

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA  
ARAB****PENGUNAAN TES INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI *KAHOOT!* UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA  
BAHASA ARAB SISWA KELAS V MI AL MA'ARIF 01  
MARGOMULYO****Irma Nur Fiani****Mohammad Ahsanuddin****Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang**

irma.nur.1702316@students.um.ac.id,

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan tes interaktif dengan menggunakan aplikasi *kahoot!* untuk meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai  $\geq 65$ . Objek penelitian ini adalah 15 siswa kelas V MI Al Ma'arif Margomulyo Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai bahasa Arab siswa pada siklus I sebesar 60% dengan rata-rata 63,5% dan pada siklus II sebesar 85% dengan nilai rata-rata 84. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan tes interaktif dengan menggunakan aplikasi *kahoot!* dapat meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Arab siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar.

**Kata Kunci:** Tes Objektif, Bahasa Arab, *Kahoot!*, Pilihan Ganda.

**A. Pendahuluan**

Sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada

peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004), beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning* (Utomo, 2001).

Dalam proses belajar mengajar ada empat komponen yang harus diketahui oleh seorang pendidik salah satunya adalah evaluasi. Evaluasi merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data; berdasarkan data tersebut kemudian dicoba membuat suatu keputusan. Soedjadi (1985) menyatakan evaluasi mempunyai kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar. Obyektifitas dalam melakukan evaluasi mempunyai pengaruh besar dalam mempertepat ukuran tentang kemampuan sebenarnya dari anak didik. Menurut Hudoyo (1986) keberhasilan belajar dapat diketahui apabila di nilai. Hasil belajar akan lebih mudah di amati dan di ukur daripada proses belajarnya.

Salah satu alat evaluasi yang dapat digunakan adalah dengan mengadakan tes. Tes harus dapat mengukur atau menilai secara benar kemampuan dari peserta tes. Memang tidak mudah membuat suatu tes yang dapat mencerminkan hasil yang obyektif. Soal tes yang baik akan dapat menghasilkan suatu hasil tes yang lebih obyektif. Berarti makin berkualitas suatu soal, makin berkualitas pula hasil yang didapat. Menurut Ainin dkk (2006,7) tes merupakan salah satu jenis alat untuk memperoleh data numerik atau alat untuk melakukan pengukuran yang hasilnya dimanfaatkan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam melakukan evaluasi.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, ada beberapa program yang dimanfaatkan untuk membuat tes, salah satunya adalah *kahoot!*. Program ini merupakan aplikasi dalam pembuatan tes interaktif, salah satunya adalah pembuatan tes interaktif bahasa Arab.

Pembuatan tes interaktif bahasa Arab dengan menggunakan program *kahoot!* diharapkan bisa dijadikan media evaluasi dan digunakan untuk membantu guru dalam memotivasi semangat belajar, menambah ketertarikan siswa untuk belajar, membina komunikasi dua arah yang efektif, dan membuat proses serta situasi belajar menjadi lebih menyenangkan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian ini terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto, 2012: 74).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar yang berjumlah 15 siswa. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, tes dan lembar observasi.

Pengambilan data dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes meliputi ulangan pada akhir siklus I dan akhir siklus II dan non tes meliputi observasi aktivitas siswa, observasi terhadap pembelajaran guru serta angket tanggapan siswa terhadap pembelajara guru. Sebagai tolok ukur penelitian ini, apabila rata-rata nilai ulangan harian siswa dalam kelas mencapai diatas KKM. Indikator keberhasilan (tolok ukur) penelitian tindakan kelas ini adalah: Indikator keberhasilan (tolok ukur) penelitian tindakan kelas ini adalah: (a) apabila sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai minimal 65 dengan rentang nilai 0 sampai dengan 100 dan (b) meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, yaitu apabila skor aktivitas siswa minimal mencapai 70%.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan pemberian tes. Analisis data dalam penelitian ini dilakuan dengan dua cara, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh peneliti yaitu skor tes siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab siswa dilihat dari aspek penguasaan kosakata menggunakan *kahoot!*.

### C. Hasil Penelitian

Adapun hasil belajar siswa kelas 5 MI Al Ma'arif 01 Margomulyo sebelum mengenal aplikasi *Kahoot!* sebagai tes interaktif pada pembelajaran Bahasa Arab tema "Fil ma'mali wa maktabatil madrosah" adalah sebagai berikut:

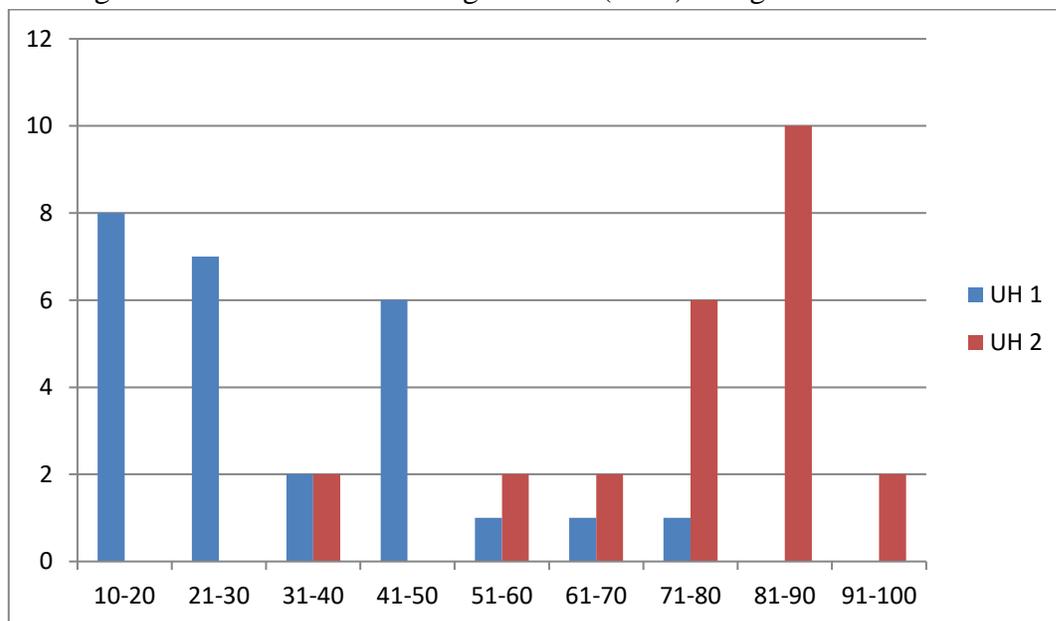
Table hasil ulangan harian (UH) kondisi awal

No	Uraian	UH 1	UH 2
1.	Nilai terendah	20	40
2.	Nilai tertinggi	80	100
3.	Nilai rata-rata	37,5	79,6

Interval Nilai	Frekuensi	
	Ulangan Harian 1	Ulangan Harian 2

10 – 20	8	0
21 – 30	7	0
31 – 40	2	2
41 – 50	6	0
51 – 60	1	2
61 – 70	1	2
71 – 80	1	6
81 – 90	0	10
91 – 100	0	2

Bila digambarkan dalam bentuk diagram blok (chart) sebagai berikut:



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat direkap, nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 20 dengan rata-rata nilai 37,5 pada ulangan harian prasiklus I, sedangkan data ulangan harian prasiklus II, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40 dengan rata-rata nilai **79,6**.

Dari data tersebut di atas, pada siklus I, nilai masih belum mencapai KKM. Pada kondisi awal pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan kahoot! nilai bahasa Arab masih rendah ini dikarenakan siswa masih kurang memahami materi yang disampaikan guru, siswa belum antusias dalam belajar bahasa Arab. Hal tersebut dijadikan tolok ukur untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga didapatkan proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik, khususnya pada peningkatan hasil belajar bahasa Arab. Sedangkan pada siklus II, nilai yang didapatkan cukup signifikan sehingga rata-rata yang didapatkan adalah 79,6 dan ini sudah mencapai KKM.

#### **D. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada siklus I dapat dideskripsikan bahwa siswa masih belum terbiasa menggunakan kahoot! sebagai bentuk tes interaktif karena biasanya guru menggunakan bentuk tes manual yaitu mengerjakan soal dikertas. Sehingga ketika siswa menjawab pertanyaan menggunakan kahoot! masih banyak yang salah dan nilainya menjadi rendah.

Setelah ditreatment beberapa kali pertemuan dan pada siklus II para siswa sudah terbiasa menjawab soal bahasa Arab dengan menggunakan kahoot! dan nilai yang didapatkan cukup signifikan yaitu 79,6 dan itu sudah memenuhi nilai KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dan data yang didapatkan bahwa aplikasi kahoot! berbeda dengan aplikasi pembelajaran lain karena bersifat *fun* (menyenangkan) dan menantang sehingga sangat sesuai bagi siswa (Plump & LaRosa, 2017). Penggunaannya juga mudah karena tidak perlu lama untuk mengunduh aplikasi sehingga cepat dalam penggunaan bagi yang belum pernah menggunakannya.

Siswa yang menggunakan *kahoot!* saat pembelajaran menjadi lebih bergairah dan hidup. Siswa dengan cepat menjawab berbagai pertanyaan yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi ini. Hal ini sesuai dengan penelitian yang oleh Wang & Lieberoth (2016) bahwa *kahoot!* dapat meningkatkan kesenangan, interaksi belajar.

#### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tes interaktif dengan menggunakan aplikasi *kahoot!* dapat

meningkatkan kosakata bahasa Arab siswa kelas V MI Al Ma'arif 01 Margomulyo Blitar.

### Daftar Rujukan

- Ainin, Moh dkk. 2006. *Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: Misykat.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Oetomo, B.S.D dan Priyogutomo, Jarot. 2004. *Kajian Terhadap Model e-Media dalam Pembangunan Sistem e-Education*, Makalah Seminar Nasional Informatika 2004 di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada 21 Februari 2004.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Soedjadi R. 1985. *Mencari Strategi Pengelolaan Pendidikan Matematika menyongsong Tinggal Landas Pembangunan Indonesia*. Pidato Pengukuhan guru besar IKIP Surabaya.
- Utomo, Junaidi. 2001. *Dampak Internet Terhadap Pendidikan : Transformasi atau Evolusi*, Seminar Nasional Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 7 April 2001.
- Wang, A. I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using kahoot! In *Proceedings of the European Conference on Gamesbased Learning*.