹ Dalam hasil penelitiannya media kahoot! mampu mempengaruhi dinamika dan suasana kelas dan hasil yang didapat dimana hasil belajar yang dilakukan pengujian ANOVA 2 jalur menggunakan SPSS.22 hasil pengujian faktor motivasi belajar diperoleh sign. $0,000 < 0,05$ artinya adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikansi untuk siswa yang bermotivasi tinggi dan motivasi rendah. Pengujian media power point dan kahoot! didapatkan nilai $0,225 < 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar yang signifikan sedangkan pengujian interaksi antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

¹⁰ Salsabila Syafari Zaza et al., "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia," *Chemistry in Education* 11, no. 1 (2022): 44–48.

¹¹ Ilmiah and Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa."

Tabel 1.1

Perbandingan Penelitian Terdahulu

Nama peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3
Azharur Rofiqi, <i>Penggunaan Media Audio Visual dalam meningkatkan Motivasi, Pemahaman dan Prestasi Belajar Siswa pada Bidang Studi Pendidikan Qur'an Hadits kelas X C di Man Malang 1</i> , penelitian ini dilakukan pada tahun 2008.	1. Menggunakan media berbasis audio visual.	1. Waktu penelitian 2. Lokasi penelitian. 3. Mata pelajaran bahasa Arab 4. Aplikasi yang digunakan.
Irwan Irwan dkk, <i>Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! To Improve Student Learning Outcomes]</i> . Penelitian ini dilakukan pada tahun 2010.	1. Menggunakan media Kahoot!	1. Waktu penelitian 2. Lokasi penelitian. 3. Mata pelajaran bahasa Arab
Salsabila Zaza, <i>Pengaruh Media Kahoot! berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Kerja Kimia</i> . Penelitian ini dilakukan 2022	1 Menggunakan media kahoot! media berbasis audio visual. 2 Waktu penelitian dilakukan pada tahun 2022.	1 Lokasi Penelitian. 2 Mata Pelajaran Bahasa Arab.
Nur Hafidhotul, Meini Sondang. <i>Pengaruh Media Kahoot! dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar siswa</i> . Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2019	1 Menggunakan Media Kahoot!	1 Waktu Penelitian 2 Lokasi Penelitian 3 Mata Pelajaran Bahasa Arab

<p>Siti Nurhasana Mokodompit, <i>Penerapan Media Kahoot! untuk Penguasaan Mufradāt Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.</i> Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022.</p>	<p>1. Menggunakan media Kahoot! media yang berbasis audio visual</p>	<p>1. Metode penelitian kuantitatif deskriptif. 2. Fokus pada penerapan media kahoot! untuk peserta didik dalam penguasaan <i>Mufradāt</i> bahasa Arab</p>
--	--	--

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pemahaman media sebagai salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu. Media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang disesuaikan dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam hal ini, pendidik, buku dan lingkungan sekolah dapat dikatakan sebagai media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan alat-alat grafis.¹²

Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.¹³ Kegunaan media seringkali disebut sebagai papan loncat (*springboard*) diambil dari bentuk penyajian yang relative singkat kepada sekelompok peserta didik dan dilanjutkan dengan diskusi.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Educational and Communication Technology atau AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk proses penyaluran

¹² Azhar Arsyad, “Media Pembelajaran; Edisi Revisi,” 2013.

¹³ Joko Kuswanto and Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,” *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018).

informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association (NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mempengaruhi efektifitas program terstruktur.¹⁴

Media yang dikenal sebagai alat, baik elektronik maupun non-elektronik dijadikan sarana dalam menyampaikan atau menghubungkan komunikasi dapat disebut dengan media. Media juga dikatakan alat yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil, dan yang rumit menjadi kompleks dalam pembelajaran untuk lebih mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. apabila alat-alat tersebut digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi komunikasi antarguru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.¹⁵Media pembelajaran memiliki arti yang lebih luas dari alat peraga atau alat bantu mengajar, karena media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran siswa dalam proses belajar mengajar dengan segala bentuk media.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Proses tersebut dilakukan agar semua pesan (materi belajar) mudah dimengerti oleh siswa, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Sehingga siswa mendapat pengalaman belajar baru dengan sistem belajar yang lebih berkesan.

¹⁴ Sabri Ahmad, "Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching Jakarta," *Quantum Teaching*, 2005.), 112

¹⁵ Ramli Abdullah, "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran," *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35–49.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki pengaruh besar atas terciptanya proses belajar yang menyenangkan bagi siswa yang nantinya akan berdampak pada kualitas pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi yang sulit dengan memberikan pemahaman yang lebih mudah dan jelas melalui media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara umum diperlukan untuk peningkatan mutu pendidikan. Media pembelajaran disekolah digunakan dengan tujuan sebagai berikut

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat dan bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dan teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Seperti yang dibahas sebelumnya, media pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan suatu pesan. Media pembelajaran yang digunakan harus bersifat mendidik dan memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran digunakan untuk mengubah kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik, sehingga secara tidak langsung akan memberikan dampak positif terhadap kualitas pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran agar lebih menyenangkan. Menurut Achsin, tujuan penggunaan media pengajaran adalah¹⁶:

¹⁶ Sofia Nurul Hikmah and Sugama Maskar, "Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius," *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 1 (2020): 15–19.

1. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna.
2. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru pendidik.
3. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.
4. Untuk memotivasi peserta didik agar lebih mencari tahu tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.
5. Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antar peserta didik terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat ditekankan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memberikan efisiensi dalam interaksi belajar mengajar dan menghidupkan setiap komponen dalam pembelajaran. Sudjana menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media sebagai berikut¹⁷:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi.
2. Bahan pelajaran akan lebih maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar lebih bervariasi.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Media pembelajaran sangat diharapkan oleh pengajar (guru dan tenaga pendidik lainnya) dan siswa atau mahasiswa agar terjalin interaksi pembelajaran secara maksimal, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan. Namun, sebelum menggunakan media pembelajaran para pendidik diharapkan dapat memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan.

Dengan demikian, media pembelajaran sangat berpengaruh akan terciptanya proses pembelajaran yang sangat efektif. Media pembelajaran juga dapat memberikan peluang kepada guru dalam menjelaskan materi, serta memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami apa yang telah disampaikan dengan baik.

¹⁷ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaaiswara* 1, no. 4 (2014): 104–17.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya, media memiliki karakteristik tersendiri, hal ini dikarenakan agar media selalu memberikan warna baru dalam menyampaikan pesan. Secara umum, buku dan alat-alat lainnya yang digunakan dalam pembelajaran merupakan sebuah media, yaitu media pembelajaran. Akan tetapi, secara khusus media ialah alat yang digunakan dalam pembelajaran baik secara grafis, *photographis* maupun elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi, baik berupa visual maupun verbal. Akan tetapi, pengertian media secara luas ada batasan-batasan tersendiri. Berikut ini akan diuraikan klasifikasi media menurut taksonomi Leshin dkk.¹⁸

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

b. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang paling dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja latihan, jurnal, majalah dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat dan memberikan \hubungan antara materi dan dunia nyata.

d. Media berbasis audio visual

Media audio visual menggabungkan penggunaan suara dan gambar. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan, dan penelitian. Contoh, media yang berbasis audio-visual adalah video, film, *slide* bersama *tape*, televisi.

¹⁸ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011).

e. Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam pemanfaatannya. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *computer managed instruction* (CMI). Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar pemanfaatannya, meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan lainnya yang pernah disampaikan secara manual (tidak menggunakan media komputer).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai alat penyalur pesan untuk menyampaikan pesan melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi. Secara umum media mempunyai manfaat sebagai berikut¹⁹

- a. Media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- c. Penggunaan media secara tepat mengatasi pengetahuan secara pasif. Dengan demikian dapat menimbulkan kegairahan dalam mempelajari sesuatu, memungkinkan interaksi secara langsung, tidak hanya itu media dapat digunakan untuk mengetahui sesuatu secara mandiri menurut kemampuan dan minat pribadi.

4. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penyampaian materi atau bahan pendidikan yang dilakukan oleh pendidik kepada siswa perlu disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan siswa. Kita tidak boleh mementingkan materi atau bahan dengan mengorbankan siswa. Sebaliknya, kita harus mengusahakan dengan menyusun materi sedemikian rupa sesuai dengan taraf kemampuan tetapi dengan cara serta gaya menarik.

¹⁹ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

Terkait dengan penggunaan media pembelajaran, guru diharapkan dapat mempertimbangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Artinya, pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan guru berfungsi sesuai dengan apa yang diharapkan.

Selain itu, prinsip-prinsip dalam penggunaan media pembelajaran juga harus diperhatikan, mengingat dalam penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan prosedur penggunaan media pembelajaran lebih efektif. Terdapat beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan sebagai berikut²⁰

1. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu.
2. Media pengajaran hendaknya menguasai teknik dari media yang digunakan.
3. Guru seharusnya mempertimbangkan keuntungan dan kerugian pemanfaatan media pembelajaran.
4. Penggunaan media pengajaran harus selalu diorganisasikan secara sistematis.
5. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.

Sejalan dengan prinsip tersebut. Yusuf Hadi Miarso dikutip oleh Muhammad Fadhillah menyebutkan sejumlah pedoman umum dalam menggunakan media pembelajaran. Adapun pedoman umum yang dimaksud sebagai berikut²¹

1. Tidak ada media terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan oleh karenanya,

²⁰ Rodhatul Jennah, "Media Pembelajaran" (Antasari Press, 2009).

²¹ M Pd Marlina et al., *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media lebih mampu untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan kegiatan belajar yang dilaksanakan, seperti secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar secara mandiri.
4. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup, seperti mempersiapkan media yang digunakan, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum peserta didik memulai kegiatan belajar mengajar.
5. Peserta didik perlu dipersiapkan sebelum media pembelajaran digunakan, agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal penting selama penyajian dengan media.
6. Penggunaan media senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada setiap proses pembelajaran ialah media yang digunakan harus mengarahkan dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dipandang dari kebutuhan siswa. Terkadang media pembelajaran yang dipersiapkan hanya dilihat dari kepentingan guru. Seperti halnya guru kurang menguasai materi pelajaran yang diajarkan, maka secara tidak langsung guru mempersiapkan media pembelajaran seperti OHT sebagai salah satu langkah awal untuk memenuhi kepentingan guru tanpa mempertimbangkan kepentingan siswa. Jika guru kurang menguasai materi dan penggunaan media pembelajaran maka guru akan mengalami kesulitan dalam mendesain media (OHT). Hal tersebut berdampak terhadap kualitas media pembelajaran yang kurang maksimal, seperti transparansi yang tidak terdesain akan berdampak terhadap pesan yang disampaikan dalam pembelajaran yang ditulis hingga menyerupai koran.

Seperti yang kita ketahui, media pembelajaran diterapkan untuk memberikan motivasi terhadap siswa saat proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran digunakan untuk merangsang motoric siswa. Dalam hal ini siswa diusahakan agar

lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran memberi tanggapan, umpan balik (*feedback*) serta mendorong siswa untuk melakukan aktivitas belajar yang baik.

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Selain itu, dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya guru memperhatikan prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran menurut Nana Sudjana seperti dibawah ini:²²

1. Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, guru sebaiknya memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
3. Menyajikan media dengan tepat. Artinya, teknik dengan metode penggunaan media dalam pengajaran disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu, dan sarana yang ada.
4. Menempatkan atau meperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepa. Artinya, kapan dalam situasi seperti apa media dapat digunakan. Media tidak digunakan setiap saat atau selama proses belajar, karena beberapa mata pelajaran dalam penjelasannya tidak menggunakan media yang sama.

Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran media pembelajaran merujuk pada pertimbangan seorang guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk digunakan dan dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan keberanekaragaman media yang dapat digunakan. Manfaat utama penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran ialah pada tingkat sekolah dasar sebab pada masa ini siswa belum mampu berpikir secara abstrak. Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakmampuan guru menjelaskan

²² Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020).

sesuatu bahan dapat diwakili oleh peranan media bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

5. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Guru merupakan suatu profesi yang memerlukan kemampuan profesional. Kemampuan seorang guru dapat diketahui dari kegiatan yang berkaitan dengan profesinya sebagai pendidik. Pembimbing administrator yang diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik sebagai proses interaksi mereka dengan peserta didik.

Media pembelajaran membantu membawa pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Akan tetapi, yang terpenting adalah media yang disiapkan dengan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran.

Maka, dari itu perlu dirancang dan dikembangkan lingkungan pembelajaran yang interaktif, pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik dengan menyiapkan kegiatan pembelajaran yang beserta mediana yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Seperti yang kita ketahui, media merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.²³ Dengan adanya media pembelajaran secara tidak langsung akan memudahkan guru untuk berinteraksi dengan siswa.

Jadi sebagai seorang guru sudah selayaknya berpandangan bahwa media bukan hanya alat bantu, namun media juga dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai penyalur pesan yang dilakukan oleh guru (penyampai pesan) dan peserta didik (penerima pesan). Sebagai penyalur pesan, tentu guru harus dapat memahami bahwa media pembelajaran juga sebagai wakil guru dalam

²³ Sodik Anshori, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran," *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 2, no. 1 (2018).

menyampaikan materi belajar. Maka seorang guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran semaksimal mungkin.²⁴

B. Kahoot!

1. Pengertian Kahoot!

Kahoot! merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Dalam artikelnya, Rofiyarti menyatakan bahwa kahoot! awalnya merupakan sebuah joint project antara tim yang beranggotakan Johan Brand, Jamie Brooker, Morten Versvik dengan Norwegian University of Technology and Science pada bulan maret 2013 oleh sari.²⁵

Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, kahoot! dilempar ke publik dan menjadi laman permainan edukatif yang tidak berbayar dan dapat diakses siapapun terutama para pendidik dan peserta didik dengan prasyarat adanya koneksi internet.

Kahoot! menyediakan 2 laman yang berbeda untuk penggunaannya. Pendidik yang akan memberikan asesmen dapat mengakses <https://Kahoot.com/> sementara peserta didik sebagai peserta dapat mengakses <https://kahoot.it/>.

Melalui laman <https://Kahoot.com/>, pendidik dapat melakukan beberapa aktivitas diantaranya pendaftaran (sign-up), masuk ke laman pribadi (log-in), memilih fitur yang tersedia yaitu kuis, diskusi maupun survei. Setelah memilih salah satu fitur maka pendidik dapat mulai memasukkan daftar pertanyaan berikut jawaban, durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk tiap jawaban yang benar. Daftar pertanyaan yang sudah dimasukkan dapat disimpan, diubah, dihapus, ditambahkan serta digunakan dalam proses asesmen secara berulang tanpa ada batasan penggunaan. Setiap kelompok pertanyaan memiliki PIN yang nantinya akan dimasukkan oleh peserta didik saat asesmen dilakukan. Setelah permainan

²⁴ Neneng Afiah, "PENINGKATAN KREATIFITAS DAN INISIATIF GURU MELALUI MODEL E-LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO DI SEKOLAH DASAR NEGERI KUBANG KEMIRI KOTA SERANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021," *Pelita Calistung* 2, no. 02 (2021): 73–84.

²⁵ Irwan Irwan dkk., "Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]" *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 96

maka kahoot! otomatis menampilkan skor untuk semua peserta yang dapat diunduh dan disimpan secara pribadi.

Peserta didik yang mengakses <https://Kahoot.it/> baik melalui telepon genggam atau computer pribadi akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan “game pin”, dan “nick game”. Game PIN adalah semacam kode soal berupa 6 digit angka yang dapat diperoleh dari pendidik dan nick name merupakan nama tiap-tiap peserta yang ikut asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik cukup menjawab tiap-tiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui gadget masing-masing.²⁶ Sisi menarik saat pelaksanaan kahoot! yaitu untuk setiap soal yang sudah dijawab, layar komputer pendidik akan langsung menampilkan jawaban yang benar, jawaban yang salah dan skor tiap-tiap peserta didik dapat mengetahui salah atau benar jawaban yang diberikan dan berkompetisi dalam menjawab pertanyaan berikutnya. Kahoot! merupakan inovasi bidang teknologi yang edukatif dan dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran.²⁷ Dengan adanya kahoot! ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti mata pelajaran yang sangat sulit dimengerti.

Kahoot! merupakan jenis media jenis visual. Sebagai media pembelajaran secara audio visual, kahoot! memiliki fungsi yang atraktif. Fungsi atraktif merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Kahoot! menjadi media sumber belajar dan media pembelajaran yang bisa memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot! juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.²⁸

2. Langkah-langkah Penggunaan Kahoot!

²⁶ Irwan Irwan dkk., “Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]” *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 96

²⁷ Irwan., “IMPLEMENTASI KAHOOT! SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN,” *Journal Of Civic Education* 2, no. 1 (2019): 131.

²⁸ Fenny Eka Mustikawati, “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia,” in *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2019, 99–104.

Ada dua langkah utama dalam bermain kuis dengan menggunakan kahoot! langkah pertama adalah membuat kuis di kahoot! sedangkan langkah kedua adalah bermain kuis kahoot! tersebut. Bagi peserta didik membawa smartphone atau laptop apabila disekolah menyediakan ruang lab komputer digunakan untuk proses pembelajaran, yang paling penting jaringan internet yang memadai di lingkungan sekolah. Setelah persyaratan tersebut telah terpenuhi maka lanjut pada proses berikutnya yaitu tahapan membuat kuis dengan kahoot! untuk guru sedangkan tahap kedua adalah bermain dengan kuis kahoot! oleh siswa.²⁹ Sebagai langkah awal, yang perlu dilakukan oleh guru adalah:

- a. Membuat akun pada www.kahoot.com.
- c. Menyiapkan soal-soal kuis dengan menggunakan media kahoot!
- d. Menyiapkan gambar-gambar yang menunjang maksud dari materi agar nanti disaat proses langkah kedua yaitu bermain kuis kahoot! mudah siswa untuk mengeksplor kembali materi yang sudah dipelajari baik secara keseluruhan maupun pernomor.
- e. Menyiapkan video-video pembelajaran.

Langkah selanjutnya jika semua peralatan diatas telah terpenuhi maka tahapan selanjutnya yaitu membuat soal kuis dengan menggunakan 2 alat yaitu dengan komputer dan smartphone, jika menggunakan komputer tahapan-tahapan dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

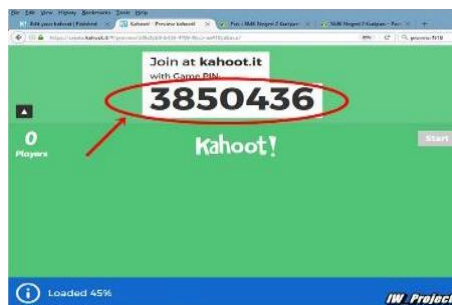
- a. Ketik kahoot.com dan login menggunakan akun kahoot! jika belum silahkan mendaftar melalui tombol sign up for free dan mendaftar dengan menggunakan akun gmail atau facebook.
- b. Buka kahoot! sesuai dengan yang diinginkan, *click quiz* untuk membuat pertanyaan tipe *multiple choice*.
- c. Setiap pertanyaan dapat di seting lamanya waktu untuk menjawab dan besar skor yang didapat bergantung tingkat kesulitan pada soal.

²⁹ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50.

- d. Tahap akhir, setiap soal di kahoot! dapat ditambahkan gambar dan video untuk menambah konteks yang menarik atau memberikan bantuan untuk menjawab soal.
- e. Jika sudah selesai, *copy link* atau dapatkan PIN atau kombinasi angka untuk mengakses kuis yang telah dibuat.

Untuk peserta didik tidak perlu mendaftar akun seperti ketika masuk sebagai guru, hanya membutuhkan PIN dan LINK yang telah didapatkan dari akun guru ketika membuat kuis untuk memainkan kahoot! berikut ini adalah tahapannya:

- a. Jalankan kahoot! dari akun sebagai guru dan tampilkan layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang). Tunggu hingga muncul PIN seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1.2 tampilan PIN kahoot!

- b. Peserta didik dapat mengakses langsung kahoot!.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan dapat menyiapkan nama panggilan atau nama tim jika menggunakan mode group.
- c. Tunggu hingga muncul nama peserta didik di monitor utama guru kemudian klik mulai.³⁰

Ketika kuis sudah dibuat di akun kahoot! pengajar, maka kuis tersebut dapat dimainkan di dalam kelas, kantor ataupun dirumah. Kuis kahoot! ini akan memunculkan sebuah PIN yang dibagikan pada peserta didik.

³⁰ Aceng cucu bunyamin dkk., "Penggunaan Kahoot! Sebagai Media pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Jurnal Kehumasan* 3, no. 1 (2020): 45

Dalam memainkan kuis kahoot! ini dengan menggunakan gadget dan gawai masing-masing peserta didik membuka situs www.kahoot.it dan memasukkan PIN yang telah diberikan pada kolom yang diminta. Kuis kahoot! ini dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Pengajar yang memegang control penuh terhadap kuis ini sehingga dapat mengatur kapan soal itu ditampilkan. Pada akhir permainan kuis ini, kahoot! akan menampilkan hasil dari kuis dan peserta didik dapat melihat nilai yang mereka peroleh.³¹

3. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot!

Kehadiran kahoot! menjadikan guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *digital game based learning* untuk diintegrasikan di dalam kelas. Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui smartphone dan komputer, menjadikan kahoot! menjadi media pembelajaran berbasis *game based learning* dengan jumlah pengguna aktif pada bulan februari 2019 tercatat melalui situs similarweb.com telah lebih dari 34 juta diseluruh dunia. Hal ini memperkuat indikasi akan kemudahan dan kebermanfaatan dalam pembelajaran baik disekolah maupun diluar sekolah seperti pelatihan.³²

Keunggulan lain adanya fitur-fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar. Selain itu semakin banyaknya konten game kuis yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pelajaran dan pelatihan.

Kahoot! memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecapatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik. Serta tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun smartphone saat ini. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui kahoot! jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif dengan kahoot!

³¹ Aceng Cucu Bunyamin, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah, "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran," *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50, <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.128388>.

³² Bunyamin, Juita, and Syalsiah.

Kelebihan:

- 1.) Siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mencatat materi yang diajarkan oleh guru agar dapat mengerjakan kuis di akhir kelas.
- 2.) Siswa lebih termotivasi untuk menjadi pemenang kuis dengan skor tinggi.
- 3.) Dengan adanya batasan waktu dalam mengerjakan setiap soal pada kuis, maka kemungkinan siswa untuk berdiskusi dengan teman akan lebih sedikit.
- 4.) Siswa tidak perlu membuat akun kahoot!.
- 5.) Dengan menggunakan kahoot!, guru akan mendapatkan hasil evaluasi dengan cepat tanpa harus mengoreksi jawaban siswa.

Kekurangan:

- 1.) Menjadi tidak bermakna, jika tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 2.) Harus ada prasarana yang memadai seperti smartphone dengan koneksi yang stabil.³³

C. *Mufradāt* Bahasa Arab

1. Pengertian *Mufradāt*

Bahasa adalah alat komunikasi dan penghubung dalam pergaulan manusia sehari-hari, baik antara individu dengan individu, individu dengan masyarakat, masyarakat dengan bangsa tertentu.

Sedangkan bahasa Arab merupakan salah satu bahasa besar di dunia yang dituturkan lebih dari dua ratus juta umat manusia dan digunakan secara resmi oleh hampir dua puluh Negara. Bahasa Arab berasal dari rumpun bahasa Semit. Dalam perkembangan penggunaannya bahasa ini dibagi menjadi bahasa Arab *Fussha* (formal) dan *'Ammiyah* (non formal). Bahasa *'Ammiyah* adalah bahasa Arab yang digunakan oleh orang umum dalam percakapan sehari-hari oleh masyarakat negara-negara Arab sedangkan bahasa *Fussha* adalah bahasa yang dipakai oleh Al-Qur'an,

³³ Bunyamin, Juita, and Syalsiah.

hadits, kitab *turats* Arab, kitab-kitab modern secara keseluruhan dalam administrasi serta dalam seminar nasional atau internasional.³⁴

Mufradāt atau kosakata dalam bahasa Arab disebut *Mufradāt*, dalam bahasa Inggrisnya *vocabulary* adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata ada yang mendefinisikan sebagai himpunan kosakata yang sudah dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya dalam menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran intelegensinya atau tingkat pendidikannya. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai.³⁵

Mufradāt (kosa kata) adalah unsur utama bahasa yang harus dikuasai oleh pelajar bahasa asing untuk dapat memperoleh kemahiran berkomunikasi dengan bahasa tersebut. Kegiatan berbicara menjadi membosankan, tidak terangsang partisipasi pelajar dan suasana ruangan menjadi kaku. Hal itu terjadi sangat mungkin karena dilatarbelakangi oleh minimnya kosakata dan pola kalimat yang dimiliki oleh pelajar.³⁶

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa. Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang disifatnya bebas., pengertian ini membedakan antara kata dan morfem. Morfem adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil yang maknanya relative stabil. Maka kata terdiri dari morfem, misalnya kata, *mu'allim* معلم dalam bahasa Arab terdiri dari satu morfem. Sedangkan kata المعلم mempunyai dua morfem yaitu ال dan معلم, adapun kata yang mempunyai tiga morfem adalah kata yang terbentuk dari morfem-morfem yang mana masing-masing morfem mempunyai arti khusus, misalnya kata *al-mu'allimun* المعلمون yang terdiri dari tiga morfem yaitu ال, معلم dan ون.³⁷

³⁴ Syarifuddin Hasyem, "Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah Di Kota Banda Aceh," لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya 5, no. 1 (2016): 144–55.

³⁵ Nashiruddin and Adzimah, "Pembelajaran Mufrodad Pendekatan Ashwat Panjang Pendek."

³⁶ Hasyem, "Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah Di Kota Banda Aceh."

³⁷ Nashiruddin and Adzimah, "Pembelajaran Mufrodad Pendekatan Ashwat Panjang Pendek."

Dalam pembelajaran bahasa Arab ada beberapa masalah dalam pembelajaran kosakata yang disebut problematika pembentukan kosakata (**المشكلات الصرفية**). Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran kosakata mencakup di dalamnya tema-tema yang kompleks yaitu perubahan *devariasi*, perubahan *infleksi*, kata kerja *mufrad*, *tatsniyah*, *jama'*, *ta'nits*, *tadzkir*, dan makna leksikal dan fungsional.

Dapat diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan kumpulan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang, dan kumpulan kata tersebut akan digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat. Komunikasi seseorang yang dibangun dengan menggunakan kosakata yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran kecerdasan dan tingkat pendidikan si pemakai bahasa.³⁸

2. Jenis-jenis *Mufradāt*

Tuaimah memberikan klasifikasi kosakata (*Mufradāt*) menjadi 4 (empat) yang masing-masing terbagi lagi sesuai dengan tugas dan fungsinya sebagai berikut:

a. Pembagian Kosakata dalam Konteks Kemahiran Kebahasaan

- 1.) Kosakata untuk memahami (understanding vocabulary) baik bahasa lisan (**المحادثة**) maupun teks (**القراءة**).
- 2.) Kosakata untuk berbicara (speaking vocabulary). Dalam pembicaraan perlu penggunaan kosakata yang tepat, baik pembicaraan formal **عادية** .
Maupun non formal.
- 3.) Kosakata untuk menulis (writing vocabulary) **المفردات للكتابة** .
Penulisan pun membutuhkan pemilihan kosakata yang baik dan tepat agar tidak disalah artikan oleh pembacanya. Penulisan ini mencakup penulisan informal seperti catatan harian, agenda harian dan lain-lain. Juga penulisan formal, misalnya: penulisan buku, majalah, karya ilmiah, surat kabar, dan seterusnya.

³⁸ Nashiruddin and Adzimah.

- 4.) Kosakata potensial. Kosakata jenis ini terdiri dari kosakata konteks yang dapat diinterpretasikan sesuai dengan konteks pembahasan, dan kosakata analisis yakni kosakata yang dapat dianalisis berdasarkan karakteristik derivasi kata untuk selanjutnya dipersempit atau diperluas maknanya.³⁹

b. Pembagian Kosakata Menurut Maknanya

- 1.) Kata-kata inti (*content vocabulary*). Kosakata ini adalah kosakata dasar yang membentuk sebuah tulisan menjadi valid, misalnya kata benda, kata kerja dll.
- 2.) Kata-kata fungsi (*function words*) kata-kata ini yang mengikat dan menyatukan kosakata dan kalimat sehingga membentuk paparan yang baik dalam sebuah tulisan contohnya *huruf jar, adawat al-iftiham*, dan seterusnya.

Kata-kata gabungan atau (*cluster words*). Kosakata ini adalah kosakata yang tidak dapat berdiri sendiri, tetapi selalu dipadukan dengan kata-kata lain sehingga membentuk arti yang berbeda-beda. Misalnya kata رغب dapat berarti *menyukai* bila kata tersebut digandengkan dengan في menjadi رغب في sedangkan bila diikuti dengan kata عن menjadi رغب عن artinya pun berubah menjadi *benci* atau tidak *suka*.⁴⁰

3. Kriteria Mufradāt yang di Pilih dalam Bahasa Arab

a. Pemilihan Mufradāt Bahasa Arab

Landasan yang menjadi acuan pemilihan kata atau *Mufradāt* di uraikan sebagai berikut:

- 1). *Frecuency*, yaitu frekuensi penggunaan kata-kata yang tinggi dan sering itulah yang harus menjadi pilihan.

³⁹ Nashiruddin and Adzimah.

⁴⁰ Nashiruddin and Adzimah.

- 2.) *Range*, yaitu mengutamakan kata-kata yang banyak digunakan baik dinegara Arab maupun non Arab atau di suatu negara tertentu yang mana kata-kata itu lebih sering digunakan.
- 3.) *Availability*, mengutamakan *Mufradāt* yang mudah dipelajari dan digunakan dalam berbagai media atau wacana.
- 4.) *Familiarity*, yakni mendahulukan kata-kata yang sudah dikenal dan cukup familiar didengar.
- 5.) *Coverage*, yaitu kemampuan daya cakup suatu kata untuk memiliki arti, sehingga menjadi luas kecakupannya.
- 6.) *Significance*, yaitu mengutamakan kata-kata yang memiliki arti yang signifikan untuk menghindari kata-kata umum yang banyak ditinggalkan atau kurang lagi digunakan.
- 7.) Arabisme, yakni mengutamakan kata-kata Arab dari kata-kata serapan yang diarabisasi dari bahasa lain.⁴¹

4. Metode Pembelajaran *Mufradāt*

Pada hakikatnya metode pembelajaran adalah teknik-teknik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang jenisnya beragam dan pemanfaatannya yang disesuaikan dengan kebutuhan. Begitupun sama halnya dengan pembelajaran bahasa Arab khususnya *Mufradāt* ini menuntut adanya metode-metode dasar yang dapat diterapkan tanpa mengharuskan adanya sarana-saran yang terjangkau oleh Lembaga-lembaga Pendidikan bahasa Arab

Tahapan dan strategi dalam mengenal dan memperoleh makna *Mufradāt* sebagai berikut:

- a. *Mendengarkan kata*, ini ialah tahapan pertama yaitu dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendengarkan kata-kata yang diucapkan guru atau media lain, baik berdiri sendiri maupun di dalam kalimat. Apabila unsur bunyi dari kalimat kata tersebut telah

⁴¹ Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (UIN-Maliki Press, 2011).”, (Malang, UIN Maliki Press, 2017).67-68

- dikuasai oleh siswa, maka untuk selanjutnya siswa akan mampu mendengarkan secara benar.
- b. *Mengucapkan kata*, dalam tahap berikut guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengucapkan kata yang telah didengarnya. Mengucapkan kata baru akan membantu siswa mengingat kata tersebut dalam waktu yang lebih lama.
 - c. *Mendapatkan makna kata*, pada tahap ini guru hendaknya menghindari terjemahan dalam memberikan arti kata kepada siswa, karena bila hal itu dilakukan maka tidak akan terjadi komunikasi langsung dalam bahasa yang sedang dipelajari, sementara makna kata pun akan cepat dilupakan oleh siswa, ada beberapa teknik yang bias digunakan oleh guru untuk menghindari terjemahan dalam memperoleh arti suatu kata, yaitu dengan pemberian konteks kalimat, definisi sederhana, pemakaian gambar/foto, sinonim, antonim, memperlihatkan benda asli atau tiruannya, peragaan gerakan tubu, dan terjemahan sebagai alternatif terakhir bila suatu kata memang benar-benar sukar untuk dipahami oleh siswa.
 - d. *Membaca kata*, setelah melalui tahap mendengar, mengucapkan, dan memahami makna (kosakata) baru, guru menuliskannya di papan tulis. Kemudian siswa diberikan ketetapan membaca kata tersebut dengan suara keras.
 - e. *Menulis kata*, penguasaan *Mufradāt* siswa akan terbantu bilamana ia diminta untuk menulis kata-kata yang dipelajarinya (dengar, ucap, paham, baca) mengingat karakteristik kata tersebut masih segar dalam ingatan siswa.⁴²

5. Tujuan Pembelajaran *Mufradāt*

Tujuan umum pembelajaran *Mufradāt* bahasa Arab ialah sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan *Mufradāt* baru kepada peserta didik, baik melalui media maupun bahan bacaan.

⁴² Mustofa.

- b. Melatih peserta didik untuk dapat melafalkan *Mufradāt* itu dengan baik dan benar karena pelafalan yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik pula.
- c. Memahami makna *Mufradāt*, baik secara denotasi atau leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu.
- d. Dapat memfungsikan dan mengapresiasi *Mufradāt* tersebut dalam lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteks yang benar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah jenis penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan atau prosedur penelitian yang digunakan adalah eksperimen

B. Waktu dan Tempat penelitian

Adapun hal-hal yang peneliti lakukan dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Kotamobagu, yang berlokasi di Gogagoman, Kecamatan Kotamobagu Barat Kota Kotamobagu, Sulawesi Utara.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama bulan juli agustus 2022 di MTsN 1 Kotamobagu.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto “Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian” Jika dikaji lebih jauh pengertian antara populasi dengan sampel pada prinsipnya sama, hanyalah istilah yang berbeda. Populasi atau *population* menurut bahasa sama dengan penduduk orang banyak, bersifat umum *universe*, sedangkan yang dimaksud dengan populasi di sini adalah keseluruhan obyek penelitian mungkin berupa manusia, gejala-gejala benda-benda, pola hidup, tingkah laku, dan sebagainya yang menjadi obyek penelitian.⁴³

⁴³ Arikunto Suharsimi, “Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006, 120–23.

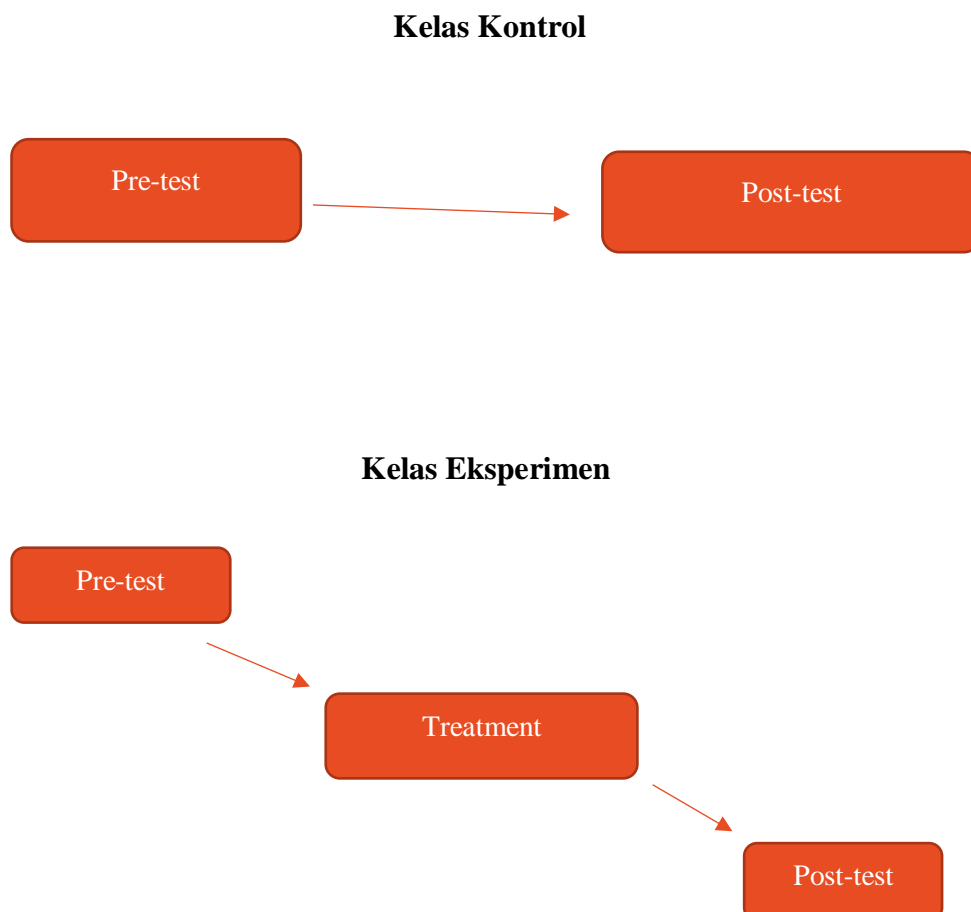
Menurut Arikunto apabila besar populasi kurang dari 100 maka lebih baik sampel diambil semua, namun apabila jumlah populasi besar atau melebihi 100 maka pengambilan sampelnya antara 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi yang ada.⁴⁴

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa-siswi di MTsN 1 Kotamobagu semua kelas VIII menjadi populasi dan sampelnya kelas VIII A yang berjumlah 36 orang.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yang ditunjukkan pada alur berikut:

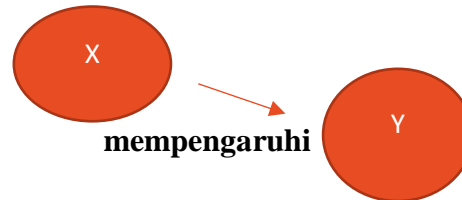
Gambar 3.1 Bagan Desain Penelitian



⁴⁴ Suharsimi.

E. Variabel Penelitian

Gambar. 3.2 Variabel Penelitian



X: Penggunaan Media Kahoot

Y: *Mufradāt*

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Soal tes

Pretest dengan Post tes. Pretest dilaksanakan sebelum dilakukan treatment (perlakuan) dengan menerapkan media kahoot! untuk menentukan kemampuan awal. Sedangkan post test adalah tes yang dilakukan untuk menguji kemampuan akhir setelah penggunaan media kahoot! soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda *multiple-choice* masing-masing sebanyak 10 soal yang diambil dari materi buku bahasa Arab VIII A MTsN 1 Kotamobagu dan buku bahasa Arab “Ayo Memahami Bahasa Arab Untuk MTs kelas VII.” Karya Hasan Saefuloh, Penerbit Erlangga.

Untuk mengupgrade kembali materi bahasa Arab di kelas VII pada kelas VIII A, tes diberikan pada awal dan akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada siswa kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.

2. Dokumentasi.

Dokumentasi adalah proses pengumpulan, pemilihan dan pengolahan, dan penyimpanan informasi di bidang pengetahuan: pemberian atau pengumpulan bukti dari keterangan seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lainnya.

G. Teknik Analisis Data

Pengolahan data tentang efektifitas media kahoot! dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* dilakukan setelah semua data terkumpul melalui test. Data tersebut diolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memeriksa kelengkapan isian data instrument yang telah diterima dari hasil penelitian.
2. pengolahan data.
3. Menskor dan menghitung jumlah jawaban siswa serta memasukkan dalam Tabel pengolahan.

H. Uji Hipotesis

Uji tes dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

x: Rata-rata dari kedua sampel (eksperimen dan kontrol)

n: jumlah sampel

S: Standar Deviasi

Analisis data untuk uji-t, hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dengan menggunakan media kahoot! dengan peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab tidak menggunakan media kahoot!.

H_a = Terdapat peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dengan menggunakan media kahoot! dengan peningkatan *mufradāt* bahasa Arab tidak menggunakan media kahoot!

Tolak H_0 dan Terima H_a , jika : **$t_{hitung} > t_{Tabel}$**

Tolak H_a dan Terima H_0 , jika: **$t_{hitung} < t_{Tabel}$**

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian yang menggambarkan efektifitas media kahoot! dalam peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu, penelitian ini dilakukan pada bulan agustus 2022. Untuk mengetahui efektifitas media kahoot! maka dilakukan prosedur penelitian eksperimen dan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Berikut adalah hasil penelitian efektifitas penggunaan media kahoot! dalam peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotamobagu merupakan madrasah yang didirikan pada tahun 1979 yang berakreditasi unggul (A), Madrasah ini bertempat di jalan Kapten Piere Tendean No. 6 kelurahan Gogagoman kecamatan Kotamobagu Barat Kota Kotamobagu. Seluruh bangunan dari MTsN 1 Kotamobagu ini adalah peralihan dari PGA 4 tahun Kotamobagu yang dilebur menjadi MTsN 1 Kotamobagu. Dalam perjalanan kepemimpinan di madrasah ini telah mengalami 11 kali pergantian pimpinan dan kepala madrasah di MTsN 1 Kotamobagu kini adalah bapak Idang Simbala, S.Pd.

Madrasah ini memiliki jumlah tenaga Pendidik 44 orang dengan spesifikasi: 21 PNS Kementrian Agama, 3 PNS DIKNAS, dan 2 Non PNS. Tenaga kependidikan berjumlah 19 orang dengan spesifikasi sebagai berikut: 3 PNS Kementrian Agama, 9 STAF TU Non PNS (PTT), 2 Satpam dan 3 Cleaning Service.

Madrasah ini mempunyai 3 tenaga pendidik untuk mata pelajaran bahasa Arab yaitu ibu Rahmiyani Damopolii beliau mengajar bahasa Arab pada siswa kelas VIII, ibu Filly Qurrota'ayun mengajar bahasa Arab pada siswa kelas VIII, dan ibu Marwana Muhammad mengajar bahasa Arab kelas IX masing-masing dari pendidik mata pelajaran bahasa Arab tersertifikasi PNS Kementerian Agama.

Bahan ajar yang digunakan untuk mengajar dari KEMENAG tg KMA 18, Bahasa Arab KMA 19, dan buku bahasa Arab Penerbit Erlangga, waktu mengajar sesuai dengan aturan dari Waka Kurikulum Madrasah setiap minggu 1x pertemuan dengan waktu mengajar 3 jam setiap pertemuan. Madrasah ini juga tersedia LCD disetiap kelas memudahkan tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga suasana mengajar tidak monoton hanya menggunakan buku, guru juga memanfaatkan fasilitas yang ada membuat ppt untuk mempermudah merangkum materi yang akan diajarkan kepada siswa-siswi di Madrasah dan ditayangkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Visi dan Misi dari Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotamobagu ini diantaranya:

Visi:

Mantap Imtek: Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

Unggul Iptek: Terwujudnya peserta didik yang unggul dalam pengetahuan dan handal dalam teknologi.

Menguatkan Akademik: Terwujudnya SDM guru dan siswa dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada pelaksanaan pembelajaran.

Berwawasan Lingkungan: terwujudnya lingkungan yang bersih, asri dan selalu menerapkan pola hidup bersih dan sehat.

Misi:

Menyelenggarakan pendidikan dasar berciri khas agama islam melalui kegiatan madrasah dengan program unggulan Tahfidz Qur'an.

Meningkatkan kegiatan pembelajaran yang berbasis riset untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan memiliki daya saing.

Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler dalam meningkatkan kreatifitas siswa sesuai bakat dan minat.

Menanamkan kesadaran untuk santun dalam berkata, professional dalam bersikap dan bertindak yang dilandasi dengan akhlakul karimah sebagai insan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Menanamkan perilaku hidup yang sehat di lingkungan madrasah.

2. Hasil Penelitian

a. Hasil nilai *Pre-test* Kontrol

Berdasarkan data nilai hasil pre-test mata pelajaran bahasa Arab di kelas kontrol maka dapat digambarkan mengenai nilai rata-rata nilai maksimum nilai minimum dan standar deviasi yang dihitung menggunakan *Microsoft excel* yaitu dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1

Hasil Data Pre-test Kontrol

NO	DATA	$(xi-\mu)$	$(xi-\mu)^2$
1	78	0.166667	0.027778
2	76	-1.833333	3.361111
3	76	-1.833333	3.361111
4	76	-1.833333	3.361111
5	76	-1.833333	3.361111
6	75	-2.833333	8.027778
7	78	0.166667	0.027778
8	85	7.166667	51.361111
9	76	-1.833333	3.361111
10	76	-1.833333	3.361111
11	76	-1.833333	3.361111
12	78	0.166667	0.027778
13	76	-1.833333	3.361111

14	80	2.166667	4.694444
15	78	0.166667	0.027778
16	83	5.166667	26.694444
17	80	2.166667	4.694444
18	78	0.166667	0.027778
JUMLAH DATA	1401		122.5
rata-rata	77.83333	Varians	6.805556
		SD	2.608746

Berdasarkan hasil hitung nilai skor yang didapat pada pre-test untuk kelas kontrol di atas maka di dapatkan nilai rata-rata, nilai maximal, nilai minimal, range, varians, dan simpangan baku atau standar deviasi sebagai berikut:

Tabel 4.2

Hasil Perhitungan (Pre-test) Kontrol

<i>Rata-rata</i>	77, 83
<i>Maximal</i>	85
<i>Minimal</i>	75
<i>Range</i>	10
<i>Varians</i>	6,80
<i>Standar Deviasi</i>	2,60

Tabel 4.1 menunjukkan hasil perhitungan dengan menggunakan *Microsoft excel* pada data sebelum perlakuan (*Pre-test*) pada kelas kontrol di dapat jumlah sampel yang valid 18, skor rata-rata 77,83, nilai maximal 85, nilai minimum 75, range 10, standar deviasi 2,60 dan varians 6,80 Dari semua nilai diatas untuk mengetahui efektifitas media kahoot! dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada *pre-test*

Tabel 4.3

Distribusi frekuensi *Pre-test* Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai pre-test Frekuensi	Nilai pre-test Frekuensi Relatif
1	75-76	9	0,5%
2	77-78	5	0,27%
3	79-80	2	0,11%
4	81-82	0	0,00%
5	83-84	2	0,11%
	Jumlah	18	100%

Tabel 4.3 menunjukkan hasil frekuensi pre-test kelas Kontrol tertinggi pada interval 75-76 sebanyak 9 siswa dengan frekuensi relative (0,05%) . Sedangkan frekuensi interval terendah berada pada kelas interval 79-80 dan 83-84 dengan masing-masing memiliki frekuensi yang sama yaitu 2 dengan nilai frekuensi relative sama (0,11%).

b. Hasil Data Post-test Kontrol

Berdasarkan data nilai hasil (Post-test) pada kelas kontrol maka dapat digambarkan mengenai nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi yang dihitung dengan menggunakan *Microsoft excel* dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.4**Hasil Data dengan Post-test Kelas Kontrol**

NO	DATA	$(x_i - \mu)$	$(x_i - \mu)^2$
1	89	3	9
2	89	3	9
3	89	3	9
4	87	1	1
5	82	-4	16
6	87	1	1
7	87	1	1
8	89	3	9
9	88	2	4
10	82	-4	16
11	89	3	9
12	82	-4	16
13	89	3	9
14	85	-1	1
15	85	-1	1
16	85	-1	1
17	82	-4	16
18	82	-4	16
JUMLAH	1548		144
rata-rata	86	Varians	8
		SD	2.828427

Pada Tabel 4.4 menjabarkan skor hasil uji post-test kontrol untuk mencari jumlah rata-rata, nilai maximal, nilai minimal, varians, range, standar deviasi atau simpangan baku dan hasilnya terlihat pada Tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Data (Post-test) Kelas Kontrol

<i>Rata-rata</i>	83,42105
<i>Maximal</i>	90
<i>Minimal</i>	80
<i>Range</i>	10
<i>Varians</i>	21,19
<i>Standar Deviasi</i>	4,60

Tabel 4.5 menunjukkan hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (*Post-test*) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 18, skor rerata = 83,42, nilai maximal = 90, nilai minimal 80, range = 10, varians = 21,19, dan simpangan baku 4,60. Dari semua nilai yang diatas untuk mengetahui efektifnya media kahoot! dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada *post-test*.

Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi Post-test Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Nilai Post-test Frekuensi	Nilai Post-test Frekuensi Relatif
1	80-81	12	0,63%
2	82-84	0	0,00%
3	84-85	1	0,05%
4	86-87	1	0,05%
5	88-90	5	0,26%
	Jumlah	19	100%

Tabel 4.6 menunjukkan hasil, frekuensi *post-test* kelas eksperimen tertinggi pada interval 80-81 sebanyak 12 siswa (0,63%).

Sedangkan frekuensi interval terendah berada pada kelas interval 84-85 dan 86-87 sebanyak 1 siswa dengan nilai frekuensi relatif (0.05%) . Distribusi frekuensi untuk menyusun nilai atau meringkas.

c. Hasil Data *Pre-test* Eksperimen

Berdasarkan nilai data hasil (pre-test) simulai digital pada kelas eksperimen maka dapat digambarkan mengenai nilai rata-rata, nilai maximum, nilai minimum dan standar deviasi yang dihitung dengan menggunakan *Microsoft excel* dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Data Kelas Pre-Test Eksperimen

NO	DATA	$(xi-\mu)$	$(xi-\mu)^2$
1	83	0.368421	0.135734
2	82	-0.63158	0.398892
3	83	0.368421	0.135734
4	81	-1.63158	2.66205
5	80	-2.63158	6.925208
6	82	-0.63158	0.398892
7	80	-2.63158	6.925208
8	80	-2.63158	6.925208
9	84	1.368421	1.872576
10	85	2.368421	5.609418
11	85	2.368421	5.609418
12	81	-1.63158	2.66205
13	84	1.368421	1.872576
14	84	1.368421	1.872576
15	84	1.368421	1.872576
16	86	3.368421	11.34626
17	84	1.368421	1.872576
18	82	-0.63158	0.398892

19	80	-2.63158	6.925208
Jumlah	1570		66.42105
RATA- RATA	82.63157895	VARIANS	3.495845
		SD	1.869718

Pada Tabel 4.7 menunjukkan hasil hitung skor Pre-test kelas Eksperimen, yang kan dijabarkan pada Tabel dibawah ini:

Tabel 4.8

Hasil Perhitungan (Pre-test) Kelas Eksperimen

<i>Rata-rata</i>	82,63
<i>Maximal</i>	86
<i>Minimal</i>	80
<i>Range</i>	6
<i>Varians</i>	3,49
<i>Standar Deviasi</i>	1,86

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, hasil perhitungan dengan menggunakan Microsoft excel pada data sebelum perlakuan (pre-test) pada kelas Eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 19. Skor rerata = 82,63. Nilai maximal = 86, nilai minimal 80, range 6, standar deviasi (simpangan baku) = 1,86, varians 3,49.

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Pre-test kelas Eksperimen

No	Nilai	Nilai Pre-test Frekuensi	Frekuensi Relative
1	80-85	18	0,95%
2	85-86	1	0,05%
3	Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 4.9, frekuensi *pre-test* kelas kontrol tertinggi terletak pada interval 80-85 sebanyak 18 siswa (0,95%). Sedangkan frekuensi interval terendah berada pada kelas interval 85-86 dengan jumlah siswa 1 (0,05%).

d. Treatment (Perlakuan)

Setelah uji Pre-test dan dipatikan hasilnya dilanjutkan dengan treatment atau perlakuan sebelum uji post-test. Adapun tahapan-tahapan nya sebagai berikut:

1) Perencanaan

- a) Membuat akun pada kahoot! pada website www.kahoot.com
- b) Menyiapkan soal-soal kuis dengan menggunakan media kahoot!
- c) Menyiapkan gambar-gambar yang menunjang maksud dari materi agar nanti disaat proses tahapan pelaksanaan memudahkan siswa mengeksplor kembali materi yang sudah dipelajari baik secara keseluruhan maupun pernomor,

2) Tahapan pelaksanaan

- a) Jalankan kahoot! dari akun sebagai guru dan tampilkan layar, kemudian klik play dan pilih mode antara klasik (perorangan = 1 alat untuk 1 orang) atau mode tim (1 alat untuk beberapa orang) karena media khahoot! Ini digunakan lebih dari 1 orang maka kita menggunakan mode tim 1 alat untuk beberapa orang. Tunggu hinga muncul PIN

- b) Kemudian peserta didik dapat mengakses langsung kahoot!.it dan join dengan menggunakan PIN yang muncul. Peserta didik diharapkan dapat menyiapkan nama panggilan.
- c) Kemudian menunggu muncul nama dari peserta didik di monitor utama kemudian operator/guru klik mulai.

Gambar 4.1
PIN Join Untuk Siswa



- 3) Evaluasi
 - d) Mengecek skor dari masing-masing tim yang terdiri dari beberapa siswa pertim 5 orang hingga lebih.
 - e) Jika didapati siswa atau tim yang mempunyai skor terendah maka akan di ulang kembali permainan dengan menggunakan soal yang sama sesudah perlakuan. Setiap pertemuan menggunakan soal yang berbeda sesuai materi yang diajarkan sebelum treatment (perlakuan).
 - f) Mengevaluasi kembali siswa-siswi yang belum paham dengan penggunaan media kahoot! kemudian diajarkan kembali cara penggunaan media kahoot!
- e. Hasil Data Post-test

Berdasarkan data nilai belajar (*post-test*) pada kelas Esperimen maka dapat digambarkan mengenai nilai rata-rata, nilai maximum, nilai minimum, dan standar deviasi yang dihitung dengan menggunakan *Microsoft Excel* yang akan dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.10

Hasil Data Post-test

NO	DATA	(xi- μ)	(xi- μ) ²
1	89	3	9
2	89	3	9
3	89	3	9
4	87	1	1
5	82	-4	16
6	87	1	1
7	87	1	1
8	89	3	9
9	88	2	4
10	82	-4	16
11	89	3	9
12	82	-4	16
13	89	3	9
14	85	-1	1
15	85	-1	1
16	85	-1	1
17	82	-4	16
18	82	-4	16
JUMLAH	1548		144
rata-rata	86	varians	8
		SD	2.828427

Berdasarkan skor nilai yang di dapat pada Tabel 4.10 di atas maka akan dijabarkan nilai rata-rata, maximum, minimum, range, varians, dan simpangan baku berikut ini:

Tabel 4.11

Hasil Perhitungan Post Test Eksperimen

<i>Rata- rata</i>	86
<i>Maximum</i>	89
<i>Minimum</i>	82
<i>Range</i>	7
<i>Varians</i>	8
<i>Standar Deviasi</i>	2,82

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (post-test) pada kelas kontrol didapat jumlah sampel yang valid 18, skor rerata = 86, nilai maximal = 89, nilai minimal 82, range = 7, standar deviasi (simpangan baku) = 2,82, dan nilai varians = 8.

Tabel 4.12

Distribusi Frekuensi (*Post-test*) Kelas Eksperimen

No	Nilai	Nilai Post-test Frekuensi	Frekuensi Relative
1	82-84	5	0,26%
2	85-87	7	0,36%
3	88-90	7	0,36%
	Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas, frekuensi *post-test* kelas kontrol tertinggi terletak pada interval sebanyak 85-87 dan 88-90 yang mempunyai interval sama sebanyak 7 siswa (36%). Sedangkan frekuensi interval terendah berada pada kelas interval 82-84 sebanyak interval 5 siswa dengan nilai frekuensi relatif sama

(0,36%), nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* hal tersebut dapat dilihat dari banyak siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM

3. Uji Normalitas

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing media pembelajaran dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Bila data berdistribusi normal maka data ini dapat diolah dengan menggunakan statistik *uji-t*.

Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program *SPSS 22*. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.13

Tabel Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KLS	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas	KELAS PRE TEST EKSPERIMEN	.183	19	.094	.920	19	.113
	KELAS POST TEST KONTROL	.397	19	.000	.639	19	.000
	KELAS POST TEST EKSPERIMEN	.193	18	.075	.816	18	.003
	KELAS PRE TEST KONTROL	.253	18	.003	.792	18	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas, hasil normalitas dengan menggunakan *SPSS.22* dapat diketahui nilai untuk data uji *Kolmogorov-Smirnov* 0,792 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa penelitian berdistribusi normal.

4. Tabel Gain Pre-test Post-test Kontrol dan Pre-test Post-test Eksperimen

Tabel 4.14

Tabel Gain Pre-test Post-test Kontrol dan Pre-test Post-test Eksperimen

No	Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
	Pre-test	Gain	Post-test	Pre-test	Gain	Post-test
1	78	11	89	83	6	89
2	76	13	89	82	7	89
3	76	13	89	83	6	89
4	76	11	87	81	6	87
5	76	6	82	80	2	82
6	75	12	87	82	5	87
7	78	9	87	80	7	87
8	85	4	89	80	9	89
9	76	12	88	84	4	88
10	76	7	82	85	-3	82
11	76	13	89	85	4	89
12	78	5	82	81	1	82
13	76	13	89	84	5	89
14	80	5	85	84	1	85
15	78	7	85	84	1	85
16	83	2	85	86	-1	85
17	80	2	82	84	-2	82
18	78	4	82	82	0	82
Rata-rata	77,83	8,2	83,42	82,63	3,22	86

Dari Tabel 4.14 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas pre-test kontrol mengalami peningkatan setelah dilakukannya uji post-test dimana nilai rata-rata pre-test kontrol adalah 77,83 dan nilai rata-rata post-test kontrol adalah 83,42 dengan nilai gain 8,2 sedangkan untuk kelas eksperimen nilai rata-rata pre-test adalah 82,63 dan nilai rata-rata post-test adalah 86 dengan gain 3,22. Maka, dari penjelasan Tabel gain di atas dapat disimpulkan bahwa media kahoot! efektif namun nilai signifikansinya rendah.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan *uji-t* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab menggunakan media kahoot! dengan peningkatan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab tanpa menggunakan media kahoot! pada mata pelajaran bahasa Arab di MTsN 1 Kotamobagu. Kesimpulan penelitian ini dinyatakan signifikan apabila:

$t_{hitung} > t_{Tabel}$. Pada taraf signifikansi 5% dan nilai $p < 0,00$ (tengah)

Tabel 4.15

Hasil Uji T Kelas Eksperimen Post-test dan Kelas Eksperimen Kontrol Post-Test

Kelas	Rata-rata	T _{hitung}	T _{tabel}	P
Post-test eksperimen	86	3,381	1,689	0,792
Post-test Kontrol	83,42	3,381	1,689	0,792

Tabel 4.16

Tabel Uji t dengan Menggunakan SPSS. 22

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	116.458	34.448		3.381	.004
Media Kahot	-.382	.400	-.232	-.954	.354

a. Dependent Variable: Penguasaan Mofrodat

Berdasarkan Tabel 4.16 di atas dapat dilihat bahwa t_{hitung} 3,381 dan t_{Tabel} 1,689 dengan memperhatikan signifikansi: $t_{hitung} > t_{Tabel}$ berarti $3,381 > 1,689$. Maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari Media Kahoot! dalam Penguasaan *Mufradāt* Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu. Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menunjukkan adanya keefektifan media kahoot! dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu. Hasil perhitungan menggunakan uji-t dengan hasil signifikansi ada perbedaan hasil belajar dari penggunaan media kahoot! dengan tidak menggunakan media kahoot! dimana hasil pretest 77,83 dan post-test kontrol 83,42 sedangkan hasil nilai eksperimen pre-test 82,63 dan eksperimen post-test 86 artinya tingkat signifikansi media kahoot! tergolong rendah.

Hasil penelitian tentang media kahoot! dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada siswa MTsN 1 Kotamobagu yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa media kahoot! memiliki efektifitas dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada siswa kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu, dan berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh yaitu terdapat efektif dalam peningkatan

penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dengan menggunakan media kahoot! sesuai dengan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya menurut Wang dalam penelitiannya dimana ia menyimpulkan ada 3 faktor yang mempengaruhi keefektifan dari media kahoot! di antaranya keterlibatan dari siswa, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali selama lima bulan.

Dasar teori inilah yang dibuktikan dengan adanya testimoni-testimoni dari penelitian ini tentang media kahoot! yaitu tanggapan siswa mengenai media kahoot! dimana dengan menggunakan media kahoot belajar lebih seru, suasana belajar karena belajar sambil bermain menggunakan gadget/hp, siswa merasa tertantang untuk mendapatkan skor lebih tinggi.

Hasil perbandingan tingkat ketuntasan belajar menggunakan media kahoot! menunjukkan bahwa untuk nilai ketuntasan hasil belajar maka harus ada beberapa ketentuan-ketentuan atau indikator di dalamnya yaitu siswa, guru dan kurikulum dan tentunya sarana prasarana yang mendukung dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dari ketentuan-ketentuan tersebut menjadi dasar dalam penelitian ini dimana siswa sebanyak 36 orang sebagai unsur pertama, kemudian media kahoot! sebagai sarana atau alat dalam penelitian ini yang terakhir kurikulum dimana penelitian ini sudah direncanakan terlebih dahulu dengan tujuan meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab siswa-siswi kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu dengan melewati beberapa tahapan test yaitu pretest dan post test sebanyak 36 orang dibagi kedalam 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dimana kelas kontrol pre-test berjumlah 18 orang, kelas post-test kontrol 18 orang, kelas eksperimen pre test (sebelum perlakuan) 18 orang, kelas post test eksperimen (sesudah perlakuan) 18 orang.

Dalam hasil penilaian terdapat beberapa indikator-indikator atau ketentuan di antaranya, pengetahuan, keterampilan dan sikap, testimoni dan tanggapan dari siswa masuk dalam indikator-indikator tersebut di antaranya siswa dapat menguasai *mufradāt* bahasa Arab dibuktikan dengan adanya hasil uji post-test eksperimen, keterampilan dibuktikan dengan media kahoot! dimana siswa dan siswi merasa senang dengan menggunakan media kahoot!, suasana belajar jadi lebih seru tidak

monoton dan memberikan motivasi kepada siswa-siswi dalam penggunaan gadget/hp untuk media pembelajaran atau evaluasi, sikap adanya kesadaran kerja sama tim dalam media kahoot! siswa-siswi merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi dan memenangkan kuis pada media kahoot!

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan spss. 22 menunjukkan bahwa data pretest dan post-test telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji persyaratan sebelum melakukan uji hipotesis. Data pretest dan posttest telah terdistribusi normal $p \geq \alpha = 0,05$. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata dari hasil penggunaan media kahoot! tampak nilai p (sig(2-tailed) adalah $0,792 \geq 0,05$, berarti hasil penguasaan *mufrādāt* bahasa Arab pada siswa kelas VIII A telah mencapai KKM 70, dimana media kahoot! efektif untuk meningkatkan penguasaan *mufrādāt* bahasa Arab, meskipun pada dasarnya tanpa media kahoot! pun pembelajaran *mufrādāt* bahasa Arab telah mencapai KKM.

Peneliti berasumsi bahwa aspek yang paling menonjol pada penggunaan media kahoot! berada pada aspek motivasi siswa belajar bahasa Arab karena pembelajaran bahasa Arab yang biasa dilakukan pada siang hari membuat siswa menjadi jenuh maka dengan menggunakan media kahoot! motivasi belajar siswa meningkat dibuktikan dengan adanya tanggapan dari siswa tentang media kahoot! dimana mereka mengatakan bahwa dengan menggunakan media kahoot! pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan lebih seru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dari yang menggunakan media kahoot! dengan yang tidak menggunakan media kahoot! dapat dilihat dari hasil yang dicapai oleh kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 86 dan nilai rata-rata yang dicapai oleh kelas kontrol 83,42 namun nilai gain dari rata-rata pre-test dan post-test kelas kontrol adalah 8,2. Sedangkan untuk nilai gain kelas eksperimen adalah 3,22. Maka dilihat dari nilai gainnya dan nilai rata-rata masing-masing kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa media kahoot! efektif dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab namun nilai signifikansinya rendah.
2. Berdasarkan Uji Normalitas terdapat dari data hasil pre-test dan post-test yang memberikan hasil pengaruh terhadap penggunaan media kahoot! dalam penguasaan *mufradāt* bahasa Arab dengan memperoleh nilai $0,792 \geq 0,05$. Berdasarkan Uji hipotesis dimana $t_{hitung} > t_{Tabel}$ berarti $3,381 > 1,689$. Maka kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka, dapat dikatakan terdapat pengaruh dari penggunaan media kahoot! dalam meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab pada siswa kelas VIII A di MTsN 1 Kotamobagu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan saran kepada guru mata pelajaran bahasa Arab agar dapat menggunakan media kahoot! dalam proses pembelajaran bahasa Arab atau tes ujian menggunakan media kahoot! untuk meningkatkan penguasaan *mufradāt* bahasa Arab, tidak hanya itu peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran umum selain bahasa Arab agar menggunakan media kahoot! untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Serta penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media teknologi informasi dan materi pokok yang lain sehingga penelitian tentang penggunaan media kahoot! lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35–49.
- Afiah, Neneng. "PENINGKATAN KREATIFITAS DAN INISIATIF GURU MELALUI MODEL E-LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO DI SEKOLAH DASAR NEGERI KUBANG KEMIRI KOTA SERANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021." *Pelita Calistung* 2, no. 02 (2021): 73–84.
- Ahmad, Sabri. "Strategi Belajar Mengajar Dan Micro Teaching Jakarta." *Quantum Teaching*, 2005.
- Ajar, Bahan, and PENDIDIKAN PROFESI GURU PPG. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," 2010.
- Anshori, Sodiq. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya* 2, no. 1 (2018).
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran; Edisi Revisi," 2013.
- . "Media Pembelajaran." Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- Azzuhri, Muhandis, and Jepri Nugrawiyati. "Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pendahuluan Definisi Media Pembelajaran." *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 6, no. 3 (2018): 348–445.
- Bunyamin, Aceng Cucu, Dewi Rika Juita, and Noer Syalsiah. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50.
- . "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran." *Gunahumas* 3, no. 1 (2020): 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>.
- Falahudin, Iwan. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar*

Widyaiswara 1, no. 4 (2014): 104–17.

Hasyem, Syarifuddin. “Keefektifan Pembelajaran Mufradat Untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah Di Kota Banda Aceh.” *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya* 5, no. 1 (2016): 144–55.

Hikmah, Sofia Nurul, and Sugama Maskar. “Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa Smp Kelas Viii Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 1, no. 1 (2020): 15–19.

Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. “Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3, no. 1 (2021): 46–50.
<https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. “Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.

Jannah, Rodhatul. “Media Pembelajaran.” Antasari Press, 2009.

Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

Kuswanto, Joko, and Ferri Radiansah. “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI.” *Jurnal Media Infotama* 14, no. 1 (2018).

Marlina, M Pd, Abdul Wahab, M Pd Susidamaiyanti, M Pd I Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, M Pd Indianasari, M Pd Syafruddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Mustikawati, Fenny Eka. “Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.” In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104, 2019.

Mustofa, Syaiful. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN-Maliki Press,

2011.

Nashiruddin, Moh, and Himmatul Adzimah. "Pembelajaran Mufrodat Pendekatan Ashwat Panjang Pendek." *Semnasbama 2* (2018).

Nuha, Ulin. "Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta." Diva press cetakan pertama November, 2012.

Rofiqi, Azharur. "Penggunaan Media Audio-Visual Dalam Meningkatkan Motivasi, Pemahaman Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Qur'an Hadits Kelas XC Di MAN Malang I." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2008.

Rosyid, Moh Zaiful, Halimatus Sa'diyah, and Nanda Septiana. *Ragam Media Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi, 2021.


Suharsimi, Arikunto. "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006, 120–23.

Suryadi, Ahmad. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.

Zaza, Salsabila Syafari, Kasmui Kasmui, Sri Wardani, and Agung Tri Prasetya. "Pengaruh Media Kahoot Berbasis Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Kimia." *Chemistry in Education* 11, no. 1 (2022): 44–48.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Surat Izin Permohonan Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jln. Dr. S. H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp./Fax (0431) 860616 Manado 95128

Nomor : B-178/In. 25/F.II/TL.00.1/07/2022
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Manado, 19 Juli 2022

Kepada Yth :
MTs N 1 Kotamobagu

Di
Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Siti Nurhasana Mokodompit
NIM : 1822001
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Bermaksud melakukan penelitian di lembaga/sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Efektivitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII A di MTs N 1 Kotamobagu"**. Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing :

1. Misbahuddin, M.Th.I
2. Hasnil Oktavera, M.Pd

Untuk maksud tersebut kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Juli s.d Agustus 2022.


Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalam Wr. Wb


a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Pengembangan Lembaga,
Mutmainah

Tembusan :
1. Rektor IAIN Manado sebagai Laporan
2. Dekan FTIK IAIN Manado
3. Kaprodi PBA IAIN Manado
4. Arsip

Surat Rekomendasi Penelitian dari Madrasah

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA KOTAMOBAGU
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KOTAMOBAGU
Email: mtsnkotamobagu025@gmail.com
Jalan. Kapten Piere Tendean No. 60 telp (0434) 21648
KOTAMOBAGU


SURAT REKOMENDASI
Nomor : B- 881 /MTs.23.13/PP.00.5/08/2022


Berdasarkan Surat dari Institut Agama Islam Negeri Manado (IAIN) Nomor : B-1781/in.25/F.II/TL.00.1/07/2022 Tentang Permohonan Izin Penelitian, maka Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kotamobagu dengan ini Menerangkan :

Nama Mahasiswa : **Siti Nurhasana Mokodompit**
NIM : 1822001
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bahwa Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "**Efektivitas Media Kahoot! dalam Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIIIA di MTs Negeri 1 Kotamobagu**" pada Bulan Juli – Agustus 2022. Dalam Memenuhi Syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Demikian surat Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan seperlunya. Terima kasih

Kotamobagu, 25 Agustus 2022
Kepala

Dani Simbala, S.Pd



Daftar Nama Siswa Kelas VIII A

No	Nama	Kontrol/Eksperimen
1	Abdullah Khairul Azzam Bengga	Kontrol
2	Adelia Bilqisa Issan	Eksperimen
3	Al-Fajry Fauzan Papatungan	Eksperimen
4	Alifa Rezky Fitriansyah	Eksperimen
5	Andra Putra Kasyafahri Tombaan	Eksperimen
6	Aniqah Azyati Kobandaha	Kontrol
7	Anugrah Putra Binol	Eksperimen
8	Ariesta Putri Ahmad	Eksperimen
9	Aulia Azzahra Putri Mokodongan	Eksperimen
10	Dzakirah Kamilah Zaarqa Alamri	Eksperimen
11	Fahri Ramhdan Kamali	Kontrol
12	Faudziah Alifa Warahmah Saini	Eksperimen
13	Hamda Fadillah Masloman	Kontrol
14	Imam Setiawan Mamonto	Eksperimen
15	Kayla Chairunnisa Midu	Kontrol
16	Khairunnisa Zainuddin	Kontrol
17	Kirana Maharani Putri Iyana	Kontrol
18	Lulu Prahasto	Kontrol
19	Mardia Kadir	Eksperimen
20	Moh. Revan Tululi	Eksperimen
21	Mohamad Iqram Manangin	Eksperimen
22	Mohamad Rizky Ramadhan S	Eksperimen
23	Mohamad Farid Modeong	Kontrol
24	Mohammad Alif Akbar Mokoginta	Eksperimen
25	Muh. Zinedine Avicenna Mokoginta	Kontrol
26	Muh. Fadil R Analda Tungkagi	Kontrol
27	Najmi Widya Tsaqib	Kontrol
28	Nur Syafika Karinda	Eksperimen
29	Rafi Damopolii	Kontrol
30	Rifka Dinda Putri Mokoginta	Eksperimen
31	Rihana Aqillah Mohama	Kontrol
32	Riyadhul Jinan Mokodompit	Kontrol
33	Siti Masita Djibu	Kontrol
34	Tahta Khalipa Ridho	Kontrol
35	Wardathun Jannah Ramadhani	Kontrol
36	Zahrana M Sugeha	Eksperimen

RPP Pertemuan Ke 2 sampai Pertemuan Ke 4

Created by : MTs Arabic

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (DARING)

Nama Madrasah	: MTs N 1 Kotamobagu	Materi Pokok	: BAB 2 – المرافق المدرسية
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab	Sub Materi	: المفردات
Kelas/Semester	: VII/Ganjil	Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit (pertemuan ke – 9)

A. Kompetensi Dasar

<p>3.3. Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: المرافق المدرسية yang melibatkan tindak tutur menunjuk fasilitas umum yang ada di lingkungan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal: (+ إشارة) المبتدا الخبر (نعت / ظرف المكان)</p> <p>3.4. Menerapkan kaidah tentang bentuk, makna dan fungsi gramatikal (إشارة) + الخبر (نعت / ظرف المكان) dalam teks sederhana yang berkaitan dengan tema: المرافق المدرسية</p>	<p>4.3. Mendemonstrasikan tindak tutur menunjuk fasilitas umum yang ada di lingkungan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal (+ إشارة) المبتدا (ظرف المكان / خبر نعت) baik secara lisan maupun tulisan</p> <p>4.4. Menyusun teks sederhana yang berkaitan dengan tema: المرافق المدرسية dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal (إشارة) + الخبر (نعت / ظرف المكان)</p>
--	---

B. Indikator Hasil Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melafalkan kosakata (المفردات) tentang المرافق المدرسية
2. Peserta didik dapat menghafal kosakata (المفردات) tentang المرافق المدرسية

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema المرافق المدرسية dengan benar
2. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema المرافق المدرسية dengan baik

D. Materi Pembelajaran

Buku Bahasa Arab Kelas VII KMA 183 Tahun 2019 halaman 37 – 39

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan :

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a
2. Guru memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan dengan cara mengikuti protokol kesehatan Covid-19
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui forum absensi, baik melalui grup whatsapp, maupun E-Learning Bahasa Arab

Inti :

1. Peserta didik diberikan tutorial untuk mempelajari materi pembelajaran baik dalam bacaan (word/pdf), maupun video yang sudah disiapkan dalam Aplikasi E-Learning Bahasa Arab
2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mandiri menggunakan aplikasi E-Learning Bahasa Arab sekaligus mempelajari materi pembelajaran yang ada di dalamnya
3. Peserta didik diberikan stimulus agar berani untuk bertanya yang berkaitan dengan materi maupun kesulitan dalam menggunakan aplikasi E-Learning Bahasa Arab
4. Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran

Penutup :

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil proses pembelajaran daring yang telah dilaksanakan
2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang dapat mengikuti pembelajaran daring dengan baik dan disiplin
3. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dan atau mengukur ketuntasan pembelajaran daring
4. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya

F. Penilaian

Tes online dengan mengisi soal tadrif pilihan ganda, isian maupun esai dalam bentuk google form yang sudah disediakan dalam website maupun aplikasi E-Learning Bahasa Arab.

Mengetahui,
Kepala Madrasah,

..... Juli 2020

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	:	Materi Pokok	: BAB 3 - الأدوات المدرسية
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab	Sub Materi	: المفردات
Kelas/Semester	: VII/Ganjil	Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit (pertemuan ke – 17)

A. Kompetensi Dasar

3.5. Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks naratif sederhana tentang jenis dan warna yang berkaitan dengan tema: الأدوات المدرسية yang melibatkan tindak tutur menunjuk peralatan sekolah dengan memperhatikan susunan gramatikal الضمير المتصل	4.5. Mendemonstrasikan tindak tutur menunjuk peralatan sekolah dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الضمير المتصل baik secara lisan maupun tulisan
3.6. Menganalisis gagasan dari teks naratif sederhana tentang jenis dan warna yang berkaitan dengan tema : الأدوات المدرسية dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الضمير المتصل	4.6. Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks naratif sederhana tentang jenis dan warna yang berkaitan dengan tema : الأدوات المدرسية dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الضمير المتصل

B. Indikator Hasil Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melafalkan kosakata (المفردات) tentang الأدوات المدرسية
2. Peserta didik dapat menghafal kosakata (المفردات) tentang الأدوات المدرسية

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الأدوات المدرسية dengan benar
2. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema الأدوات المدرسية dengan baik

D. Materi Pembelajaran

Buku Bahasa Arab Kelas VII KMA 183 Tahun 2019 halaman 62 - 64

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan :

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a
2. Guru memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan dengan cara mengikuti protokol kesehatan Covid-19
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui lembar absensi baik offline maupun online.

Inti :

1. Siswa melihat gambar yang berkaitan dengan mufradat, dan guru menanyakan makna yang terdapat pada gambar
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat ini, yaitu mengenalkan mufradat yang berkaitan dengan الأدوات المدرسية
3. Guru menyuruh siswa melihat mufradat yang ada, kemudian menanyakan mufradat yang telah diketahui.
4. Guru mengajak siswa mendiskusikan makna yang terdapat dalam mufradat tentang الأدوات المدرسية
5. Guru memerintahkan siswa mencari arti mufradat yang belum diketahui dalam kamus atau di buku
6. Guru memerintahkan siswa menutup buku, kemudian membacakan mufradat dan siswa menirukan
7. Guru membacakan mufradat dan siswa mengartikan makna mufradat yang dibacakan guru
8. Guru memerintahkan siswa untuk membaca mufradat dengan tepat beserta maknanya.
9. Guru memberi latihan (tadrib) untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap mufradat baru
10. Guru membuat penilaian terhadap kemampuan penguasaan mufradat siswa

Penutup :

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan disiplin
3. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dan atau mengukur ketuntasan pembelajaran
4. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya

F. Penilaian

Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam kegiatan diskusi pengamatan pada saat pembelajaran baik dari segi sikap, unjuk kerja, kolom pilihan ganda dan uraian maupun tugas portofolio.

Mengetahui,

Kepala Madrasah

Juli 2021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Madrasah	Mts N 1 Kotamobagu	Materi Pokok	: BAB 4 - العنوان
Mata Pelajaran	: Bahasa Arab	Sub Materi	: المفردات
Kelas/Semester	: VII/Genap	Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit (pertemuan ke – 25)

A. Kompetensi Dasar

3.7. Memahami fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan (bunyi, kata, makna dan gramatikal) dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: العنوان yang melibatkan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait dengan tempat tinggal (lokasi dan nomor rumah) dengan menggunakan kata tanya (ما - كم)	4.7. Mendemonstrasikan tindak tutur memberi dan meminta informasi terkait dengan tempat tinggal (lokasi dan nomor rumah) dengan menggunakan kata tanya (ما - كم) baik secara lisan maupun tulisan
3.8. Menganalisis gagasan dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: العنوان dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الأرقام 1 - 100	4.8. Menyajikan hasil analisis gagasan dari teks sederhana yang berkaitan dengan tema: العنوان dengan memperhatikan bentuk, makna dan fungsi dari susunan gramatikal الأرقام 1 - 100

B. Indikator Hasil Pembelajaran

1. Peserta didik dapat melafalkan kosakata (المفردات) tentang العنوان
2. Peserta didik dapat menghafal kosakata (المفردات) tentang العنوان

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu melafalkan kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema العنوان dengan benar
2. Melalui pembelajaran kosakata (المفردات), peserta didik mampu menghafal kosakata dari beberapa mufradat yang berkaitan dengan tema العنوان dengan baik

D. Materi Pembelajaran

Buku Bahasa Arab Kelas VII KMA 183 Tahun 2019 halaman 93 - 94

E. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan :

1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik untuk berdo'a
2. Guru memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan dengan cara mengikuti protokol kesehatan Covid-19
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui lembar absensi baik offline maupun online.

Inti :

1. Siswa melihat gambar yang berkaitan dengan mufradat, dan guru menanyakan makna yang terdapat pada gambar
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat ini, yaitu mengenalkan mufradat yang berkaitan dengan العنوان
3. Guru menyuruh siswa melihat mufradat yang ada, kemudian menanyakan mufradat yang telah diketahui.
4. Guru mengajak siswa mendiskusikan makna yang terdapat dalam mufradat tentang العنوان
5. Guru memerintahkan siswa mencari arti mufradat yang belum diketahui dalam kamus atau di buku
6. Guru memerintahkan siswa menutup buku, kemudian membacakan mufradat dan siswa menirukan
7. Guru membacakan mufradat dan siswa mengartikan makna mufradat yang dibacakan guru
8. Guru memerintahkan siswa untuk membaca mufradat dengan tepat beserta maknanya.
9. Guru memberi latihan (tadrib) untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap mufradat baru
10. Guru membuat penilaian terhadap kemampuan penguasaan mufradat siswa

Penutup :

1. Guru dan peserta didik melakukan refleksi hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan
2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan disiplin
3. Guru memberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan peserta didik dan atau mengukur ketuntasan pembelajaran
4. Guru menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran selanjutnya

F. Penilaian

Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam kegiatan diskusi pengamatan pada saat pembelajaran baik dari segi sikap, unjuk kerja, kolom pilihan ganda dan uraian maupun tugas portofolio.

Soal Pre-test Materi tentang التَّعَارُفَ

Catatan:

- Contoh-contoh kalimat di atas merupakan contoh kalimat sederhana dengan pola *muftada* dan *khobar*.
 - *Muftada* adalah pokok kalimat (subjek).
 - *Khobar* adalah yang menyempurnakan makna *muftada*.
 - Yang menduduki jabatan *muftada* pada contoh-contoh di atas adalah *isim dhamir* (kata ganti) *muftad* (kolom 2), maka *khobar*nya juga *isim muftad* (kolom 3).
 - Antara *muftada* dan *khobar* harus sesuai dari sisi jenis kata (*muftakar* dan *muannats*-nya) dan dari sisi *'adad/bilangan* (*muftad*, *mutsanna*, dan *jama'*-nya)
1. أَنَا (saya) adalah kata ganti orang pertama tunggal untuk *muftakar* dan *muannats*.
 2. أَنْتَ (kamu) adalah kata ganti orang kedua tunggal untuk *muftakar* (L).
 3. أَنْتِ (kamu) adalah kata ganti orang kedua tunggal untuk *muannats* (P).
 4. هُوَ (dia) adalah kata ganti orang pertama tunggal untuk *muftakar* (L).
 5. هِيَ (dia) adalah kata ganti orang pertama tunggal untuk *muannats* (P).

التَّدرِيبُ عَلَى التَّرَاكِبِ

Pilihlah jawaban yang tepat.

ج. هِيَ
د. حَمِيدٌ

ج. هَذَا طَالِبٌ
د. هَذَا فَاطِمَةٌ

ج. أُسْتَاذِي
د. مَدْرَسَةٌ

ب. ... طَالِبَةٌ

أ. أَنْتَ

ب. هُوَ

٢. مَنْ هَذَا ؟ ...

أ. هَذَا أُسْتَاذٌ

ب. هَذَا مَجَلَّةٌ

٣. أَنَا ...

أ. جَمَالٌ

ب. صَدِيقَتِي

٤. مَنْ هَذِهِ؟ ...

أ. هَذِهِ كُرَّاسَةٌ

ب. هَذِهِ قَلَمٌ

٥. أَنْتِ ...

أ. حَمِيدَةٌ

ب. صَدِيقَتِي

٦. مَا هَذَا؟ ...

أ. هَذَا أُسْتَاذَةٌ

ب. هَذَا حِجْلَةٌ

٧. هَذَا عُثْمَانُ ... صَدِيقِي

أ. أَنَا

ب. هُوَ

٨. مَا هَذِهِ؟ ...

أ. هَذِهِ كُرَّاسَةٌ

ب. هَذِهِ قَلَمٌ

٩. أَنْتِ ...

أ. حَمِيدٌ

ب. صَدِيقَتِي

١٠. هَذِهِ زَيْنَبُ ... صَدِيقَتِي

أ. أَنَا

ب. هُوَ

ج. هَذِهِ تَلْمِيذَةٌ

د. هَذَا أُسْتَاذٌ

ج. أُسْتَاذَتِي

د. صَدِيقِي

ج. هَذَا كِتَابٌ

د. هَذَا مَدْرَسَةٌ

ج. أَنْتِ

د. هِيَ

ج. هَذِهِ تَلْمِيذَةٌ

د. هَذِهِ تَلْمِيذٌ

ج. أُسْتَاذِي

د. تَلْمِيذٌ

ج. أَنْتِ

د. هِيَ

Soal Post-test

التَّوْبِيحُ



1. Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara melingkari huruf أ, ب, ج, atau د.

1. مَا اسْمُكَ ؟ ...

ج. نَعَمْ اسْمِي مُحَمَّدٌ

أ. اسْمِي مُحَمَّدٌ

د. نَعَمْ اسْمِي مُحَمَّدَةٌ

ب. اسْمِي مُحَمَّدَةٌ

2. هَلْ أَنْتِ تَلْمِيذٌ جَدِيدٌ ؟

ج. لَا، أَنْتِ تَلْمِيذٌ جَدِيدٌ

أ. نَعَمْ، أَنْتِ تَلْمِيذٌ جَدِيدٌ

د. لَا، أَنَا تَلْمِيذٌ جَدِيدٌ

ب. نَعَمْ، أَنَا تَلْمِيذٌ جَدِيدٌ

3. مِنْ أَيْنَ أَنْتِ ؟

أ. أَنَا مِنْ سُورَابَايَا

ب. أَنَا مِنْ سَمَارَانَج

ج. أَنَا مِنْ بَانْدُونج

د. أَنَا مِنْ جَاكْرْتَا



4. أَنَا تَلْمِيذٌ فِي الْمَدْرَسَةِ ... (MTsN)

أ. الْإِبْتِدَائِيَّة

ب. الْمُتَوَسِّطَةِ

ج. الْعَالِيَّة

د. الثَّانَوِيَّة



٥. ...؟ لا، أَنَا مِنْ بَانْدُونَج

أ. مِنْ أَيْنَ أَنْتَ

ب. هَلْ أَنْتَ مِنْ تَانْجْرَانْج

٦. هَلْ أَنْتِ أُسْتَاذَةٌ؟ لا، أَنَا....

أ. فَاطِمَةُ

ب. تَلْمِيذَةٌ

٧. كَيْفَ حَالِكِ يَا عَائِشَةُ؟

أ. أَهْلًا وَسَهْلًا

ب. أَنَا بِخَيْرٍ

٨. ...؟ نَعَمْ، أَنَا تَلْمِيذَةٌ

أ. هَلْ أَنْتِ أُسْتَاذٌ

ب. هَلْ أَنْتِ تَلْمِيذَةٌ

٩. أَهْلًا وَسَهْلًا يَا أُخِي!

أ. أَنَا تَلْمِيذٌ

ب. وَعَلَيْكُمْ السَّلَامُ

١٠. مَنْ هَذَا؟ هَذَا....

أ. أُخِي

ب. صَدِيقِي

ج. هَلْ أَنْتِ تَلْمِيذٌ

د. هَلْ أَنْتِ مِنْ بَانْدُونَج

ج. حُسَيْنٌ

د. تَلْمِيذٌ

ج. أَهْلًا بِكَ

د. شُكْرًا

ج. هَلْ أَنْتِ أُسْتَاذَةٌ

د. مَنْ أَنْتِ

ج. أَهْلًا بِكَ

د. أَنَا أَيْضًا بِخَيْرٍ

ج. زَيْنَبُ

د. أُسْتَاذَةٌ

Soal Pretest Materi tentang المُرَافِقُ المَدْرَسِيَّة

- Yang menduduki jabatan *mubtada* pada contoh-contoh di atas adalah *isim isyarah mufrad* (kata ganti tunjuk tunggal) (kolom 2), maka *khbar*-nya juga terdiri dari *isim mufrad* (kolom 3), yaitu: مَقْصَفٌ، مُصَلًى، مَكْتَبَةٌ، خَرِيْطَةٌ
- Sedangkan kata-kata صَغِيْرَةٌ، نَظِيْفٌ، كَبِيْرَةٌ، صَغِيْرَةٌ adalah kata sifat (نَعْتٌ)
- هَذَا adalah *isim isyarah* (kata ganti tunjuk tunggal) untuk benda *mudzakar* dekat.
- ذَلِكَ adalah *isim isyarah* (kata ganti tunjuk tunggal) untuk benda *mudzakar* jauh.
- هَذِهِ adalah *isim isyarah* (kata ganti tunjuk tunggal) untuk benda *muannats* dekat.
- تِلْكَ adalah *isim isyarah* (kata ganti tunjuk tunggal) untuk benda *muannats* jauh.
- Lafal عَلَى يَمِيْنٍ - أَمَامَ - بِجَوَارٍ - وَرَاءَ adalah kata keterangan tempat (ظَرْفُ الْمَكَانِ).
- Selain عَلَى يَمِيْنٍ - بِجَوَارٍ - وَرَاءَ - أَمَامَ yang termasuk ظَرْفُ الْمَكَانِ adalah:

di belakang	=	وَرَاءَ = خَلْفَ
di depan	=	أَمَامَ
di samping	=	بِجَوَارٍ = جَانِبَ
di sebelah kanan	=	عَلَى يَمِيْنٍ
di sebelah kiri	=	عَلَى يَسَارٍ
di atas	=	فَوْقَ
di bawah	=	تَحْتَ

التَّدْرِيبُ عَلَى التَّرَاكِيْبِ

Pilihlah jawaban yang tepat.

هَذِهِ مَدْرَسَتِي. هِيَ مَدْرَسَةٌ كَبِيْرَةٌ وَجَمِيْلَةٌ.
أَمَامَ مَدْرَسَتِي سَاحَةٌ وَاسِعَةٌ. وَوَرَاءَ مَدْرَسَتِي مَلْعَبٌ. وَبِجَوَارِ مَدْرَسَتِي مَقْصَفٌ.

ا. هَذِهِ....

ج. مِنْ مَرَاْفِقِ الْمَدْرَسَةِ

د. نَعْتٌ

أ. ضَمِيْرٌ

ب. إِشَارَةٌ

ج. مِنْ مَرَافِقِ الْمَدْرَسَةِ
د. نَعْتُ

ج. مِنْ مَرَافِقِ الْمَدْرَسَةِ
د. نَعْتُ

ج. مِنْ مَرَافِقِ الْمَدْرَسَةِ
د. نَعْتُ

ج. مِنْ مَرَافِقِ الْمَدْرَسَةِ
د. ظَرْفُ الْمَكَانِ

٢. هِيَ ...

أ. ضَمِيرٌ
ب. إِشَارَةٌ

٣. كَبِيرَةٌ ...

أ. ضَمِيرٌ
ب. إِشَارَةٌ

٤. أَمَامَ ...

أ. ضَمِيرٌ
ب. ظَرْفُ الْمَكَانِ

٥. مَلْعَبٌ ...

أ. ضَمِيرٌ
ب. إِشَارَةٌ

التَّقْوِيمُ



Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara melingkari huruf أ, ب, ج, atau د.

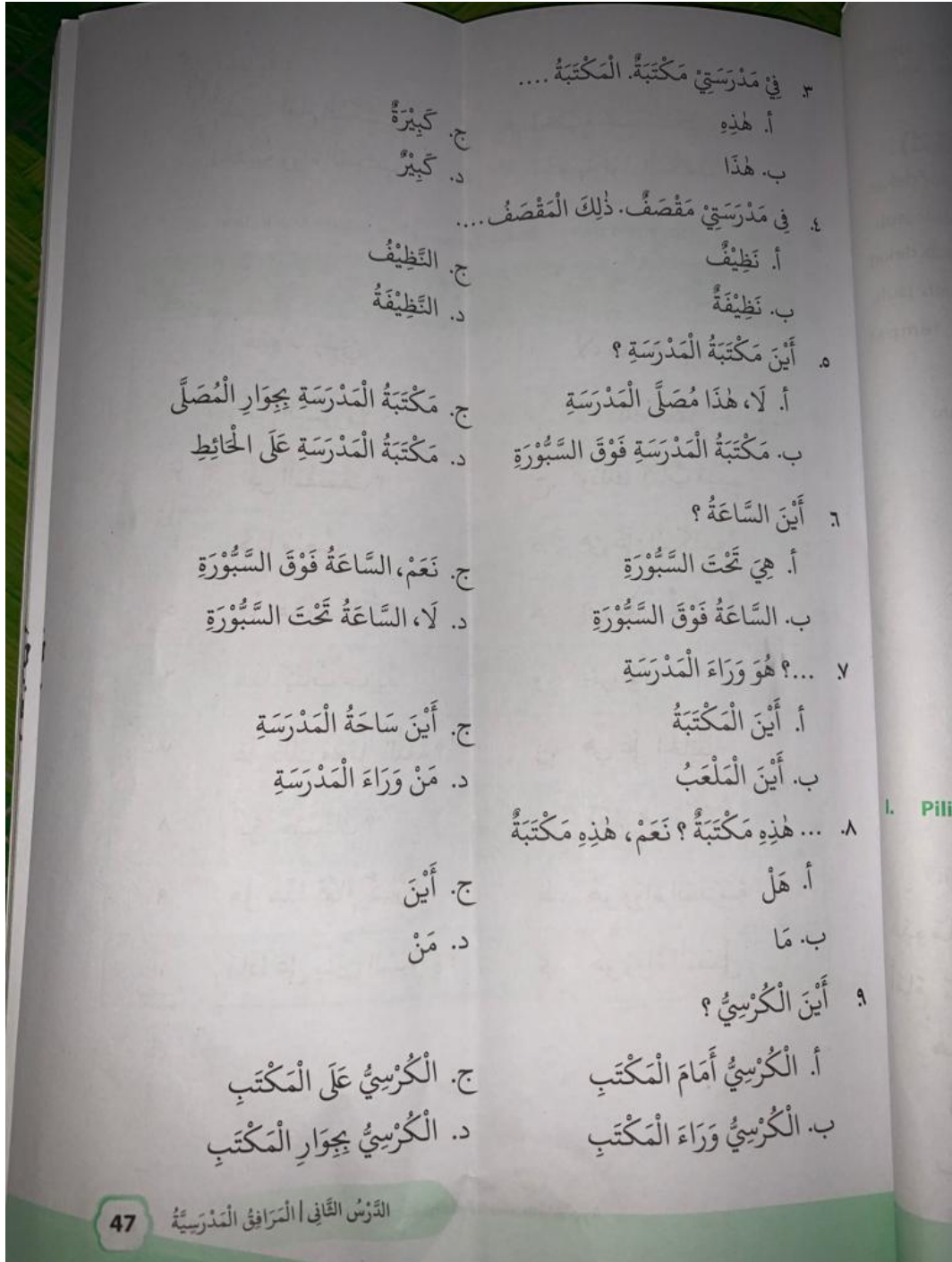
١. هَذِهِ مَدْرَسَتِي ... مَدْرَسَةٌ كَبِيرَةٌ وَجَمِيلَةٌ.

أ. هُوَ
ب. هِيَ
ج. هَذَا
د. ذَلِكَ

٢. هَذَا فَضْلٌ، ... فَضْلِي.

أ. هُوَ
ب. هِيَ
ج. هَذَا
د. ذَلِكَ

Soal Post-test Materi tentang المرافق المدرسية



١٠. أَيْنَ الْحَقِيبَةِ؟
 أ. الْحَقِيبَةُ أَمَامَ الْمَكْتَبِ
 ب. الْحَقِيبَةُ وَرَاءَ الْمَكْتَبِ
 ج. الْحَقِيبَةُ تَحْتَ الْمَكْتَبِ
 د. الْحَقِيبَةُ فَوْقَ الْمَكْتَبِ

Jodohkan pernyataan pada kolom أ dengan yang sesuai ada kolom ب.

ب	أ	الرَّقْمُ
أ. لَا، هَذَا حَمَامٌ صَغِيرٌ	هَذِهِ مَدْرَسَتِي	١
ب. لَا، ذَلِكَ مَعْمَلُ الْحَاسُوبِ	أَيْنَ السَّبُورَةُ؟	٢
ج. وَذَلِكَ كِتَابٌ قَدِيمٌ	أَيْنَ الْمُقْصَفُ؟	٣
د. هِيَ عَلَى الْمَكْتَبِ	هَذَا مَلْعَبٌ	٤
ه. هِيَ مَدْرَسَةٌ كَبِيرَةٌ	هَلْ هَذِهِ مَكْتَبَةٌ؟	٥
و. خَرِيطَةٌ	هَذَا كِتَابٌ جَدِيدٌ	٦
ز. هِيَ عَلَى الْحَائِطِ	هَلْ ذَلِكَ مَعْمَلُ اللُّغَةِ؟	٧
ح. نَعَمْ، هِيَ مَكْتَبَةٌ	أَيْنَ حَقِيبَتِكَ؟	٨
ط. هُوَ وَرَاءَ الْمَدْرَسَةِ	هَلْ هَذَا حَمَامٌ كَبِيرٌ؟	٩
ي. هُوَ وَرَاءَ الْمُصَلَّى	مَاذَا عَلَى يَمِينِ السَّبُورَةِ؟	١٠

Soal Pre-test Materi tentang الأَدَوَاتُ الْمَدْرَسِيَّة

التَّدْرِيبُ عَلَى التَّرَاكِيِبِ

Pilihlah jawaban yang tepat.

١. هَلْ هَذَا كِتَابُكَ ؟ نَعَمْ، هَذَا
أ. كِتَابُكَ
ب. كِتَابُهُ
ج. كِتَابِي
د. كِتَابُهَا
٢. هَلْ هَذَا قَلَمُ الْأُسْتَاذِ ؟ نَعَمْ، هَذَا
أ. قَلَمُكَ
ب. قَلَمُهُ
ج. قَلَمِكِ
د. قَلَمُهَا
٣. أَيْنَ ... يَا فَاطِمَةُ ؟ قَلَمِي فِي الْحَقِيْبَةِ.
أ. قَلَمُكَ
ب. قَلَمُهُ
ج. قَلَمِكِ
د. قَلَمُهَا
٤. أَيْنَ ... يَا مُصْطَفَى ؟ مِسْطَرَّتِي عَلَى الْمَكْتَبِ.
أ. مِسْطَرَّتُكَ
ب. مِسْطَرَّتُهُ
ج. مِسْطَرَّتِكِ
د. مِسْطَرَّتُهَا
٥. هَلْ تِلْكَ حَقِيْبَةُ الْأُسْتَاذَةِ ؟ نَعَمْ، تِلْكَ
أ. حَقِيْبَتُهَا
ب. حَقِيْبَتِكَ
ج. حَقِيْبَتِهِ
د. حَقِيْبَتِكِ
٦. لَوْنُ السَّبُّوْرَةِ ؟ لَوْنُ السَّبُّوْرَةِ أَبْيَضُ
أ. مَاذَا
ب. مَنْ
ج. مَا
د. أَيْنَ

٧. هَذَا قِرْطَاسٌ أَبْيَضٌ، وَهَذِهِ كُرْسِيَّةٌ....

- أ. خَضْرَاءُ
- ب. لَوْنُهُ أَخْضَرُ
- ج. أَخْضَرُ
- د. لَوْنُهَا خَضْرَاءُ

٨. هَذَا فِرْجَارٌ رَمَادِيٌّ، وَتِلْكَ مِمْحَاةٌ....

- أ. بَنَفْسَجِيَّةٌ
- ب. بَنَفْسَجِيَّةٌ
- ج. لَوْنُهَا بَنَفْسَجِيَّةٌ
- د. لَوْنُهُ بَنَفْسَجِيَّةٌ

٩. هَذِهِ مِقْلَمَةٌ. لَوْنُ الْمِقْلَمَةِ....

- أ. صَفْرَاءُ
- ب. أَصْفَرُ
- ج. حَمْرَاءُ
- د. خَضْرَاءُ

١٠. لَوْنُ عِلْمٍ إِنْدُونِسِيَا... وَأَبْيَضُ

- أ. أَحْمَرُ
- ب. أَصْفَرُ
- ج. أَخْضَرُ
- د. أَسْوَدُ

التَّقْوِيمُ



د. ج, ب, أو أ, pilih jawaban yang tepat dengan cara melingkari huruf.

١. عَلَى الْمَكْتَبِ أَدَوَاتٌ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ، مِثْلُ....

- أ. الْمَكْتَبَةُ
- ب. الْمِسْطَرَّةُ
- ج. السَّبُّورَةُ
- د. الْكُرْسِيُّ

Soal Post-test


٤. ...؟ لا، تِلْكَ حَقِيْبَةٌ
أ. مَا هَذَا؟
ب. مَا هَذِهِ؟
ج. هَلْ تِلْكَ كُرَّاسَةٌ؟
د. هَلْ هَذِهِ حَقِيْبَةٌ؟

٥. أَيْنَ حَقِيْبَتِكَ؟ ...
أ. هُوَ عَلَى الْمَكْتَبِ
ب. هِيَ عَلَى الْمَكْتَبِ
ج. نَعَمْ، هَذِهِ حَقِيْبَتِي
د. حَقِيْبَتِي جَدِيْدَةٌ

٦. لَوْنُ السُّبُوْرَةِ ...
أ. سَوْدَاءُ
ب. بَيْضَاءُ
ج. رَمَادِيَّةٌ
د. أَبْيَضُ

٧. ... لَوْنُ الْقِرْطَاسِ؟ لَوْنُ الْقِرْطَاسِ أَبْيَضُ
أ. مَا
ب. هَلْ
ج. مَنْ
د. أَيْنَ

٨. Kalimat yang tepat untuk gambar di bawah adalah ...
أ. عَلَى الْمَكْتَبِ حَقِيْبَةٌ سَوْدَاءُ
ب. عَلَى الْمَكْتَبِ حَقِيْبَةٌ وَرْدِيَّةٌ
ج. هَذِهِ حَقِيْبَةٌ رَمَادِيَّةٌ
د. عَلَى الْمَكْتَبِ حَقِيْبَةٌ خَضْرَاءُ



75

١
٢
٣
٤
٥
٦
٧
٨
٩
١٠



7. Kalimat yang tepat untuk gambar di bawah adalah

- أ. عَلَى الْمَكْتَبِ أَدَوَاتُ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ، هِيَ:
- ب. عَلَى الْمَكْتَبِ أَدَوَاتُ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ، هِيَ:
- ج. عَلَى الْمَكْتَبِ أَدَوَاتُ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ، هِيَ:
- د. عَلَى الْمَكْتَبِ أَدَوَاتُ مَدْرَسِيَّةٌ كَثِيرَةٌ، هِيَ:

8. Kalimat yang tepat untuk gambar di bawah adalah



- أ. لَوْنُ الْمُقْلَمَةِ وَرَدِيَّةٌ
- ب. لَوْنُ الْمُقْلَمَةِ وَرَدِيٌّ
- ج. لَوْنُ الْفِرْجَارِ أَصْفَرٌ
- د. لَوْنُ الْقَلَمِ أَخْضَرٌ

9. هَذِهِ حَقِيْبَةٌ. لَوْنُ الْحَقِيْبَةِ



- أ. أَخْضَرٌ
- ب. خَضْرَاءُ
- ج. أَرْزَقُ
- د. أَسْوَدٌ

10. فِي الْحَقِيْبَةِ مِسْطَرَةٌ



- ج. أَصْفَرُ
- د. صَفْرَاءُ

- أ. بَنْفَسَجِيٌّ
- ب. بَنْفَسَجِيَّةٌ

Soal Pre-test Materi tentang العُنوان

٧٠	٦٣	٥٣	٥٧	٥٠	٤٩	٤٢	٤٨	٤٥
...
٩٨	٩٩	٩٠	٨٦	٨١	٨٠	٧٥	٧٧	٧٩
...

التَّقْوِيمُ



Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara melingkari huruf ا, ب, ج, or د.

١. ... سَارَةٌ فِي سَمَارَانِجٍ

- أ. تَسْكِينِ
- ب. تَسْكُنُ
- ج. يَسْكُنُ
- د. نَسْكُنُ

٢. مَا عُنْوَانُكَ يَا وَلَدَانُ؟ ... فِي شَارِعِ سُودِيرْمَانُ

- أ. عُنْوَانُكَ
- ب. عُنْوَانِي
- ج. عُنْوَانُهُ
- د. عُنْوَانُهَا

٣. ...؟ أَرْبَعَةٌ وَعِشْرُونَ

- أ. أَيْنَ بَيْتِكَ
- ب. مَا رَقْمُ بَيْتِكَ
- ج. مَا عُنْوَانُكَ
- د. أَيْنَ عُنْوَانُكَ

٤. هَلْ تَسْكُنُ مَعَ أُسْرَتِكَ؟ نَعَمْ أَسْكُنُ مَعَ ...

- أ. أُسْرَتِي
ب. أُسْرَتِكَ
ج. أُسْرَتِهِ
د. أُسْرَتِهَا

٥. بَيْتِي فِي شَارِعِ أَحْمَدِ يَانِي رَقْمُ ٩

- أ. سِتِّينَ
ب. تِسْعِينَ
ج. سِتَّةَ
د. تِسْعَةَ

٦. عُنْوَانُ مَدْرَسَتِي: شَارِعُ سَتِيَابُودِي رَقْمُ ٢٥

- أ. عِشْرِينَ وَخَمْسَةَ
ب. خَمْسِينَ وَعِشْرِينَ
ج. خَمْسِينَ وَاثْنَيْنِ
د. خَمْسَةَ وَعِشْرِينَ

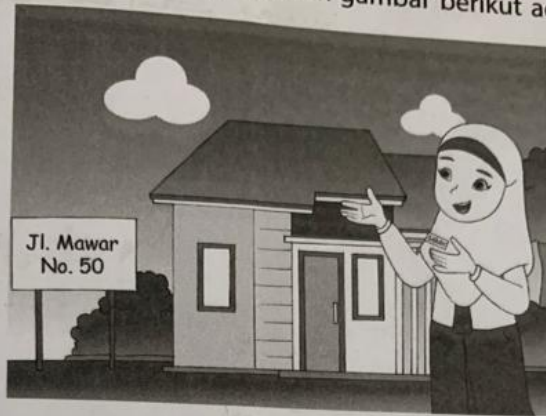
٧. ...؟ أَسْكُنُ فِي شَارِعِ سُودِرْمَانَ

- أ. فِي أَيِّ شَارِعٍ تَسْكُنُ
ب. مَاذَا تَسْكُنُ
ج. أَيْنَ شَارِعِ سُودِرْمَانَ
د. فِي أَيِّ تَسْكُنُ

٨. Paman saya tinggal di jalan Jaksa no. 7 Jakarta
Terjemahkan kalimat di atas ke dalam bahasa Arab

- أ. يَسْكُنُ عَمِّي فِي شَارِعِ جَاكْسَا رَقْمُ ثَمَانِيَةِ جَاكْرَتَا
ب. يَسْكُنُ عَمِّي فِي شَارِعِ جَاكْسَا رَقْمُ ثَمَانِينَ جَاكْرَتَا
ج. يَسْكُنُ عَمِّي فِي شَارِعِ جَاكْسَا رَقْمُ سَبْعَةِ جَاكْرَتَا
د. يَسْكُنُ عَمِّي فِي شَارِعِ جَاكْسَا رَقْمُ سَبْعِينَ جَاكْرَتَا

Kalimat yang tepat untuk gambar berikut adalah 9



- أ. أَسْكُنُ فِي شَارِعِ مَاوَارِ رَقْمُ خَمْسِينَ
- ب. أَسْكُنُ فِي شَارِعِ مَاوَارِ رَقْمُ عِشْرِينَ وَخَمْسِينَ
- ج. عُنْوَانِي : شَارِعُ مَاوَارِ رَقْمُ اِثْنَيْنِ وَخَمْسِينَ
- د. بَيْتِي فِي شَارِعِ مَاوَارِ رَقْمُ خَمْسَةِ وَعِشْرِينَ

١٠. مَا رَقْمُ تَلْفُونِكَ ؟ رَقْمَ تَلْفُونِي ٧٨٣٤١٢٦

- أ. سِتَّةُ اِثْنَانِ وَاحِدٌ اَرْبَعَةٌ ثَلَاثَةٌ ثَمَانِيَةٌ سَبْعَةٌ
- ب. سَبْعَةٌ ثَمَانِيَةٌ ثَلَاثَةٌ اَرْبَعَةٌ وَاحِدٌ اِثْنَانِ سِتَّةٌ
- ج. سِتَّةٌ عِشْرُونَ وَاحِدٌ اَرْبَعَةٌ ثَلَاثَةٌ ثَمَانِيَةٌ سَبْعَةٌ
- د. سَبْعُونَ ثَمَانِيَةٌ ثَلَاثَةٌ اَرْبَعَةٌ وَاحِدٌ اِثْنَانِ سِتَّةٌ

ب. **هك**kan pernyataan pada kolom أ dengan yang sesuai pada kolom

Soal Post-test

ج. فِي الصَّفِّ السَّابِعِ
د. فِي شَرْبُونِ

ج. أَرْبَعَةَ عَشَرَ
د. أَرْبَعَةً

ج. فِي شَرْبُونِ
د. فِي شَارِعِ كَارْتِينِي

ج. فِي شَرْبُونِ
د. فِي شَارِعِ كَارْتِينِي

ج. ٢٣١٤٨٣٧٩

د. ٠٢٣١٤٨٣٤٥

١. أَيْنَ يَسْكُنُ سَالِمُ ابْنُ عُمَرَ؟
أ. مَعَ أُسْرَتِهِ
ب. فِي جَاكِرْتَا

٢. مَا رَقْمُ بَيْتِ سَالِمِ ابْنِ عُمَرَ؟
أ. عِشْرِينَ
ب. أَرْبَعِينَ

٣. مَعَ مَنْ يَسْكُنُ عِمْرَانُ؟
أ. مَعَ أُسْرَتِهِ
ب. مَعَ عَمِّهِ

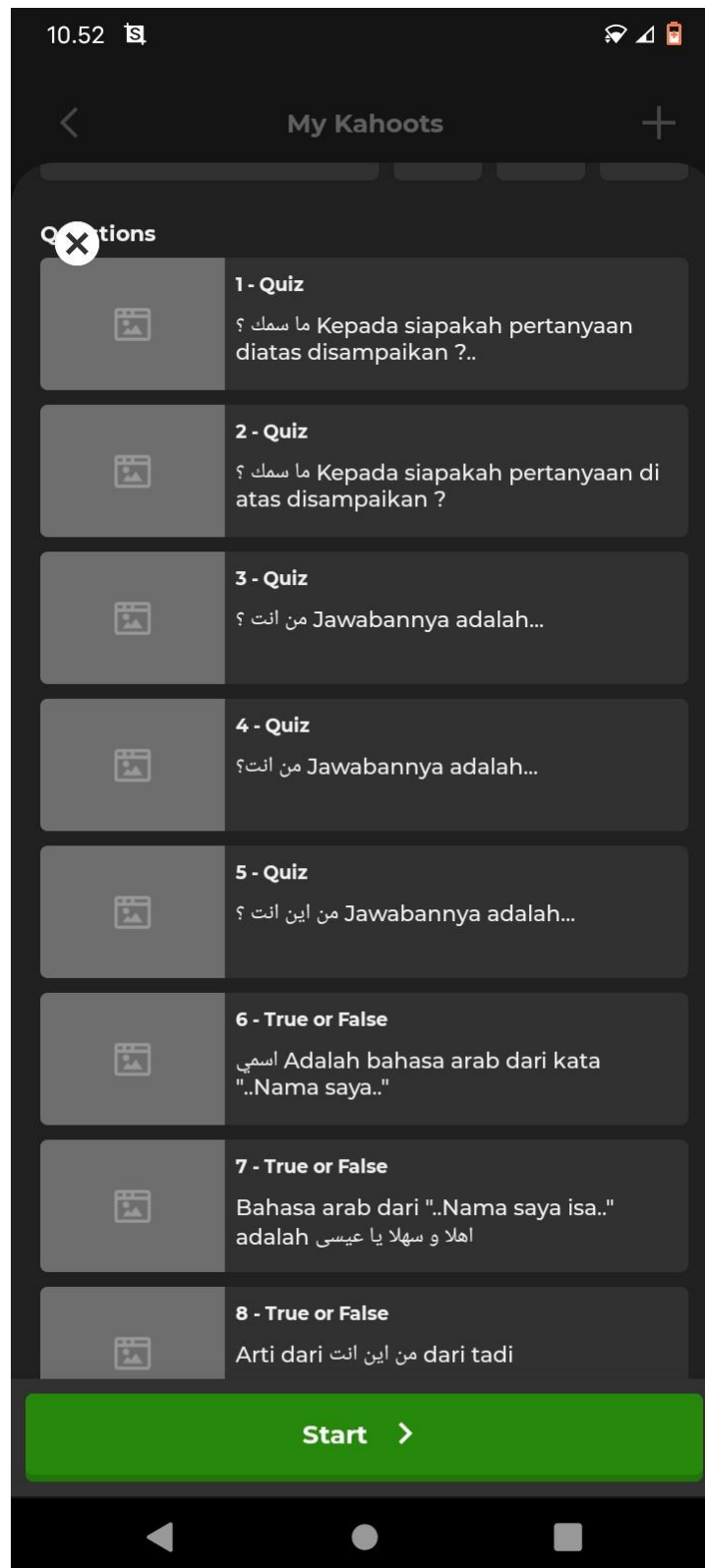
٤. فِي أَيِّ شَارِعٍ يَسْكُنُ عِمْرَانُ؟
أ. فِي شَارِعِ فَمُودَا
ب. مَعَ عَمِّهِ

٥. مَا رَقْمُ تَلْفُونِ عِمْرَانَ؟

أ. ٠٢٣١٤٨٣٧٩٥

ب. ٠٢٣١٤٨٣٤٥٦

Soal Untuk Media Kahoot Pertemuan Pertama





Soal untuk Media Kahoot Pertemuan Kedua


10.54


My Kahoots


Questions


1 - Quiz
 هذا


2 - Quiz
 Arti dari kata تلك كرسية adalah..


3 - Quiz
 (Peralatan sekolah) سيورة pada gambar di bawah ini adalah....

4 - Quiz
 Peralatan sekolah yang berfungsi untuk menyimpan, pensil, pulpen, penggaris, penghapus pensil tip-x dan rautan adalah..

5 - Quiz
 ا : ما هذا ؟ ب : هذا

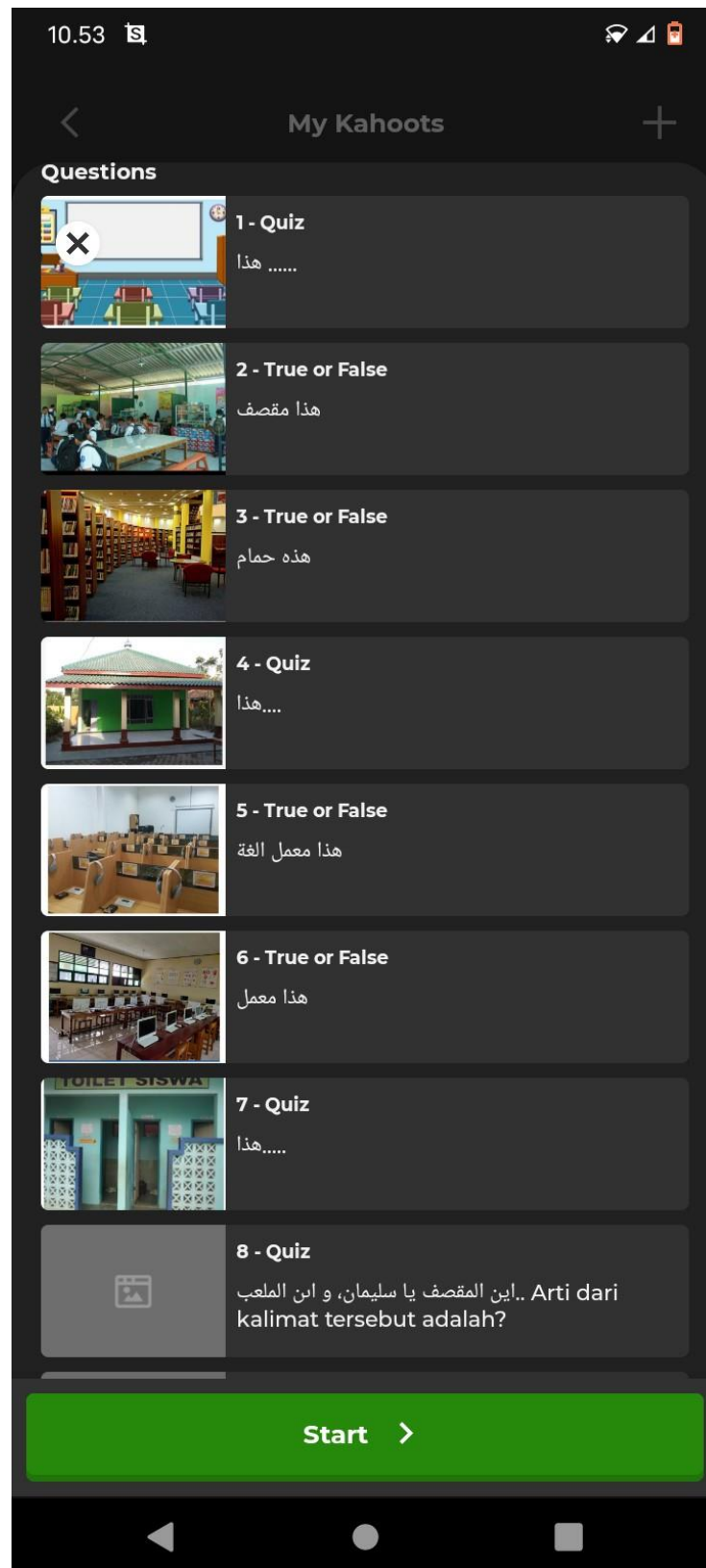
6 - Quiz
 Bahasa arab dari gambar di atas adalah...

7 - True or False
 ا : ما هذا ؟ ب : هذا مقص ا : هل هو مقص ؟ ب : نعم، هو مقص ا : ما لون مقصك ؟ ب : لون مقصى بنفسجي

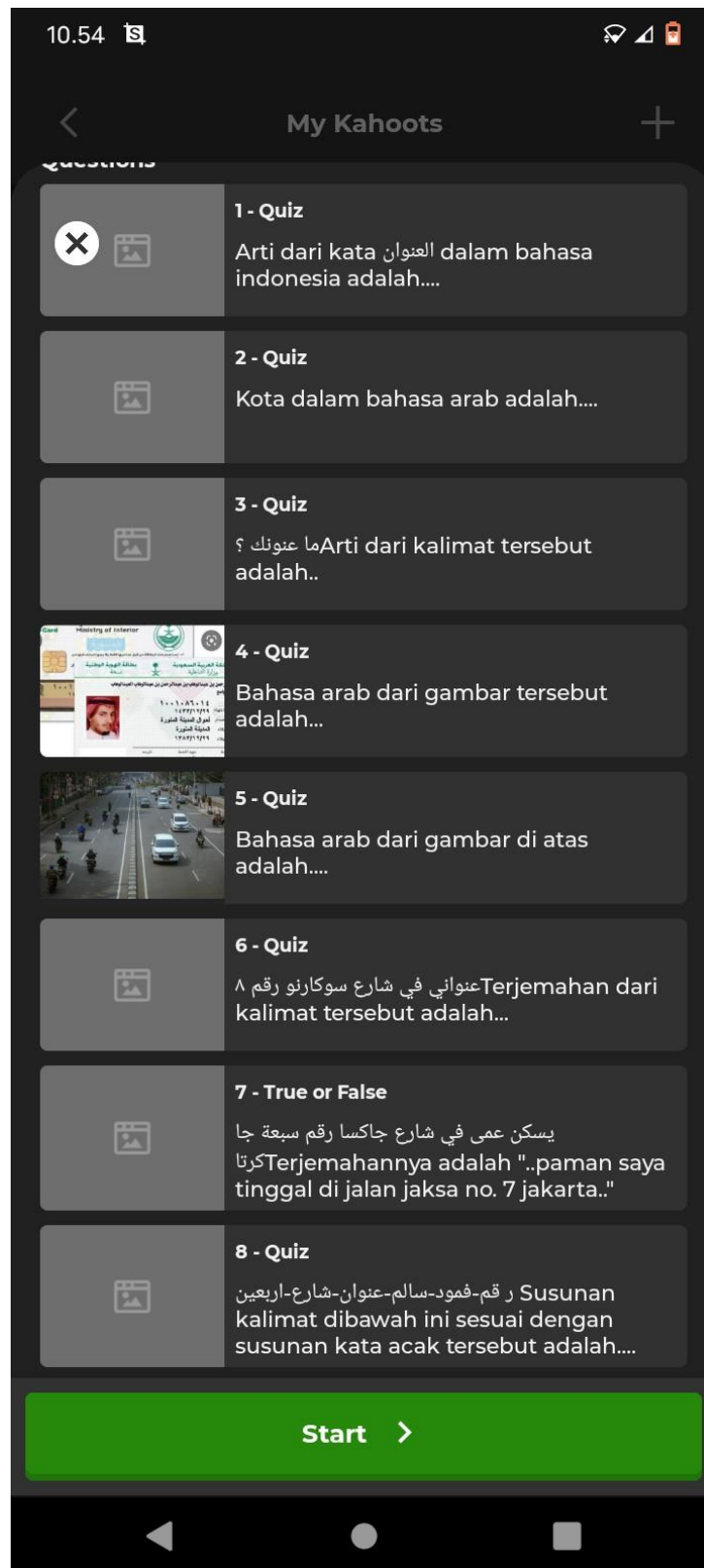
8 - Quiz
 Yang termasuk warna-warna dalam bahasa arab di bawah ini kecuali..

Start >

Soal untuk Media Kahoot Pertemuan Ketiga



Soal untuk Media Kahoot Pertemuan Keempat



DAFTAR DISTRIBUSI T-TABEL

dk	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

DOKUMENTASI PENELITIAN

Foto Bersama Kepala Madrasah MTsN 1 Kotamobagu Bapak Idang Simbala,
S.Pd



Foto pada Saat Meminta Tanggapan Mengenai Media Kahoot! pada Guru Mata
Pelajaran Bahasa Arab Ibu Filli Qurrota'ayun



Foto Pada Saat Penggunaan Media Kahoot!





Foto pada Saat Proses Pembelajaran, Sebelum dan Sesudah Soal Test



Foto Bersana Siswa dan Siswi Kelas VIII A



IDENTITAS PENULIS



Nama : Siti Nurhasana Mokodompit
Tempat dan Tanggal Lahir : Ibolian, 25 November 2000
Alamat : Ibolian, Kecamatan Dumoga Tengah, Bolmong
e-mail : sitinurhasanamokodompit@gmail.com
Nama Orang tua
Bapak : Tedy Mokodompit
Ibu : Ania Mamonto
Riwayat Pendidikan
SD : SDN 1 Ibolian
SMP : MTsN 2 Bolaang Mongondow
SMA : MAN 1 Plus Keterampilan Bolmong

Riwayat/Pengalaman Organisasi: Wakil Ketua Osis, Ketua HMPS PBA
IAIN MANADO

Manado, 17 Oktober 2022

Penulis

Siti Nurhasana Mokodompit