



## Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis *kahoot!* Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang

<sup>1</sup>Iman Maulana, <sup>2</sup>Yogi Hasbi Sidiq, S.Pd.I., M.Pd.

<sup>1</sup>STAI Al-Hidayah Tasikmalaya, Indonesia, <sup>2</sup>STAI Al-Hidayah Tasikmalaya, Indonesia

[\\*imanmln@outlook.co.id](mailto:imanmln@outlook.co.id), [yogi.hasbi@gmail.com](mailto:yogi.hasbi@gmail.com)

### Abstract

This study discusses the effect of Kahoot-based quiz media application on interest in learning Arabic in Dukupuntang 1 public high school. This study is a quantitative study with a pre-post test design. The tools used in this research are questionnaires and observations. The subjects of the study are XI IPA 5th grade students, a total of 15 students. Research data were analyzed using the t test. When t-test is included, t number = 9,244 and *t tabel* = 2,145 ie 9,244 > 2,145 at 5% significance level. H1 was accepted, that is, it is understood that the application of the kahoot-based quiz environment significantly affects the interest in learning Arabic. The mean N-value in the "Average" category is 0.33. The findings of this research provide additional options for teachers to use kahoot media in educational analysis.

**Keywords:** *Arabic Language Education, Kahoot!*

### Abstrak

Penelitian ini membahas pengaruh penerapan media kuis berbasis Kahoot terhadap minat belajar bahasa Arab di SMA Negeri 1 Dukupuntang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-post test. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dan observasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 5 yang berjumlah 15 siswa. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan uji t. Jika dimasukkan uji-t thitung = 9,244 dan *t tabel* = 2,145 yaitu 9,244 > 2,145 pada taraf signifikansi 5%. H1 diterima yaitu dapat dipahami bahwa penerapan media kuis berbasis kahoot berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Arab. Nilai rata-rata N dalam kategori "Rata-rata" adalah 0,33. Temuan penelitian ini memberikan opsi tambahan bagi guru untuk menggunakan media kahoot dalam Evaluasi pembelajaran.

**Kata kunci :** *pembelajaran bahasa arab, minat belajar, kahoot!*

### Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuat kemajuan besar, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan

merupakan hal yang sangat penting bagi manusia dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perlu disadari bahwa pendidikan merupakan suatu sistem dengan banyak interaksi untuk mencapai tujuan. Beberapa topik yang dibahas adalah:

(1) tujuan, (2) data/informasi, (3) metode, (4) alat/media, (5) evaluasi.

Karena belajar adalah suatu sistem, keberhasilan belajar bergantung pada keefektifan setiap interaksi. Oleh karena itu, siswa membutuhkan lebih banyak partisipasi dalam pembelajaran (Muid, Fadhlán, et al., 2022). Partisipasi siswa dapat dicapai melalui mendengarkan, melihat, menulis, dan berpikir. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran sangat penting, karena akan membuat siswa tertarik untuk belajar ketika menggunakan media tersebut.

Minat belajar sangat berdampak bagi siswa ketika proses pembelajaran bahasa Arab, dan pengalaman belajar tersebut berkaitan dengan aktivitas siswa. Siswa tidak berminat belajar dan tidak mau belajar karena tidak memiliki motivasi untuk belajar bahasa Arab. Tingkat minat belajar bahasa Arab dapat dilihat dari minat terhadap pembelajaran bahasa Arab, kesenangan belajar bahasa Arab, dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran (Muid & Rasidin, 2022). Tidak semua siswa memiliki kemampuan bahasa Arab yang bagus dan hal ini dapat menimbulkan kesalahpahaman mengenai bahasa Arab di kalangan siswa.

Persepsi negatif siswa terhadap bahasa Arab berpengaruh negatif terhadap pembelajaran bahasa Arab. Jika siswa berpikir bahwa bahasa Arab adalah mata pelajaran yang sulit dan membosankan, maka siswa tidak akan mau belajar dan lebih memilih untuk mempersulit pelajaran bahasa Arab yang sederhana.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti di SMAN 1 Dukupuntang masih banyak siswa yang menganggap bahwa Bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dimengerti,

menyeramkan serta kurang menarik sehingga dihindari oleh sebagian besar siswa, terlebih lagi tata cara pendidikan yang diterapkan di dalam kelas masih mempraktikkan tata cara pendidikan konvensional sehingga kurang merangsang respons siswa agar antusias dalam belajar, dan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan sedangkan pelajaran bahasa Arab termasuk ke dalam mata pelajaran muatan lokal sebagai mata pelajaran yang kreatif, inovatif, inspiratif dan komunikatif.

Tujuan dari permasalahan di atas adalah untuk mencari solusi agar lebih memperbanyak media pembelajaran dan meningkatkan minat belajar. Generasi Z lebih suka menggunakan ponsel atau perangkat elektronik untuk belajar. Menurut (Suprijono, 2013:12), guru sebagai fasilitator merupakan kunci tercapainya tujuan pendidikan. Akan lebih baik jika sebagian besar guru dapat memperluas penyajian informasi yang disajikan sehingga mereka dapat menciptakan media pembelajaran baru dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam lingkungan belajar (Muid, Ilhami, et al., 2022). Karena setiap generasi memiliki gaya, kepribadian, dan cita-citanya sendiri, dan cara lama yang digunakan guru tidak menarik bagi generasi milenial atau generasi z.

Untuk itu, peneliti menggunakan aplikasi *kahoot!* sebagai media pembelajaran, metode baru tersebut membuat pembelajaran bahasa Arab tidak membosankan dan dapat menciptakan ruang kelas yang menyenangkan saat belajar. Penggunaan alat evaluasi harus efektif karena mendorong siswa untuk mengerjakan soal.

Melihat pentingnya untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar serta upaya untuk peningkatan pemahaman siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran bahasa Arab. Maka, penelitian ini

dimaksudkan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswa dengan penerapan media kuis berbasis *kahoot!* dengan dipadukan dengan media pembelajaran lain seperti microsoft power point dan sebagainya yang sesuai dengan materi ajar.

## Metode

### A. Populasi dan sampel

#### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016:80), populasi melambangkan suatu objek/wilayah isi yang meliputi beberapa ciri, kualifikasi dan generalisasi yang ditentukan oleh peneliti dalam rangka melakukan penelitian dan menarik kesimpulan. populasi penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Dukupuntang.

#### 2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016 : 81) sampel merupakan ciri yang dipunyai oleh populasi tersebut serta bagian dari jumlah. Sebagian yang diambil dari populasi disebut sampel. Pada penelitian ini siswa kelas XI IPA 5 yang menjadi sampel.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Quest Experiment* pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian *pre eksperimen* dan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

**Tabel 1. 1** Skema one group pre test-post test design

Pre Test	Treatment	Post Test
Y1	X	Y2

#### Keterangan:

**Y1** : Tes awal (Pre Test) dilakukan sebelum diberikan perlakuan.

**X** : Perlakuan (Treatment) diberikan kepada siswa dengan penerapan media kuis berbasis *kahoot!*.

**Y2** : Tes akhir (Post Test) dilakukan setelah diberikan perlakuan.

#### 1. Angket

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh evaluator (responden). Pertanyaan tertutup atau daftar pertanyaan atau pernyataan dalam sebuah daftar. Dirancang untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap alat penilaian yang disediakan. dalam penelitian ini siswa diberikan 2 angket, satu angket berisi tentang minat belajar sebelum diterapkannya *kahoot!* berisikan 10 butir soal dan satu angket mengenai berhubungan dengan *kahoot!* berisikan 20 butir soal.

#### 2. Tes Soal

Menurut Anas (2011:67), tes adalah suatu cara (yang dapat digunakan) atau proses (yang diperlukan) untuk menilai dan menilai suatu mata pelajaran dalam bentuk pertanyaan atau kajian yang harus diselesaikan oleh responden. Tes yang digunakan saat menggunakan aplikasi Kahoot adalah 5 soal yang diberikan sebanyak 3 kali per tes. Tes yang diberikan kepada siswa berupa soal pilihan ganda.

### A. Analisis Data

#### 1. Data skor non-tes

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur perilaku, emosi, atau pandangan sosial seseorang untuk mengukur perbedaan. Untuk keperluan penelitian kuantitatif, peneliti memberikan empat jawaban alternatif dengan skala 1 sampai 4 seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2** Skala likert

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Dalam Cara menentukan tingkat kriteria adalah sebagai berikut:

1. Menentukan angka persentase tertinggi:

Skor maksimal x 100%

X 100% = 100%

2. Menentukan angka persentase terendah

Skor minimal x 100%

Skor maksimal X 100% = 25%

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif persentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria :

**Tabel 1.3** Kriteria Analisis Deskriptif Persentase

NO	Presentase	Kriteria
1.	75% - 100%	Sangat Puas
2.	50% - 75%	Puas

3.	25% - 50%	Cukup Puas
4.	1% - 25%	Tidak Puas

## 2. Data Skor Tes

Data dikumpulkan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diperoleh dalam pretest sebelum belajar dan tes setelah setiap pelajaran selesai.

Pemberian skor dihitung dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2009) sebagai berikut :

$$S = \Sigma R$$

**Keterangan :**

**S** = Skor siswa

**$\Sigma R$**  = Jumlah jawaban siswa yang benar

Skor gain (gain aktual) diperoleh dari selisih skor tes awal dan tes akhir. Perbedaan skor tes awal dan tes akhir ini diasumsikan sebagai efek dari *treatment*.

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai gain adalah :

$$G = Sf - Si$$

**Keterangan :**

**G** = Gain

**Sf** = Skor tes

**Si** = Skor tes akhir

Pembagian kategori perolehan N-Gain dalam bentuk persen (%) dapat mengacu pada gambar tabel di bawah ini:

**Tabel 1.4** Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Presentase (%)	Tafsiran
< 40%	Tidak Efektif
40% - 50%	Kurang Efektif
50% - 75%	Cukup Efektif
> 70%	Efektif

## Hasil dan Pembahasan

### Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab.

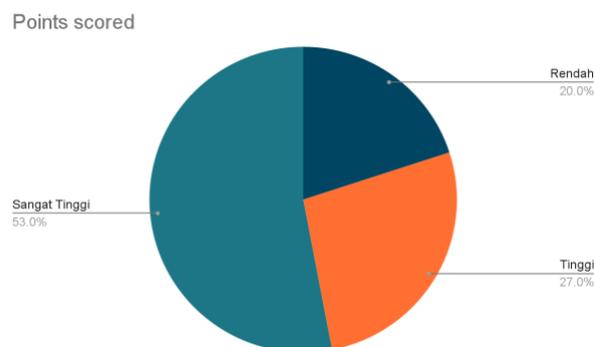
Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dukupuntang. Pertemuan dilakukan selama 3 (tiga) pertemuan. Proses pembelajaran pada kelas XI dilaksanakan pada hari Kamis jam pertama pukul 07.30-09.00 WIB. Pertemuan pertama siswa diminta mengisi angket awal yang sudah dipersiapkan oleh peneliti dan siswa diberi angket akhir pada pertemuan ke tiga untuk mengetahui respon siswa terhadap minat pembelajaran setelah menggunakan aplikasi *kahoot!*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian adalah angket dan observasi. Angket yang disiapkan peneliti berjumlah 10 pertanyaan mengenai minat belajar pada awal pertemuan. Selanjutnya angket yang diberikan pada pertemuan akhir berjumlah 10 pertanyaan mengenai minat belajar dan 10 pertanyaan mengenai kuis yang dilakukan menggunakan aplikasi *kahoot!*. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk melihat pengaruh minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *kahoot!*

### 1. Skor Angket Minat Belajar bahasa Arab Awal

Setelah diberikan angket, respon siswa diperoleh hasil dengan skor tertinggi 37 dan skor terendah 20. Rata-rata jumlah untuk keseluruhan minat belajar awal sebesar 3,00 (Tinggi).

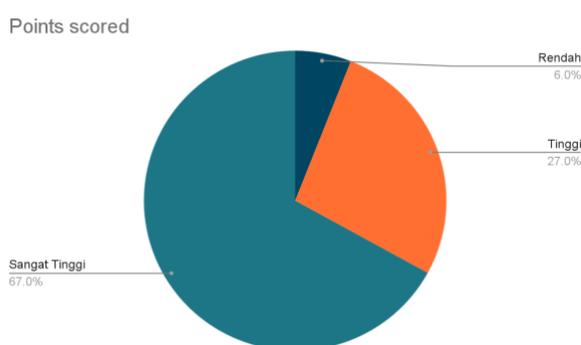
#### Kategori minat belajar siswa (awal)



### 2. Skor Angket Minat Belajar bahasa Arab Akhir

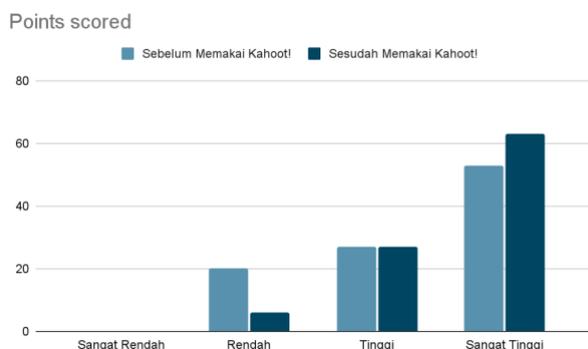
Setelah diberikan angket respon siswa yang diperoleh dengan skor angket tertinggi 40 dan skor angket terendah 24. Rata-rata jumlah untuk keseluruhan minat belajar akhir sebesar 3,26 (Sangat Tinggi).

#### Kategori minat belajar siswa (akhir)



### 3. Perbedaan Minat Belajar Bahasa Arab Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Kuis Berbasis kahoot!.

Perbedaan minat belajar bahasa Arab siswa awal (sebelum menggunakan media kuis berbasis *kahoot*) dan minat belajar akhir (sesudah menggunakan media kuis berbasis *kahoot*), dapat dilihat pada grafik berikut:



Hal ini menunjukkan bahwa setelah menerapkan media kuis berbasis *kahoot* persentase sangat tinggi belajar mengalami peningkatan sebesar 14%, persentase tinggi belajar tidak mengalami peningkatan dan penurunan, persentase rendah belajar mengalami penurunan sebesar 14%, dan persentase sangat rendah belajar tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan. Total rata-rata skor persentase juga mengalami peningkatan 0,26. Sehingga penerapan media kuis menggunakan aplikasi *kahoot* layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Arab (Muid et al., 2021).

### a. Teknis Analisis Data

Untuk memperoleh sampel, peneliti membuat *probability sampling* dengan memberikan angket kepada XI IPA Tingkat 5 tahun ajaran 2022/2023, kemudian dilakukan uji normalitas populasi, dan diperoleh data sebagai berikut :

**Tabel 1.6** hasil uji normalitas

No	Statistik	Angket	
		Awal	Akhir
1	N	15	15
2	$\bar{X}$	30,067	32,6
3	SD	5,351	5,011
4	$L_{hitung}$	0,109	0,154

5	$L_{tabel}$	0,220	0,220
---	-------------	-------	-------

Berdasarkan tabel diatas uji normalitas menunjukkan bahwa hasil untuk angket minat belajar awal yaitu  $L_{hitung} < L_{tabel}$  adalah  $0,109 < 0,220$  maka data berdistribusi **Normal** dan untuk angket minat belajar akhir  $L_{hitung} < L_{tabel}$  adalah  $0,154 < 0,220$  maka data berdistribusi **Normal**.

### 1. Uji T Angket

Berdasarkan hasil uji T Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diterapkan media kuis menggunakan *kahoot!*.

**Tabel 1.5** hasil uji T

No	Statistika	Nilai
1	$\bar{d}$	2,533
2	$S_d$	0,274
3	$t_{hitung}$	9,244
4	$t_{tabel}$	2,145

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung}$  9,244, sedangkan  $t_{tabel} = 2,145$  maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ , baik pada taraf signifikansi 5% yaitu  $9,244 > 2,145$ . Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak, dan  $H_1$  diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diterapkan media kuis menggunakan *kahoot* di SMAN 1 Dukupuntang.

### 2. Uji Tingkat Efektifitas N-Gain

Adapun hasil perhitungan skor N-Gain angket minat belajar awal serta angket minat belajar akhir didapat data sebagai berikut:

**Tabel 1.7** uji efektifitas N-Gain

	Kode	Skor Angket	

NO	Siswa	Awal	Akhir	N-Gain
1	AMG	23	28	0,29
2	AH	24	25	0,06
3	AW	30	33	0,30
4	BR	33	35	0,29
5	DD	31	32	0,11
6	HW	29	32	0,27
7	IA	36	38	0,50
8	NPA	25	28	0,20
9	N	33	36	0,43
10	NA	26	28	0,14
11	M	33	35	0,29
12	RJ	37	40	1,00
13	SP	36	38	0,50
14	S	20	24	0,20
15	SC	35	37	0,40
<b>Rata-rata nilai N-Gain</b>				<b>0,33</b>

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa perhitungan diatas diketahui rata-rata nilai *N-gain* menunjukkan 0,33 dan dikategorikan sedang.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan kuis berbasis kahoot terhadap minat belajar bahasa Arab siswa di SMAN 1 Dukuntang, diperoleh hasil analisis angket diperoleh skor awal angket minat belajar sebesar 3,00 (tinggi), dengan skor terendah 20 poin dan skor tertinggi 37 poin. Nilai akhir angket minat belajar adalah 24 poin untuk poin terendah dan 40 poin untuk poin tertinggi, dan rata-rata keseluruhan sebesar

3,26% (sangat tinggi). Untuk skor minat belajar kahoot skor terendah adalah 25 dan tertinggi adalah 38, dengan persentase rata-rata keseluruhan 3,23 (sangat tinggi).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji "t" untuk mengetahui apakah ada perbedaan minat belajar bahasa Arab sebelum dan sesudah menggunakan alat kuis berbasis Kahoot. Dari hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 9,244$  pada taraf signifikansi 5% dari pada  $t_{tabel} = 2,145$ , maka  $H_0$  ditolak,

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata minat belajar bahasa Arab siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot lebih tinggi daripada rata-rata minat belajar bahasa Arab siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot. Kami kemudian melanjutkan pengujian untuk menentukan validitas menggunakan N-gain, menerima rata-rata N-gain 0,33 dan mengklasifikasikannya dengan kategori "sedang". Dapat disimpulkan bahwa kuis berbasis kahoot memiliki dampak yang sangat kuat terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab.

## Ucapan Terima Kasih

Saya mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya, dosen pembimbing, dan seluruh teman-teman saya yang telah memberikan sumbangsih berupa tenaga dan pikiran yang karenanya dapat membantu saya dalam menyusun dan menyelesaikan artikel penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative learning*. Pustaka Pelajar,
- Arikunto Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013,
- Muid, A., Fadhlán, M., Rasidin, R., & Jabir, M. D. (2022). *Project-Based Learning*

Models Approach In Improving Arabic Speaking Ability. *An Nabighoh*, 24(1), 17. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4559>

*Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Muid, A., Ilhami, R., & Febriani, S. R. (2022). *MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) Under Jambi University's Arabic Education Program during the Industrial Revolution: Implementation, Supporting and Inhibiting Factors (Version 4.0)*. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 6(1), 85. <https://doi.org/10.29240/jba.v6i1.3606>

Muid, A., Ilmiani, A. M., & Fikri, A. (2021). *Typology of Student Learning in Qira'ah Subject with Multiple Intelligence Perspective*. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 5(1), 84–96. <https://doi.org/10.15575/jpba.v5i1.12434>

Muid, A., & Rasidin, R. (2022). *Tadris Maharah al-Qira'ah: Tahlil Uslub at-Ta'lim li ath-Thullab fi Qism Ta'lim al-Lughah al-Arabiyyah bi Jami'ah Jambi al-Hukumiyah*. *Arabia*, 14(1), 39. <https://doi.org/10.21043/arabia.v14i1.13640>

Muhammad, Yogga Mar. ( 2018). *Implementation of Kahoot Application to Improving of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI of SMA Negeri 1 Garut*. (skripsi). Institut Pendidikan Indonesia, Garut,

Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta,

Sudijono Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali,

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*