

NASKAH PUBLIKASI

**PERSEPSI SISWA DALAM MENGGUNAKAN KAHOOT SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS
DELAPAN DI MADRASAH MU'ALIMAT MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2018-2019**



Penelitian ini diajukan Kepada Program Studi Bahasa Arab Fakultas Pendidikan
Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Pendidikan bahasa Arab

**Oleh:
Zera Ilhami**

20150820038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN KAHOOT SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA SISWA KELAS
DELAPAN MU'ALIMAT MUHAMMADIYAH
TAHUN AJARAN 2018-2019**

Disusun oleh:
ZERA ILHAMI
NIM 20150820038

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 6 Maret 2019

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



Erma Febriani, S.Pd., M.Ed.
NIK. 19890210201704193044



Arif Humaini, S.S., M.Hum.
NIK. 19800906201204193015



Yayat Hidayat, M.Ag.
NIK. 19820819201704173041

Mengetahui

Ka.Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Pendidikan Bahasa
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Arif Humaini, S.S., M.Hum.
NIK. 19800906201204193015

ABSTRAK

Zera ilhami, perspsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa arab kelas viii mu'alimat yogyakarta tahun 2018-2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan kendala yang dirasakan saat menggunakan Kahoot di Madrasah Mu'alimat Muhammadiyah Yogyakarta. Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi karya tulis ilmiah yang mampu memperkaya wawasan tentang Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan mengambil latar belakang dari Madrasah Mu'alimat Muhammadiyah. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data dari guru, dan siswi kelas VIII D.

Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi siswi terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa arab dan kendala siswi saat menggunakan kahoot. Peneliti menggunakan 40 sampel siswi di Madrasah Mu'alimat Yogyakarta. Peneliti membuat quiz kahoot yang telah telah dipelajari siswi. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak persepsi siswi terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, secara umumnya Kahoot bisa membuat siswi semangat dan memotivasi siswi untuk belajar bahasa arab, siswi merasakan tidak bosan belajar menggunakan kahoot dan siswi senang belajar menggunakan kahoot. Kendala yang dirasakan siswi umumnya adalah font ukuran untuk jawaban terlalu kecil, sehingga anak tidak kelihatan jika duduk paling belakang.

Kata kunci: persepsi sisiwa, kahoot dan kendala

التجريد

زيرا الهامي، ادراك التلاميذ على الاستخدام KAHOOT كوسيلة تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثامن في مدرسة معلمات محمديّة يوكياكرتا السنة الدراسية 2018-2019 يهدف هذا البحث لمعرفة ادراك الطلاب باستخدام kahoot كوسيلة التعليم اللغة العربية فصل الثامن معلمات السنة الدراسية 2018-2019 ولمعرفة المعوّقات التي تواجهونها الطلاب في استخدام kahoot كوسيلة التعليم اللغة العربية فصل الثامن معلمات السنة الدراسية 2018-2019. يؤمل أن يكون نتائج هذا البحث ورقة علمية قادرة على إثراء الأفكار حول كاهوت كوسيلة لتعليم اللغة العربية .

نوع هذا البحث هو الوصف الكمي. وقد أجريت عملية جمع البيانات عن طريق الاستبيان والملاحظة والمقابلة وثنائى مع مصادر البيانات من المعلمين والطلاب من الصف الثامن D.

نتائج البحث تشير إلى إدراك الطلاب نحو kahoot كوسيلة لتعلم اللغة العربية والمعوّقات عند استخدام kahoot. واستخدمت الباحثة عينة من 40 طالبا في المدرسة معلمات يوكياكرتا. صممت الباحثة اختبار kahoot التي تم درس تلميذه . البحث يشير إلى وجود الكثير من ادراك الطلاب عن استخدام kahoot كوسيلة التعليم اللغة العربية، بصورة عامة، تزيد دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية والطلاب لا يشعرون بالملل يزيد حب الطلاب لتعلم اللغة العربية باستخدام kahoot. معوّقات التي تواجهونها الطلاب عند استخدام kahoot يعني حجم الخط للإجابة صغيرة جدا وعندما يكون السؤال الاختياري، أنه لا يمكن الاستعاضة عنها مرة أخرى.

الكلمات المفتاحية: ادراك, kahoot, معوّقات

1. PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi yang bisa menunjang proses belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik apabila pendidik memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di madrasah Mu'alimat, fasilitas sangat memadai dengan adanya lab IPA, Bahasa, UKS, proyektor yang terdapat disetiap kelas dll. Ada berbagai media pengajaran yang bisa pendidik gunakan. Banyak kita temui peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab yang monoton, tidak bervariasi.

Kebanyakan dari peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab, terlebih lagi metode pembelajarannya kurang menarik dan kurang memanfaatkan media yang ada, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran bahasa arab. menjelaskan, salah satu upaya harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien¹. Dalam hal ini, media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektifitas penggunaan alat bantu atau media pengajaran dalam proses pembelajaran dikelas, terutama dalam hal meningkatkan prestasi siswa².

Beberapa permasalahan pembelajaran bahasa Arab yaitu kurangnya motivasi diri, kesadaran pentingnya menguasai bahasa Arab dan kurangnya minat untuk mendalami bahasa Arab salah satu tugas seorang pendidik yaitu bisa membuat proses pembelajaran bahasa Arab bisa menjadi lebih menarik dengan menggunakan banyak permainan game elektronik, dan media pengajaran bahasa Arab seperti kahoot.

Pembelajaran berbasis permainan (Game Based learning) merupakan teknik yang membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualitas pelajar. Hal ini sama dengan (Ryan Dellos,2015:49) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis permainan merupakan suatu alat yang berkesan untuk pelajar menyelesaikan masalah, membina berfikir kritis dan berupaya membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, apalagi bisa kita terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kita punya³. Potensi yang dimiliki

¹ Tabrani. A Rusyan dan Daryani Yeni. *Penuntun Belajar Yang Sukses*. (Jakarta: Nine Karya,1993: 3)

² Danim, Sudarwan. *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara. 1995 : 1)

³ Ryan Dellos. *Kahoot A Digital Game Resource For Learning, Internasional Journal Of Instrucional Technology And Distance Learning*. Vol 12. No. 4. Pg 49-52

sekolah yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti komputer dan jaringan wifi, menjadikan proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif dan efisien. Maka peneliti memanfaatkan media yang ada seperti komputer dan wifi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran.

Aplikasi kahoot adalah permainan game yang berisi empat fitur yaitu, quiz, jumble, survey, dan discussion. Aplikasi kahoot ini dirancang peserta didik untuk berfikir cepat, karena ada batasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang sudah dibuat. Dan aplikasi kahoot yang bisa kita isi dengan gambar dan warna yang bervariasi, dengan diakhiri dengan gambar bintang, yang menandakan peserta didik mendapat nilai dari permainan kahoot tersebut. Dalam aplikasi kahoot terdapat dua cara bermain yaitu classic dan team mode. Bermain secara classic peserta didik bermain secara individu sedangkan team mode bermain bersama dengan satu kelompok. Tujuannya setelah penelitian ini dilakukan menggunakan media kahoot, ingin melihat persepsi siswa tentang media kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, dan melihat kendala yang dirasakan pada saat menggunakan kahoot. Kemudian mengapa penelitian ini dilakukan di Madrasah Mu'alimat karena, sekolah ini tidak jauh dari tempat tinggal penulis, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian. Selain itu, sekolah ini sudah terkenal baik silingkungan sekitar, dan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan yang diuraikan diatas, peneliti mengangkat judul : **“persepsi siswa dan guru menggunakan Kahoot sebagai media pengajaran Bahasa Arab study kelas VIII madrasah Mu'alimat Yogyakarta” tahun ajaran 2018-2019.**

Peneliti mengangkat judul ini karena ingin mengetahui persepsi siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pengajaran Bahasa Arab ditinjau dari hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Mu'alimat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran bahasa arab kelas 8 Mu'alimat tahun ajaran 2018-2019?
2. Apakah terdapat persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui persepsi siswa dalam menggunakan kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab tahun ajaran 2018-2019
2. Untuk mengetahui Apakah terdapat persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab?

D. Kajian Pustaka

Judul tentang kahoot juga diteliti oleh penelitian oleh Koriyah 'arisyah Binti Hasyim, kuliah bidang Linguistik Bidang Bahasa Arab, Universitas Sains Islam Malaysia, Tahun 2018. Judul skripsi tentang pembelajaran fa'il dengan menggunakan permainan elektronik kahoot dengan studi deskriptif. Berisi tentang pendekatan deskriptif yang diterapkan pada pengumpulan dan analisis data. Penyelidik menjalankan satu kajian yang menggunakan sampel yang merangkumi tiga puluh pelajar dari tahun kedua fakulti pengajian bahasa Utama di universiti sains islam malaysia. Penyelidik menyediakan soalan ujian IQ untuk melihat sejauh mana pelajar memahamai tentang topik Fa'il dalam permaianan elektronik kahoot. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pelajar-pelajar ini suka mengguankan permainan elektronik kahoot sebagai salah satu cara pendidikan alternatif untuk mempelajari subyek dalam program bahasa Arab dan komunikasi. Oleh sebab itu, penyelidik mencadangkan agar pelajar- pelajar mengetahui teknologi yang mendalam sebelum bermain elektronik kahoot.

Persamaan peneltian terdahulu dengan yang sekarang yaitu menggunakan media kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu penelitian terdahulu media khoot untuk pembelajaran terkhusus yaitu membahas Fa'il sedangkan penelitian sekarang mengetahui persepsi pembelajaran bahasa Arab keseluruhan dengan menggunakan media kahoot.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Koriyah 'arisyah Binti Hasyim, kuliah bidang Linguistik Bidang Bahasa Arab, Universitas Sains Islam Malaysia, Tahun 2018. Judul skripsi tentang pembelajaran fa'il dengan menggunakan permainan elektronik kahoot dengan studi deskriptif. Berisi tentang pendekatan deskriptif yang diterapkan pada pengumpulan dan analisis data. Penyelidik menjalankan satu kajian yang menggunakan sampel yang merangkumi tiga puluh pelajar dari tahun kedua fakulti pengajian bahasa Utama di universiti sains islam malaysia. Penyelidik menyediakan soalan ujian IQ untuk melihat sejauh mana pelajar memahamai tentang topik Fa'il dalam permaianan elektronik kahoot. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pelajar-pelajar ini suka mengguankan permainan elektronik kahoot sebagai salah satu cara pendidikan alternatif untuk mempelajari subyek dalam program bahasa Arab dan komunikasi. Oleh sebab itu, penyelidik mencadangkan agar pelajar- pelajar mengetahui teknologi yang mendalam sebelum bermain elektronik kahoot.

Persamaan peneltian terdahulu dengan yang sekarang yaitu menggunakan media kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu penelitian terdahulu media khoot untuk pembelajaran terkhusus yaitu membahas Fa'il sedangkan penelitian sekarang mengetahui persepsi pembelajaran bahasa Arab keseluruhan dengan menggunakan media kahoot.

2. Metode Penelitian

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, artinya bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menguraikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual secara sistematis atau akurat⁴. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berdasarkan hal itu, instrumen yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, lembar wawancara, lembar observasi, dan pedoman dokumentasi

B. Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu ada dua, yaitu variabel bebas (independen). Variabel bebas dapat disebut dengan variabel X, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependenn (terikat). Variabel terikat biasa disebut biasa disebut dengan variabel Y, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁵ Pada penelitian ini, yang menjadi variabel (X) yaitu persepsi siswa terhadap kahoot, sedangkan variabel (Y) kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu, ada empat observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 20.00. Hal peneliti lakukan adalah melakukan validitas angket, yaitu menggunakan validator ahli, dan reabilitas menggunakan spss 20.00. setelah itu data angket dihitung dengan tahap editing, skoring dan tabulating, melihat ferequency setiap persepsi siswa menggunakan kahoot. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan analisis statistik regresi sederhana.

D. Data dan Sumber Data

Data dan sumber data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa kelas delapan D Madrasah m'alimat Muhammadiyah yogyakarta yang berjumlah 40 siswa
- 2) Guru bahasa Arab MTs Madrasah mu'alimat Muhammadiyah yogyakarta
- 3) Kepala TU MTs Madrasah mu'alimat Muhammadiyah yogyakarta

⁴ Danim Sudarwan, *Inovasi Pendidikan Dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2002) Hlm 41

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2017) Hlm 61

E. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik suatu kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII yang ada di Madrasah Mu'alimat. Adapun populasi pada penelitian ini sebanyak 40 siswi.⁶

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti.⁷ Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan sendiri dari peneliti, sehingga teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan teknis *purposive sampling*. Untuk menentukan pengambilan sampel dari populasi, peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa:

“Bila subyek dari populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua, tetapi jika subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih”, populasi pada penelitian lebih dari 100, maka pengambilan sampel pada penelitian ini sebanyak sebanyak 40 siswi kelas VIII

⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D, (Bandung: Alfabeta, 2009) Hlm 80

⁷ Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, (Jakarta :Rineka Cipta, 2013) Hlm 174

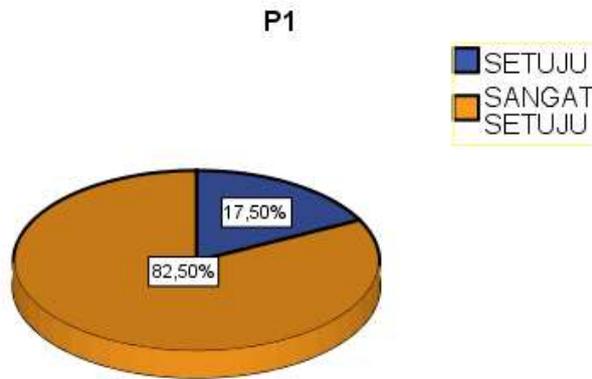
3. Deskripsi dan Analisis Data

A. Hasil Pembahasan persepsi siswa terhadap kahoot dilihat dari hasil quisioner diatas yang terdiri dari beberapa aspek sebagai berikut:

1. Media Kahoot, berdasarkan hasil data quisioner menunjukkan bahwa proses belajar menggunakan kahoot sangat menarik menunjukkan dengan persentase 82,50%. Tampilan visual (gambar, warna) pada media Kahoot ini sangat menarik dengan persentase 70,00% peserta didik sangat setuju, bisa membuat siswi aktif dalam belajar dengan persentase 40,00% siswa setuju dan 40,00% sangat setuju, kahoot dapat menguji siswi seberapa jauh pemahaman pembelajaran dengan persentase 67,50% siswa sangat setuju dan 30,00% setuju, soal Quiz kahoot banyak kombinasi warna, siswi mudah memahami soal yang disajikan didalam Quiz kahoot dengan persentase 70,00% sangat setuju dan 27,50% setuju.
2. Persepsi siswa terhadap media Kahoot media Kahoot membuat siswi semangat dalam belajar bahasa Arab, menurut siswi kahoot lebih asyik digunakan berkelompok dengan persentase 75,00% siswa sangat setujudan 22,50% setuju, media kahoot bisa membantu siswi dalam proses belajar, siswi kelas VIII D Mu'alimat merasa senang menggunakan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, siswi sangat setuju adanya media kahoot adalah ide yng baik untuk bahasa Arab, langkah-langkah dalam mengoperasikan Kahoot sangat jelas, menurut siswi media yang digunakan sebelumnya membuat bosan dalam belajar bahasa Arab, siswi tidak merasa kesulitan dengan tombol atau menu yang ada diaplikasi Kahoot, soal Quiz yang disajikan didalam Kahoot sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Pembelajaran bahasa Arab menggunakan Kahoot dalam proses belajar-mengajar guru biasa menumbuhkan motivasi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran bahasa arab, sebelumnya siswi belum mendengar tentang aplikasi kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab, siswi merasa tidak kesulitan menggunakan aplikasi kahoot, menurut siswi proses pembelajaran menggunakan kahoot memotivasi dalam belajar bahasa Arab, selama praktek kahoot menurut siswi kelas VIII D kahoot layak digunakan di Madrasah Mu'alimat.

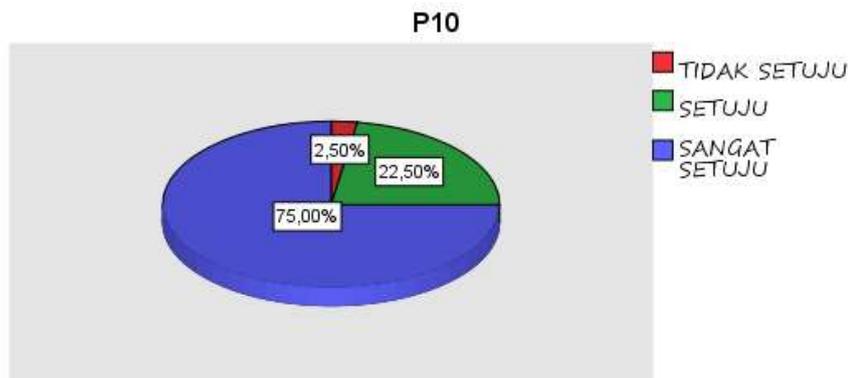
B. Analisis Statistk Deskriptif

a) Persepsi Tentang Media Kahoot



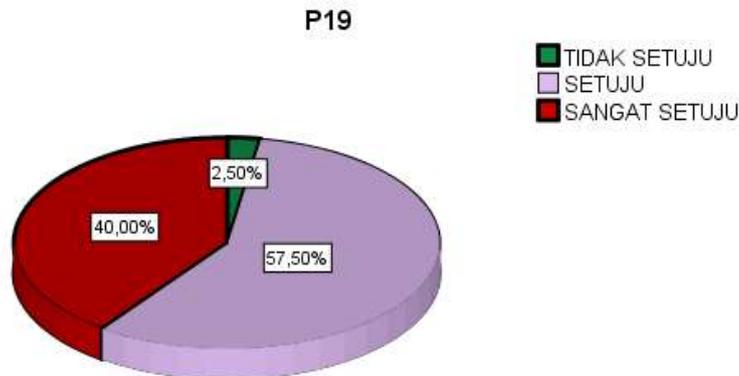
Berdasarkan diagram pie diatas bahwa hasil persentase siswi Madrasah Mu'alimat pembelajaran menggunakan media kahoot sangat menarik dengan persentase 82,50%. Selain itu terdapat 17,50% siswi mengatakan setuju proses belajar mengajar dengan media kahoot menarik, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

b) Kejelasan petunjuk penggunaan kahoot



Berdasarkan diagram diatas menunjukkan persepsi siswa terhadap kahoot yaitu kahoot bisa digunakan perindividu dan kelompok persentase untuk jawaban sangat setuju 75,00% , 22,50% siswa menjawab setuju sisa nya siswa menjawab 2,50% tidak setuju.

c) Berguna Dalam Proses Belajar Mengajar



Berdasarkan diagram pie diatas menunjukkan bahwa siswi mempunyai persepsi bahwa aplikasi kahoot berguna dalam proses pembelajaran bahasa arab dengan persentase setuju 57,50%, sangat setuju 40,00% dan sedikit siswi tidak setuju yaitu 2,50%.

C. Kendala Siswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab

Kendala siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa arab didapatkan melalui wawancara kepada peserta didik yaitu sebagai berikut:

Ukuran font quiz kahoot terlalu kecil, sehingga tidak terlihat harakatnya untuk yang duduk dibelakang. Masalahnya ketika sudah menjawab pertanyaan maka pertanyaan tersebut tidak bisa diganti lagi.

Untuk praktek pertama masih kesulitan apa yang buat dipencet, dan setelahnya tidak ada kesulitan lagi. Waktunya kurang lama, jadi kita harus cepet-cepet jawabnya, Kemaren, jika internetnya kurang bagus, maka permainan kahoot menjadi terganggu mba, terus kita jadi kehabisan banyak waktu untuk menjawab. Jawaban a,b,c,d nya ga keliatan dari belakang. Masalahnya kurang cepet jawabnya, terus permainannya Cuma milih jawaban aja. Kurang bervariasi bentuk soalnya

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Persepsi siswa terhadap Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VIII Madrasah Mu'alimat Yogyakarta tahun 2018-2019, banyak persepsi yang dirasakan oleh siswi setelah melakukan permainan Kahoot, umumnya melihat dari hasil quisioner yang telah dibagikan yaitu Kahoot bisa membuat semangat siswa dalam belajar, Kahoot membuat pembelajaran menjadi seru, dan tidak bosan, merubah persepsi siswa bahwa dengan Kahoot bahasa Arab menjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan siswa setuju bahwa Aplikasi ini layak digunakan di madrasah Mu'alimat.

2. Kendala yang dirasakan siswa dalam mengoperasikan Kahoot sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan yaitu jawaban yang tampil di layar kurang kelihatan, memerlukan sinyal yang sangat kuat agar bermain kahoot lancar, dan ketika sudah klik jawaban, maka tidak bisa dirubah lagi

B. Saran

1. Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan media Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sehingga dapat membantu siswa semangat dalam belajar bahasa Arab dan dapat membantu dalam memahami soal-soal terkait materi yang telah diajarkan. Guru juga dapat menggunakan Kahoot untuk melihat hasil belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan melakukan penelitian. Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian serupa dengan mengangkat tema, kahoot bisa menjadi evaluasi penilaian dalam belajar. atau pengaruh aplikasi kahoot terhadap pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Ibrahim, Al-Alim. 1996. *Almuwajjih Al-Fanni Li Nudarrisi Al-Lugah Al-'Arabiyah*. Kairo: Dar Al-Ma'arif
- Afifudin, 2009. *Metodologi Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Djam'an, Satori. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Depdikbud, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka
- Dellos, Ryan. 2015. *Kahoot a Digital Game Resource For Learning, Internasional Journal of Instrucional Technology and Distance Learning*. Vol 12. No 4. Pg 49-52
- Depdikbud, 1982. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Dirjen PT Satori Djam'an
- Dunne, Richard. 1996. *Pembelajaran Efektif (Terjemahan)*. Jakarta:Grasindo
- Falahudin, Iwan. *Jurnnal Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran : Widyaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta, Jl. Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung , Jakarta Timur*.
- Fatoni, Abdurrahman. 2006. *Metodologi Penelitian Dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: PT Rinekha Cipta
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum (Buku Panduan Mahasiswa)*. Jakarta. PT Prehalindo
- Kustandi Cecep dan Sutjipto Bambang, 2013. *Media Pembelajaran : Manual Dan Digital , Bogor : Ghalia Indonesia*
- Mappiare, Andi. 2009. *Dasar-Dasar Metodologi Riset Kualitatif*. Malang: Janggala Pustaka
- MA-A. Ismail dan JA-M, Mohammad. *Kahoot: Apromising Tool For Formative Asesment In Medical Education, Education Imedicine*. 2017 Journal, Vol 9. No 2.

- Mardalis, 2008. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Miles, B. Mthew dan Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode Baru*. Jakarta: UIP
- Moleong, J.Lexy.1989. *Metodologi Penelitian Kwalitatif*, Bandung: Ramdja karya.
- Mulyana, Dedi. 2006. *Metodologi penelitian kwalitatif*. Bandung: Rosda karya.
- Mulyasa, E. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: PT Rosda Karya (permenag no 2 tahun 2008)
- Nata, Abuddin.2009. *Perpektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana
- Nina Lamatenggo, Hamzah. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* Jakarta : Bumi Aksara
- Prasojo, Diat Lamtip dan Riyanto.2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta : Gava Media
- Rachman, Raditya.2014. *Pengertian Program Paket(perangkat lunak aplikasi)*
<http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/3456/bab%202.pdf?sequence=5>
- Rofiyarti Fitri dan Anissa Yunita Sari, *Penggunaan Platfrom Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak*. 2017. Jurnal vol 3 no 3b Desember
- Robert, K.Yin. *Studi Kasus Desain Dan Metode*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Smkn2kuripan,2017,cara memainkan kahoot-kuis untuk pembelajar dikelas (bagian 3), (Sumber: <https://www.smkn2kuripan.sch.id/cara-memainkan-kahoot-kuis-untuk-pembelajaran-di-kelas-bagian-3/>) diakses tanggal 4 oktober 2018

- Sudarwan, Danim. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & R & D*, Bandung: Alfabeta. Cet IX
- Sukardi, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*, Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suranto, AW. 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta : Media Wacana
- Sutirman, 2013. *Media Dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Sutopo, H.B. 2006. *Penelitian Kualitatif Dasar Teori 7 Terapannya Dalam Penelitian*, Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Tabrani. A Rusyan dan Daryani Yeni. 1993. *Penuntun Belajar Yang Sukses*. Jakarta: Nine Karya
- Triyanto, 2010, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatis-Progresif; Konsep Landasan, Dan Implementasinya Dalam KTSP*, Jakarta: Kencana
- Walgito, Bimo. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi offset
- Warsita Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Wena Made. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wina, Sanjaya. 1998. *Dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta
- Yusufhadi Miarso, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media