



Efektifitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Arab Kelas Satu Madrasah Aliyah Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan

Annisa'atus Salamiyah¹, M. Rizal Rizqi², Nisaul Barokati Selivo Wangi³
¹²³Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

Corresponding author: annisa'atus.2020@mhs.unisda.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received 28-04-25

Revised 17-05-25

Accepted 14-05-25

Keywords

Kahoot Media

Evaluation

Learning Outcomes

Arabic Language

ABSTRACT

This research is based on the lack of innovation of teachers in using social media as a medium for evaluating Arabic subjects. The purpose of this writing is to find out the Effectiveness of the Use of Kahoot as a Media for the Evaluation of Arabic Learning Outcomes for First Class Madrasah Aliyah Matholi'ul Anwar Simo Sungelebak Karanggeneng Lamongan. In this study, the researcher uses a quantitative method. The research design used in this study is a pre-experiment design in the form of a one shot case study. The data collection method uses test techniques, observations, questionnaires and documentation. The result of this research is that students admitted that it is easier to understand maharoh istima' and maharoh qiroah with Kahoot media because the material listened to tends to use the original voice of eastern people. And some students feel enjoyed and challenged when evaluating with kahoot and some do not because each question has a time limit so that students feel rushed when answering questions. Evaluation with Kahoot media can increase student motivation due to the many features that Kahoot has, students can also find out the value of each time they finish answering questions. The average score of learning outcomes obtained by students was 77.2 out of 25 students and students who achieved learning completeness were as many as 23 people with a percentage of 92%, so it can be said to be classically complete because more than 75% of students achieved the KTTP score of the Independent curriculum. The average percentage of student responses was 100% and was classified as a very good (positive) response to the evaluation of Arabic language learning with kahoot media.

Pendahuluan

Di zaman digital ini, telah ada berbagai media atau aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat diakses oleh para guru dan calon guru, sehingga dapat mendukung terlaksananya serta tercapainya tujuan pendidikan, disamping itu dapat mengatasi problematika yang mungkin saja terjadi ketika proses belajar mengajar berlangsung. Banyaknya aplikasi yang memudahkan dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta didik salah satunya adalah banyak menambah wawasan dan cara berpikir peserta didik menjadi lebih kritis (Nizaruddin et al., 2021). Tidak hanya aplikasi dalam pembelajaran media evaluasi juga bisa diakses melalui media sosial di antaranya adalah menggunakan aplikasi quizizz, google form, quizegg dan Kahoot. Dari semua media evaluasi tersebut peneliti memilih aplikasi Kahoot untuk mengevaluasi pembelajaran Bahasa arab.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dengan bentuk evaluasi pembelajaran berupa game dan dilengkapi monitoring kegiatan yang dilakukan siswa. Penggunaan aplikasi kahoot ini juga bisa dijadikan sebagai media evaluasi hasil belajar siswa berbasis online yang menyenangkan, menarik, kondusif serta tidak membosankan. Adapun tujuan aplikasi ini adalah sebagai pengalaman belajar melalui bentuk permainan yang mendidik (Sakdah et al., 2021) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kuis seperti kegiatan evaluasi atau soal-soal yang harus dipecahkan. Kahoot memuat fitur kuis, game, diskusi, dan survei. Game dan diskusi dapat dimainkan secara individu atau kelompok. Dengan menggunakan aplikasi Kahoot diharapkan dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis pada saat praktik pengalaman lapangan (PPL) di MA Matholi'ul Anwar, diperoleh data bahwasanya kebanyakan guru yang mengajar Pelajaran Bahasa arab masih belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dimana fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat memadai. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah seperti adanya laboratorium computer dan layar LCD di beberapa kelas khusus, namun belum dimanfaatkan dengan baik. Metode yang digunakan guru pada saat kegiatan pembelajaran yaitu ceramah dan diskusi. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, guru menggunakan metode ceramah dan siswa hanya mendengarkan dan menyimak. Dan untuk evaluasi pembelajaran, guru menggunakan metode diskusi.

Melihat permasalahan tersebut, terdapat beberapa akibat yang peneliti amati berdasarkan fakta di lapangan yaitu salah satunya dengan menerapkan metode ceramah dapat menimbulkan suasana belajar yang membosankan. Hal ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang sedang mengobrol dengan temannya dan ada juga yang tertidur tanpa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Dan pada saat diskusi berlangsung hanya beberapa anak yang aktif. Hal ini dapat terjadi karena tidak terdapat media dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan hanya bisa didengar dan disimak tanpa bisa dilihat oleh siswa dan dapat

menyebabkan siswa kurang menyerap materi yang disampaikan dengan optimal dan nantinya dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

Keberadaan media pembelajaran terlebih pada mata pelajaran Bahasa arab sangat penting agar tidak menyebabkan suasana belajar yang monoton. Terlebih di dalam mata pelajaran Bahasa arab terdapat maharoh istima' yang merupakan keterampilan pertama yang harus di pelajari dimana maharoh tersebut membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak hanya bersifat konseptual yang bersumber dari ucapan guru saja. Media pembelajaran yang digunakan juga harus dirancang inovatif dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga nantinya dapat menimbulkan pemahaman siswa terkait materi dan dapat memunculkan suasanya belajar yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre-eksperimen. Metode penelitian pre-eksperimen adalah metode penelitian yang menyerupai eksperimen yaitu digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre- experiment design bentuk the one shot case study. The one shot case study yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa memerlukan kelas pembanding dan tanpa tes awal (Nur Fitriyanti, 2020). The one shot case study merupakan studi yang dilakukan tanpa menggunakan pre-test, sekelompok perbandingan atau perbandingan sama sekali. Perlakuan ini ditunjukkan kepada satu kelompok, sehingga tidak membutuhkan kelompok control yang berperan sebagai pembanding dari kelompok eksperimen. Model desainnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1, Model pre-experiment design bentuk The One Shot study

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|------------|---------|-----------|----------|
| Eksperimen | - | X | T |

Keterangan :

X : Pelakuan dan tes di lakukan bersamaan dengan menggunakan media Kahoot

T : tes (posttest)

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X IPA Tahfidh MA Matholi"ul Anwar Karanggeneng tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa dengan memiliki fasilitas kelas yang memungkinkan menggunakan aplikasi kahoot. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas X IPA Tahfidh MA Matholi"ul Anwar Karanggeneng tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 siswa. Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Suharsimi Arikunto jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya diambil semuanya, jika subjeknya

besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih(Arikunto, 2019). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Untuk mendukun penelitian ini, ada 4 cara yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Tes

Dalam penelitian ini, siswa diberikan tes dalam bentuk tes kuis dan benar atau salah yang berisi 20 soal 10 soal untuk maharoh istima' 10 soal lainya untuk maharoh qiroah yang dibuat dan dikembangkan sendiri oleh penulis dalam aplikasi kahoot berdasarkan persetujuan dosen pembimbing validator serta disetujui oleh guru Bahasa arab di MA Matholi'ul Anwar karanggeneng lamongan sesuai dengan kisi-kisi tes yang meliputi materi yang telah diajarkan.

2. Pedoman observasi

Pedoman observasi merupakan proses memeriksa dokumen untuk memperoleh data non-tes dan menilai perilaku peserta didik dan cara guru mengajar dan melakukan evaluasi selama kgiatan pembelajaran berlangsung. Data yang digali melalui teknik ini yaitu data tentang efektifitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi mata Pelajaran Bahasa arab di kelas 1 IPA Tahfidz. Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pedoman observasi kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dan foto, dengan tujuan memperoleh data saat proses evaluasi.

3. Kuesioner/ angket

Angket disini digunakan untuk mengetahui tanggapan/respon siswa terhadap efektifitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi Bahasa Arab. Angket respon siswa ini berisi 15 soal pernyataan yang akan dijawab oleh 25 siswa kelas x.1 IPA Tahfidhz. Angket penelitian ini diberi skor menggunakan skala Likert. Peneliti menggunakan skala Likert untuk menentukan perspektif atau sikap seseorang dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan, kemudian meminta responden untuk menjawab

4. Dokumentasi

Dokumentasi Teknik ini digunakan peneliti untuk mengambil data dengan melihat dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti di MA Matholi"ul Anwar Simo Sungelebak Lamongan, berupa dokumen resmi yakni meliputi:

- a) Profil MA Matholi"ul Anwar Simo Sungelebak
- b) Data siswa
- c) Foto atau gambar proses pembelajaran
- d) Struktur organisasi

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Media Kahoot

Media berasal dari bahasa latin dan jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar (nur fadilah M.Pdi, 2021). Kata media dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, seperti media sebagai penyampaian pesan atau

informasi, dan media sebagai pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik dan sebagainya. Istilah media juga dapat digunakan dalam bidang pendidikan, sehingga istilahnya diartikan sebagai media pembelajaran atau media pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti, buku, koran, dan sebagainya. Secara umum media itu meliputi orang, bahan peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dari pengertian ini, media bukan hanya diartikan sebagai alat perantara seperti televisi, radio dan lain-lain tetapi diartikan juga sebagai manusia sebagai sumber belajar, ataupun kegiatan seperti seminar dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan, seorang guru seharusnya menggunakan media yang efisien sebagai alat bantu atau alat penghubung antara guru dengan peserta didik dalam menyampaikan suatu materi sehingga materi dapat dipahami secara maksimal oleh peserta didik (Dr. Muhammad Hasan S.Pd., M.Pd I Milawati & S.Sos, 2021).

Kahoot adalah salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat evaluasi dan pembelajaran yang di publikasikan pada tahun 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik. dimana soal-soal evaluasi yang nantinya dibagikan ke siswa adalah soal yang dibuat oleh guru secara pribadi dan dimasukan ke dalam aplikasi oleh karna itu guru bisa sekreatif mungkin dalam membuat soal untuk peserta didik (Rahayu, 2021). Kahoot merupakan sebuah game yang didesain secara sederhana, tetapi dalam penggunaannya sangat menyenangkan dan dapat dioperasikan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan dalam pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun untuk hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran. Kahoot dapat digunakan disemua mata pelajaran. Kahoot didesain dengan mempertimbangkan kenyamanan dari pengguna, baik pendidik maupun peserta didik. Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran alternatif pilihan dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang mampu menjadikan kegiatan dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, baik dari peserta didik maupun pengajar karena aplikasi Kahoot didesain dengan menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi. Yaitu antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya akan berpartisipasi secara kompetitif terhadap pembelajaran dipelajari (Samudera, 2020).

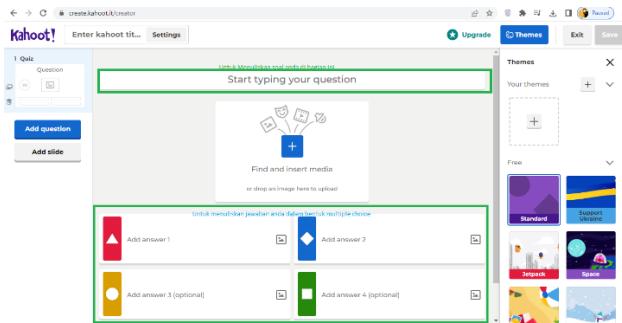
Kahoot merupakan pembelajaran online yang berisi kuis dan permainan. Kahoot juga bisa dideskripsikan menjadi media pembelajaran yang interaktif karena bisa dipakai pada aktivitas belajar mengajar misalnya sebagai alat evaluasi, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Salah satu syarat untuk mengaplikasikan Kahoot ialah mempunyai akun gmail atau akun lainnya. Kahoot mempunyai empat fitur yaitu games, kuis, diskusi dan survei. Untuk permainan bisa dibentuk jenis-jenis soal dan memilih jawaban serta waktu yang dipakai untuk menjawab soal tersebut. Hanya jawaban yang akan ditampilkan menggunakan gambar dan warna. Peserta menentukan warna atau

gambar yang mewakili jawaban yang benar. Selain mencari jawaban yang benar. Peserta wajib memastikan bahwa mereka tidak salah sentuh (klik) untuk menentukan jawaban. Kahoot mempunyai dua alamat website tidak sinkron yaitu <https://Kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://Kahoot.it/> untuk pembelajaran..

Berikut adalah cara penggunaan media aplikasi Kahoot :

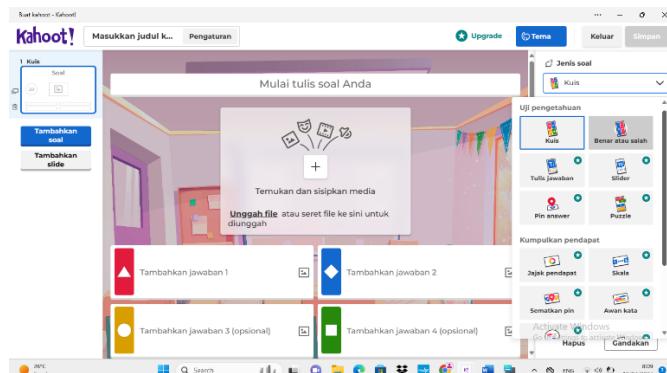
a. Bagi guru

- 1) Guru harus menginstal aplikasi Kahoot dan login terlebih dahulu
- 2) Setelah login guru langsung bisa membuat soal sendiri sekreatif mungkin untuk peserta didik dengan vitur yang sudah disediakan oleh kahoot



Gambar 1

- 3) Guru dapat memilih soal yang akan digunakan seperti kuis, benar atau salah, puzzle dll

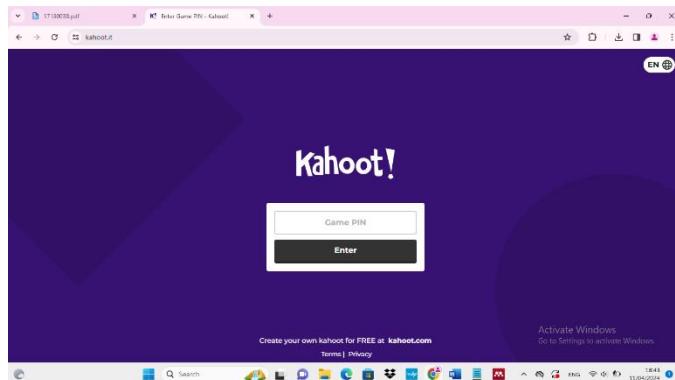


Gambar 2

- 4) Guru dapat mengatur waktu dan poin setiap soalnya
- 5) Guru bisa menyimpanya dan membagikan pin ke siswa untuk dikerjakan
- 6) Setelah selesai guru dapat mengetahui skor tertinggi dari hasil evaluasi setiap siswa

b. Bagi siswa

- 1) Siswa membuka <https://kahoot.it/> dan memasukkan PIN yang telah dibagikan guru

**Gambar 3**

- 2) Siswa mengisi Namanya masing-masing pada kolom pengisian nama
- 3) Siswa dapat mengerjakan soal sesuai waktu yang di berikan
- 4) Siswa dapat melihat nilai dari soal yang ia kerjakan

2. Evaluasi hasil belajar

Secara etimologi "evaluasi" berasal dari bahasa Inggris yaitu dari akar kata value yang berarti nilai atau harga. Nilai dalam bahasa Arab disebut al-qiamah atau al-taqdir' yang bermakna penilaian (evaluasi). Sedangkan secara harpiyah, evaluasi pendidikan dalam bahasa Arab sering disebut dengan *al-taqdiraltarbiyah* yang diartikan sebagai penilaian dalam bidang pendidikan atau penilaian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan Pendidikan (Haryanto, 2020). Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran. Sedangkan pengertian pengukuran dalam kegiatan pembelajaran adalah proses membandingkan tingkat keberhasilan belajar dan pembelajaran dengan ukuran keberhasilan belajar dan pembelajaran yang telah ditentukan secara kuantitatif (Kurniawan et al., 2022). Sementara pengertian penilaian belajar dan pembelajaran adalah proses pembuatan keputusan nilai keberhasilan belajar dan pembelajaran secara kualitatif (Ekonomi et al., 2019).

Bahasa arab adalah salah satu Bahasa asing yang di pelajari di Indonesia. Dalam pembelajaran Bahasa arab terdapat empat maharoh lughawiyah yakni mahroh istima', maharoh kalam, maharoh qiro'ah dan maharoh kitabah. Dari keempat maharoh tersebut memiliki keterkaitan erat satu dan yang lain, hal ini terlihat dari pengkategorian dari keempatnya, yaitu maharoh istima' dan maharoh qiroah masuk dalam kategori kemahiran reseptif (al-maharat al-istiqbaliyah/receptive skills), sedangkan maharoh kalam dan maharoh kitabah dikategorikan dalam keterampilan produktif (al-maharat al-intajiyyah/productive skills). Dari pengkategorian ini biasanya guru akan memadukan antara satu kemahiran dengan kemahiran yang lainnya sebagai upaya guru dalam meningkatkan semua kemahiran berbahasa siswa (Ahmala et al., 2021). reseptif

skill/maharah istiqbaliyah ialah maharah qira'ah dan istima'. Sebenarnya, dapat dilakukan pengembangan maharah qira'ah secara tersendiri, terpisah dari keterampilan mendengar dan berbicara. Namun, budaya literasi yang telah mumpuni dan berkembang yang dimiliki oleh masyarakat, sering kali mengembangkan maharah qira'ah secara terintegrasi dengan maharah itima' dan kalam (Apri Wardana Ritonga, 2020).

Maharah istima' adalah kemampuan seseorang dalam mendengarkan bunyi bahasa, sehingga komunikasi terjalin dengan baik antara mutakallim (pembicara) dengan mustami' (pendengar). Dalam pembelajaran Bahasa arab keterampilan menyimak berada diawal sebelum keterampilan yang lainnya. ini menunjukan karena maharah istima' merupakan keterampilan yang sangat penting bahkan dalam proses berbahasa istima' adalah tahap awal sebelum bisa berbicara contohnya adalah anak kecil yang mendengarkan kata-kata yang berulang-ulang dari orang-orang terdekatnya sehingga mampu menirukan sampai fasih.

Maharoh Qiroah adalah kemampuan seseorang dalam memahami apa yang tertulis secara lisan atau inti tulisan. kemampuan membaca (maharah alqira'ah/keterampilan membaca) sebagai kemampuan untuk membedakan dan memahami makna dari apa yang tertulis (Hasibuan & Sa'diyah, 2023). keterampilan membaca memiliki dua sisi atau makna.Pertama perubahan lambang tulis menjadi sebuah suara.Kedua keadaan yang diwakili oleh simbol tertulis dan suara juga ditangkap. Dalam maharoh ini seringkali dianggap sebagai salah satu maharoh tersulit karena dalam menerapkan maharoh ini butuh keterampilan qowaid yaitu nahwu dan shorof

Ilmu nahwu dan shorof juga termasuk ilmu inti dalam pembelajaran Bahasa arab karena keduanya termasuk ilmu tatanan Bahasa atau biasa disebut qowaid, ilmu nahwu adalah : ilmu untuk mengetahui kedudukan kata dalam kalimat sedangkan ilmu shorof adalah ilmu yang mempelajari bentuk kata dalam Bahasa arab(A, 2019) bahkan ada yang berpendapat bahwa ilmu nahwu adalah ayahnya semua ilmu dan ilmu shorof adalah ibunya ilmu (Lathifatul umroh, 2021). Jadi ilmu ini menjadi penunjang keberhasilan keempat maharoh tersebut.

B. Pembahasan

1. Media Kahoot Sebagai Media Evaluasi

Mata Pelajaran Bahasa arab di kelas 1 IPA tahfidh di laksanakan pada hari senin jam ke 3 dan 4 yaitu mulai jam 08:30 sampai jam 09:50 dengan guru mata pelajaran Nafhatul mawardah S.pd M.pd. Materi yang di pilih dalam penelitian ini adalah maharoh istima' dan maharoh qiroah yang masuk dalam kategori kemahiran reseptif (al-maharat al-istiqbaliyah/receptive skills). Dalam pembelajaran maharoh istima' dan maharoh qiroah guru kelas masih menggunakan media manual yaitu membacakan secara manual materi bab istima' dan menerjemahkan keseluruhan pada bab qiroah. Sedangkan pada saat evaluasi pembelajaran guru kelas menggunakan papper untuk mengetahui hasil belajar siswa pada semua maharoh termasuk maharoh istima' dan maharoh qiroah. Fasilitas pada kelas X IPA tahfidh ini terbilang cukup lengkap dibanding kelas-kelas lainnya, seperti LCD dan soundsystem, akan tetapi adanya media tersebut

tidak dimanfaatkan oleh semua guru dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Saat observasi dilakukan, peneliti dapat mengetahui bahwasanya siswa sangat antusias Ketika melakukan tes evaluasi menggunakan media Kahoot karena siswa kelas X IPA tahlifhdz sudah pernah menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi tetapi pada mata Pelajaran Bahasa inggris sedangkan dalam mata Pelajaran Bahasa arab belum pernah. Siswa mengaku lebih mudah memahami maharoh istima' dan maharoh qiroah dengan media Kahoot karena materi yang didengarkan cenderung menggunakan suara asli orang timur, sedangkan jika dengan media paper guru yang akan membacakan materi maharoh istima' dan maharoh qiro'ah.

Sebagian siswa merasa enjoy dan tertantang ketika melakukan evaluasi dengan kahoot dan Sebagian tidak karena dalam setiap soal memiliki Batasan waktu sehingga siswa merasa tergesah-gesah saat menjawab soal. Pernyataan tersebut didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Lisnani & Emmanuel, 2020 proses pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan menantang karena diiringi dengan musik dan waktu pengerjaan soal sehingga mahasiswa dilatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal (Lisnani* & Emmanuel, 2020). Evaluasi dengan media Kahoot dapat menambah motivasi siswa dikarnakan banyaknya fitur yang dimiliki Kahoot siswa juga dapat mengetahui nilai setiap selesai menjawab pertanyaan. Hal ini penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi, 2020 aplikasi Kahoot, dalam proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan oleh guru (Lutfi et al., 2020).

2. Efektifitas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Bahasa Arab

Efektivitas siswa dalam penggunaan kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa arab dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media akan diuraikan sebagai berikut:

a. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, hasil belajar siswa dengan menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi pada siswa kelas 1 IPA tahlidh Madrasah Aliyah matholi'ul anwar karanggeneng lamongan telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan ketuntasan klasikal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai ratarata hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 77,2 dari 25 orang siswa dengan rincian bahwa terdapat 7 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 28% siswa memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi, 8 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 32% siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi, 8 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 32% siswa memperoleh nilai pada kategori sedang, 2 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 8% siswa memperoleh nilai pada kategori rendah dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat rendah. Berdasarkan Kriteria Tercapainya

Tujuan Pembelajaran (KTTP) pada kelas X IPA Tahfidh MA Matholi'ul anwar, yaitu siswa dikatakan tuntas belajar jika hasil belajarnya telah mencapai skor 68 dan ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 68% siswa telah mencapai skor 68 maka siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah sebanyak 23 orang dari jumlah keseluruhan 25 orang dengan persentase 92%. Dengan demikian, hasil belajar siswa kelas X IPA Tahfidh MA Matholi'ul anwar dengan menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dan tuntas secara klasikal.

Tabel 2 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran sesuai kurikulum Merdeka

| Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------|---------------|-----------|----------------|
| 81 - 100 | Sangat Baik | 7 | 28% |
| 71 - 80 | Baik | 8 | 32% |
| 68 - 70 | Cukup | 8 | 32% |
| 50 - 67 | Kurang | 2 | 8% |
| 0 - 50 | Sangat Kurang | 0 | 0% |
| Jumlah | | 25 | 100% |

b. Respons Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, siswa kelas X IPA Tahfidh MA Matholi'ul anwar menunjukkan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi Bahasa arab. Siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar Bahasa arab khususnya pada maharoh istima' dan maharoh qiroah, merasa senang, enjoy dan aktif. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata persentase respons siswa dari 25 orang siswa dengan rincian bahwa terdapat 15 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 60% siswa memperoleh nilai pada kategori sangat tinggi, 10 siswa dari jumlah keseluruhan siswa atau 40% siswa memperoleh nilai pada kategori tinggi, dari hasil tersebut respon siswa terolong yang sangat baik (positif).

Dengan demikian, hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwasanya hasil belajar Bahasa arab dengan menggunakan Kahoot sebagai media evaluasi Bahasa arab kelas X IPA Tahfidh MA Matholi'ul anwar telah memenuhi kriteria ketuntasan individu dan klasikal, dan respons siswa terhadap penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi Bahasa arab menunjukkan respons yang sangat baik (positif). peneliti juga menyimpulkan bahwasanya dalam pembelajaran, media dan evaluasi yang kreatif dan menarik dapat menjadi salah satu variable pendukung siswa dalam meningkatkan nilai hasil belajar di semua mata Pelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran dikatakan efektif karena telah memenuhi kedua indikator keefektifan yaitu hasil belajar siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal dan tuntas secara individu maupun klasikal dan respons siswa yang positif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa "Penggunaan Kahoot

efektif diterapkan sebagai media evaluasi pada siswa kelas X IPA Tahfidh MA Matholi'ul anwar simo sunggelebak karangeneng lamongan".

| One-Sample Test | | | | | | | |
|------------------------|-------|--------------|-------------|-----------------|-------------------------------------------|-------|-------|
| Test Value = 68 | | | | | | | |
| T | Df | Significance | | Mean Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | | |
| | | One-Sided p | Two-Sided p | | Lower | Upper | |
| nilai | 5.098 | 24 | <,001 | <,001 | 9.200 | 5.48 | 12.92 |

Berdasarkan hasil akhir pengolahan data dengan One Sample T-Test peroleh (df) jumlah sampel penelitian yang dikurangi Batasan independent yaitu 24 dengan nilai t_{hitung} yaitu 5,098 dan Sig (2-tailed) 0,001 yang berarti Tingkat kesalahan perhitungan pada uji ini berada pada nilai 0,001 atau dapat ditolelir karena berada di bawah 0,05. Adapun mean difference atau perbedaan rata-rata didapatkan nilai sebesar 9,20 dengan Tingkat kepercayaan 95% .

Kriteria pengambilan Keputusan dalam uji one sample t test adalah dengan cara Membandingkan nilai sig (signifikansi) dengan 0,05.

Kriteria dalam pengambilan Keputusan pada pengolahan data ini adalah:

Jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak.

Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima.

Berdasarkan uji one sample t test yang dilakukan peneliti dapat dilihat sesuai dengan kriteria diatas bahwasanya nilai signifikansi adalah 0,001 sehingga $0,001 < 0,05$ yang berarti H0 ditolak. Berdasarkan hasil SPSS didapatkan kesimpulan h0 ditolak sehingga h1 diterima yaitu terdapat efektifitas dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa arab kelas x IPA MA Matholi'ul anwar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat keefektifitasan dalam penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi hasil belajar bahasa arab kelas satu madrasah aliyah matholi'ul anwar simo sungelebak karangeneng lamongan.

Referensi

- A, M. (2019). Metodologi pembelajaran ilmu nahwu dalam pendidikan bahasa arab. *AL HIKMAH Pendidikan & Pendidikan Agama Islam*, 01(01), 28.
- Ahmala, M., Azizah, A. N., & Ningsih, A. W. (2021). Maharah Lugawiyah dalam Pembelajaran Daring Bahasa Arab. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 35–50. <https://doi.org/10.32699/liar.v5i1.1768>
- Apri Wardana Ritonga. (2020). Pengaruh Media Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Maharah Qira'ah Siswa SMA Islam Sabilillah Malang Boarding School. *Studi Arab*, 11(2), 73–86. <https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2354>
- Arikunto, S. (2019). *Pendekatan Penelitian*.

- Dr. Muhammad Hasan S.Pd., M.Pd I Milawati, M. P. I. D. D. M. A. I., & S.Sos, D. T. K. H. (2021). *Media Pembelajaran*. Thta media group.
- Ekonomi, P., Ekonomi, J. P., Ekonomi, F., & Surabaya, U. N. (2019). *INTRANET Yunita Dwi Ermawati*. 7(2).
- Haryanto. (2020). Evaluasi pembelajaran; konsep dan manajemen. In *UNY Press*.
- Hasibuan, M. N., & Sa'diyah, H. (2023). Metode Contextual Teaching And Learning d alam Pembelajaran Maherah Qira'ah. *Revorma*, 3(1), 26–41.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., & Hardianti, T. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*.
- Lathifatul umroh, I. (2021). EFEKTIFITAS PENERAPAN PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS DENGAN KAIDAH QAWAIDUL I'LAL KELAS 2 ULA PUTRI MADRASAH DINIYAH PP MATHOLI'UL ANWAR. *Al Fakar Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab*, 02(02), 47.
- Lisnani*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.27999>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- nur fadilah M.Pdi, S. (2021). *media pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). cv jejak, anngota IKP.
- Nur Fitriyanti, E. (2020). PENGARUH PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MAHARAH QIRA'AH UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH TERHADAP PEMAHAMAN BUDAYA ARAB. *Jurnal Bahasa Arab Universitss Negri Malang*, 04(01), 14.
- Rahayu, K. (2021). Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto. In *Etheses UIN Malang*.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>
- Samudera, A. S. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta*. 55.