

**APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD ISLAM TERPADU
INSAN GEMILANG SIGI**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu*

Oleh:

RINDI HARTIKA
NIM: 21.1.02.0018

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sigi, 11 Juni 2025 M
15 Dzulhijah 1446 H

Penyusun,



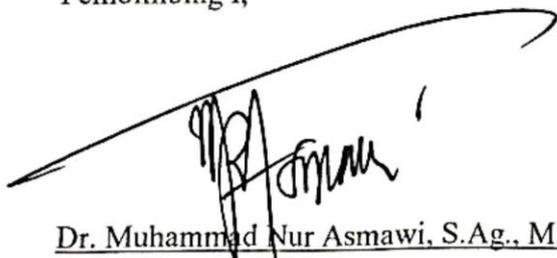
Rindi Hartika
NIM: 211020018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi” oleh mahasiswa atas nama Rindi Hartika, NIM: 211020018, mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah melalui pemeriksaan secara seksama dari masing-masing pembimbing maka skripsi ini dipandang telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk diujikan di hadapan dewan penguji.

Sigi, 11 Juni 2025 M
15 Dzulhijah 1446 H

Pembimbing I,



Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197201042003121001

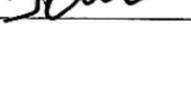
Pembimbing II,



Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 199210062020121002

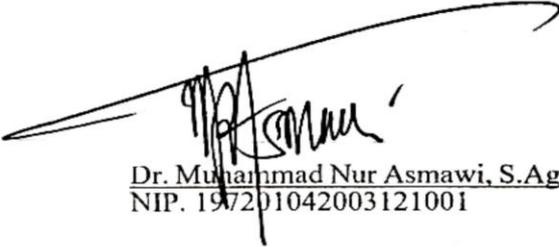
PENGESAHAN SKRIPSI

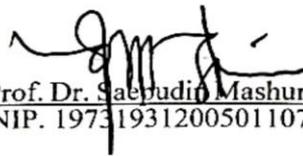
Skripsi saudari Rindi Hartika NIM. 211020018 dengan judul “Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi” yang telah diujikan di hadapan dewan penguji Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 1 Juli 2025 M. yang bertepatan dengan tanggal 5 Muharram 1447 H. dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, dengan beberapa perbaikan.

| Jabatan | Nama | Tanda Tangan |
|---------------|---|---|
| Ketua Sidang | Jumri H. Tahang, S.Ag., M.Ag. |  |
| Munaqisy I | Dr. Sitti Hasnah, S.Ag., M.Pd. |  |
| Munaqisy II | Zaitun, S.Pd.I., M.Pd.I. |  |
| Pembimbing I | Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I. |  |
| Pembimbing II | Jafar Sidik, S.Pd.I, M.Pd. |  |

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Arab

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan


Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197201042003121001


Prof. Dr. Saepudin Mashuri, M.Pd.I.
NIP. 197319312005011070

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ.

Segala puji bagi Allah Subhanu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, karunia, serta hidayah yang selalu diberikan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan tepat waktu. Sholawat dan salam tak lupa pula kita haturkkan kepada junjungan kita yakni Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa Sallam. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Olehnya terimakasih peneliti ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua dan ketiga kakak tersayang yang selalu memberikan dukungan, baik secara moral maupun materi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan pendidikan dengan tepat waktu.
2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Tahir, M.Ag., selaku Rektor UIN Datokarama Palu, yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian pendidikan.
3. Bapak Prof. Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah.
4. Ibu Dr. Hj. Naima, S.Ag. M.Pd., Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Dan Pengembangan Lembaga. Bapak Dr. H. Suharnis, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan. Ibu Dr. Elya, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Alumni dan Kerjasama. Ucapan terimakasih peneliti

kepada para wakil dekan FTIK yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.

5. Bapak Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan tepat waktu.
6. Ibu Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Rifai S.E., M.M., selaku Kepala Perpustakaan UIN Datokarama Palu, yang telah memberikan kemudahan bagi peneliti untuk mencari referensi mengenai skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, yang senantiasa memberikan pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menerima ilmu dengan baik.
9. Bapak Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I., selaku pembimbing I dan Bapak Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Atas dukungan, arahan dan bantuan serta saran yang membangun dari beliau, sehingga skripsi ini dapat di selesaikan sesuai dengan penelitian yang diharapkan.
10. Kepala sekolah SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, Guru pengajar Bahasa Arab dan guru lainnya, para peserta didik kelas V, serta bagian administrasi sekolah, yang telah menerima peneliti dengan baik untuk melakukan penelitian di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

11. Teman-teman kelas PBA 1, yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan, serta semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga kebaikan dan ketulusan hati dari berbagai pihak tersebut Allah balas dengan beribu kebaikan di dunia maupun di akhirat. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya.

Sigi, 09 Mei 2025 M
10 Dzulqaidah 1446 H



Rindi Hartika
NIM: 21.1.02.0018

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | i |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI..... | xiii |
| ABSTRAK | xx |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan dan Kegunaan | 8 |
| D. Penegasan Istilah..... | 9 |
| E. Garis-Garis Besar Isi | 11 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Penelitian Terdahulu | 12 |
| B. Kajian Teori | 16 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 16 |
| 2. Aplikasi <i>Kahoot</i> | 28 |
| 3. Motivasi Belajar | 41 |
| C. Kerangka Pemikiran..... | 45 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Pendekatan dan Desain Penelitian | 47 |
| B. Lokasi Penelitian | 48 |
| C. Kehadiran Peneliti..... | 49 |
| D. Data dan Sumber Data | 49 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 51 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 54 |
| G. Pengecekan Keabsahan Data..... | 56 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Gambaran Umum SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi..... 57
- B. Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi..... 63
- C. Peran Aplikasi *Kahoot* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi 69

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan 76
- B. Implikasi..... 77

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 12 |
| Tabel 3.1 Informan dan Topik Wawancara..... | 53 |
| Tabel 4.1 Identitas Sekolah..... | 57 |
| Tabel 4.2 Data Guru dan Pegawai..... | 59 |
| Tabel 4.3 Data Peserta Didik SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi | 61 |
| Tabel 4.4 Keadaan Bangunan | 62 |
| Tabel 4.5 Keadaan Meubelair | 62 |
| Tabel 4.6 Bantuan Sarana | 63 |
| Tabel 4.7 Hasil Wawancara | 72 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Halaman Awal <i>Kahoot</i> | 32 |
| Gambar 2.2 Tampilan Awal Membuat Akun <i>Kahoot</i> | 33 |
| Gambar 2.3 Tempat Penggunaan <i>Kahoot</i> | 33 |
| Gambar 2.4 dan 2.5 Halaman <i>Sign Up</i> | 34 |
| Gambar 2.6 Halaman Berbayar..... | 34 |
| Gambar 2.7 Halaman <i>Kahoot</i> dengan Akun yang Telah Dibuat | 35 |
| Gambar 2.8 Halaman untuk Memulai Membuat Kuis | 35 |
| Gambar 2.9 Halaman Pilihan Membuat Kuis | 36 |
| Gambar 2.10 Halaman untuk Membuat Soal | 36 |
| Gambar 2.11 Tampilan kuis <i>Kahoot</i> | 37 |
| Gambar 2.12 Tampilan <i>True or False Kahoot</i> | 38 |
| Gambar 2.13 Tampilan <i>Tilte dan Description (Optional)</i> Kuis | 28 |
| Gambar 2.14 Halaman PIN..... | 39 |
| Gambar 2.15 Tampilan Nama Peserta didik | 39 |
| Gambar 2.16 Tampilan Bergabung di <i>Kahoot</i> | 40 |
| Gambar 2.17 Tampilan Kuis dan Pilihan Jawaban | 40 |
| Gambar 2.18 Tanggapan Jawaban dan Poin | 40 |
| Gambar 2.19 Tampilan Hasil Akhir..... | 41 |
| Gambar 2.20 Kerangka pemikiran | 46 |
| Gambar 3.1 Desain Penelitian..... | 48 |
| Gambar 4.1 Soal “Benar atau Salah” | 74 |
| Gambar 4.2 Soal Pilihan Ganda | 74 |
| Gambar 4.3 Pilihan Jawaban Berwarna | 74 |
| Gambar 4.4 Fitur Juara dan Pemain Berkarakter | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
3. Kartu Seminar Proposal Skripsi
4. Surat Izin Meneliti
5. Surat Telah Meneliti
6. Pedoman wawancara dan Observasi
7. Daftar informan
8. Dokumentasi
9. Modul Ajar
10. Materi pembelajaran
11. Daftar Riwayat Hidup

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN
DAN SINGKATANYA**

A. TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab-Latin yang dipakai dalam penyusunan proposal skripsi ini berpedoman pada surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 januari 1988.

1. Konsonan Tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | Ba' | B | Be |
| ت | Ta' | T | Te |
| ث | Sa' | Ṣ | Es (Dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha' | Ḥ | Ha (Dengan titik di bawah) |
| خ | Kha' | Kh | Ka dan Ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Ẓ | Ze (Dengan titik di atas) |
| ر | Ra' | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |

| | | | |
|---|--------|----|-----------------------------|
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syain | Sy | Es dan Ye |
| ص | Sad | Ṣ | Es (Dengan titik di bawah) |
| ض | Dad | Ḍ | De (Dengan titik di bawah) |
| ط | Ta' | Ṭ | Te (Dengan titik di bawah) |
| ظ | Za' | Ẓ | Zet (Dengan titik di bawah) |
| ع | 'ain | ‘ | Koma terbalik diatas |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa' | F | Ef |
| ق | Qaf | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | En |
| و | Waw | W | We |
| ه | Ha' | H | Ha |
| ء | Hamzah | ‘ | Apostrof |
| ي | Ya' | Y | Ye |

Hamzah yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak ditengah atau diakhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Konsonan Rangkap Karena Syaddah Ditulis Rangkap

Syaddah atau *Tasydid* dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah *Tasydid*, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *Syaddah*.

| | | |
|--------|---------|----------|
| عدّة | Ditulis | 'iddah |
| ربّنا | Ditulis | Rabbanā |
| نَجّنا | Ditulis | Najjinā |
| الحجّ | Ditulis | Al-hajju |

3. Ta' Marbutah Kata

a. Bila dimatikan ditulis h

| | | |
|------|---------|--------|
| هبة | Ditulis | Hibah |
| جزية | Ditulis | Jizyah |

Ketentuan ini tidak berlaku terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia, seperti zakat, shalat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya.

b. Bila diikuti dengan sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis dengan h.

| | | |
|----------------|---------|-----------------------|
| كرامة الأولياء | Ditulis | Karāmatun al- auliyā' |
|----------------|---------|-----------------------|

c. Bila ta' marbutah hidup maupun dengan harakat, *fathah*, *kasrah*, *dammah*, ditulis "r"

| | | |
|------------|---------|---------------|
| زكاة الفطر | Ditulis | Zakatul fitri |
|------------|---------|---------------|

4. Vokal Pendek

| | | | |
|----|---------|---------------|---|
| اَ | DiTulis | <i>Fathah</i> | A |
| اِ | DiTulis | <i>Kasrah</i> | I |
| اُ | DiTulis | <i>Dammah</i> | U |

5. Vokal Panjang

| | | |
|-------------------|---------|------------------|
| Fathah + alif | Ditulis | آ |
| جاهلية | Ditulis | <i>Jāhiliyah</i> |
| Fathah + ya' mati | Ditulis | آ |
| يسعي | Ditulis | <i>Yas'ā</i> |
| Kasrah + ya' mati | Ditulis | كريم |
| كريم | Ditulis | <i>karīm</i> |
| Dammah + waw mati | Ditulis | فروض |
| فروض | Ditulis | <i>Furūd</i> |

6. Vokal Rangkap

| | | |
|-------------------|---------|-----------------|
| Fathah + ya' mati | Ditulis | Ai |
| بينكم | Ditulis | <i>Bainakum</i> |
| Fathah + waw mati | Ditulis | Au |
| قول | Ditulis | <i>Qaül</i> |

7. Vokal Pendek Yang Berurutan Dalam Suku Kat Dipisahkan Dengan Apostrof

| | | |
|-----------|---------|-----------------------|
| انتم | Ditulis | <i>A'ntum</i> |
| أعدت | Ditulis | <i>U'iddat</i> |
| لئن شكرتم | Ditulis | <i>Lain syakartum</i> |

8. Kata Sandang Alif+Lam

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*Alif Lam Ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa al-, baik Ketika ia diikuti oleh huruf *Syamsiyah*, maupun *Qamariyah* kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

a. Bila diikuti huruf *Qamariyah*

| | | |
|--------|---------|-----------|
| القرآن | Ditulis | Al-Qur'an |
| القياس | Ditulis | Al-Qiyas |

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyah* ditulis dengan menyebabkan *Syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf I “*el*” nya.

| | | |
|--------|---------|-----------------|
| السماء | Ditulis | <i>Al-sama'</i> |
| الشمس | Ditulis | <i>Al-syams</i> |

9. Penulisan Kata-kata Dalam Rangkaian Kalimat Ditulis menurut penulisannya, yaitu:

| | | |
|------------|---------|----------------------|
| ذوي الفروض | Ditulis | <i>Zawi al-furud</i> |
| أهل السنة | Ditulis | <i>Ahl as-sunnah</i> |

10. Lafadz Al-jalalah dan Al-Qur'an

kata “Allah” yang didahului partikel huruf *jar* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilai* (frasa nominal), ditransliterasikan sebagai huruf *hamzah*, contoh:

الله : *dimullahi*

الله : *billahi*

Adapun ta' marbutah diakhir kata yang disandarkan kepada *lafadz al-jalalah*, dan ditransliterasikan dengan huruf (t), contoh:

الله : *hum fii rahmatillah*

Adapun tulisan khusus kata *Al-Qur'an* ditulis *Al-Qur'an* (bukan al-Qur'an atau Al-qur'an), kecuali bila ditransliterasi dari Bahasa aslinya (Arab) maka ditulis al-Qur'an.

11. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- a. Swt : Subhanahu wa ta'ala
- b. Saw : Sallahu 'alaihi wa sallam
- c. As : Alaihi salam
- d. Ra : Radiyallahu 'anhu
- e. H : Hijriyah
- f. M : Miladiyyah/masehi
- g. Sm : Sebelum masehi

- h. W : Wafat
- i. Q.S..(..):4 : Al-qur'an, ayat 4
- j. H.R : Hadits riwayat

ABSTRAK

Nama : Rindi Hartika

NIM : 21.1.02.0018

Judul Skripsi : APLIKASI *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD ISLAM TERPADU INSAN GEMILANG SIGI.

Fokus penelitian ini pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan aplikasi *Kahoot*. Adapun permasalahannya yaitu bagaimana aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi dan bagaimana peran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Selanjutnya analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Arab terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru seperti fasilitas yang memadai, persiapan yang matang, dan ketepatan materi. Aplikasi awal *Kahoot* menghadapi tantangan berupa kesiapan guru yang kurang memadai dan keterbatasan perangkat keras serta gangguan jaringan internet. Peserta didik juga mengalami hambatan konektivitas internet, kekurangan perangkat, gangguan selama permainan, serta kesulitan dalam menjawab pertanyaan karena waktu yang terbatas. Beberapa peserta didik bahkan mengakses situs lain, seperti YouTube, sebelum instruksi guru. Selanjutnya *Kahoot* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, disebabkan oleh beragam fitur menarik, seperti desain soal, jawaban berwarna, musik, tampilan juara, karakter pemain yang lucu, serta gambar atau video yang menarik, dan lain-lain.

Implikasi dari penelitian ini adalah sebagai acuan bagi guru maupun kepala sekolah untuk memanfaatkan media teknologi terkhusus pada aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran, dan motivasi belajar peserta didik juga dapat meningkat dengan aplikasi *Kahoot*. Selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti aplikasi *Kahoot*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi adalah hasil dari pemikiran manusia yang digunakan untuk mencapai berbagai tujuan dalam kehidupan. Sebagai instrumen, teknologi memainkan peran penting dalam mencapai tujuan tersebut. Selain itu, teknologi juga mencerminkan perkembangan rasionalitas manusia. Ketika teknologi diintegrasikan ke dalam tindakan manusia, hal ini juga mencerminkan perkembangan rasionalitas manusia secara keseluruhan.¹

Teknologi berperan sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan berperan sebagai fasilitator untuk mencapai target pembelajaran. Peserta didik memiliki kesempatan untuk memperluas pengetahuan mereka melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat mendukung guru dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar di lingkungan sekolah. Hal ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi kepada peserta didik tanpa memerlukan upaya ekstra untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang diterima oleh peserta didik.²

Kemajuan teknologi adalah suatu hal yang tidak bisa kita hindari, teknologi akan terus berkembang dan berinovasi seiring berjalannya waktu. Perkembangan tersebut disertai dengan pendidikan, karena pendidikan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kemajuan teknologi itu sendiri. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan, sehingga memudahkan

¹Muh David Balya Al, "Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya," *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora* 1, no. 3 (2023): 281.

²Eka Nurillahwaty, "Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* 1 (2022): 83.

guru dalam mengakses dan mencari informasi yang lebih luas mengenai materi pembelajaran yang relevan dan guru akan semakin kreatif dalam memanfaatkan teknologi terutama dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, saat ini banyak kita jumpai media-media pembelajaran *online* yang dapat membantu peserta didik agar lebih semangat dalam belajar, seperti aplikasi pembelajaran *online*, *canva* maupun *website* pembelajaran lainnya yang telah tersedia di internet.

Beragam media digital, seperti aplikasi interaktif, platform pembelajaran daring, *augmented reality* (AR), *virtual reality* (VR), dan sistem manajemen pembelajaran (LMS), secara konsisten terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar. Kehadiran media-media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dari dalam diri, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.³

Di dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berperan penting. Guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi agar peserta didik lebih mudah memahaminya. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan keinginan belajar, memotivasi, bahkan berpengaruh psikologis pada proses pembelajaran.⁴

Media Pembelajaran merupakan alat bantu untuk mencapai keberhasilan proses belajar mengajar nampaknya mempunyai andil besar pada kesuksesan guru dalam mengajar. Selain membuat suasana menyenangkan yang diterima peserta didik, media pembelajaran juga memberikan kemudahan kepada guru dalam

³Mohamad Idhan, *et al.*, ed., "Education in the Digital Age: An Analysis of the Impact of Technology Integration in Learning on Improving Academic Quality and Social Skills of Students in Elementary School," *Jurnal of Pedagogi: Jurnal Pendidikan* 2, ed. 2 (2025): 71.

⁴Amelia Putri Wulandari, *et al.*, eds., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3929.

menyampaikan materi serta kemudahan kepada peserta didik untuk menerimanya sebagai timbal balik dari proses tersebut.⁵

Hamalik dalam Indriyani mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar mampu membangkitkan kehendak dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis kepada peserta didik.⁶ Demikian peran media dalam proses belajar mengajar sangat penting, selain membangkitkan motivasi, media dalam pembelajaran juga merupakan salah satu komponen dalam pendidikan.

Pemanfaatan media teknologi sudah seharusnya dilakukan oleh guru dalam pembelajaran guna memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman. Akan tetapi dalam penggunaan media teknologi tentu harus memastikan fasilitas yang mendukung di lembaga pendidikan tersebut. Selanjutnya Sidik, Ahmad dan Rahmawati mengatakan bahwa sekolah perlu menyediakan sarana dan sumber daya yang lebih memadai guna menunjang proses pembelajaran bahasa Arab. Contohnya, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, seperti aplikasi berbasis teknologi atau perpustakaan digital bahasa Arab, dapat memudahkan peserta didik dalam menguasai bahasa Arab.⁷

Teknologi sebagai media pembelajaran saat ini dapat memudahkan guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran bahasa Arab. Namun masih sering kita jumpai guru yang belum mampu memanfaatkan media pembelajaran digital di sekolah. Media pembelajaran yang

⁵Usep Setiawan, *et al.*, ed., *Media Pembelajaran (cara belajar aktif: guru bahagia mengajar siswa senang belajar)* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 2.

⁶Lemi Indriyani, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, no. 1 (2019): 17.

⁷Jafar Sidik, Zainal Arifin Ahmad, and Rahmawati, "The Influence of Religiosity and Social Support on Students' Attitudes Toward the Arabic Language," *Guru Tua : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, No. 2 (2024): 81.

menarik juga menjadi salah satu pendorong untuk mencapai keberhasilan belajar, karena salah satu tugas guru adalah membuat proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal demikian dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan media pembelajaran *online* maupun *offline* berbasis *game*.

Dellos dalam Ilhami mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berasaskan permainan adalah suatu sarana yang berkesan untuk peserta didik menyelesaikan masalah, membina berfikir kritis dan berusaha menciptakan pembelajaran menjadi lebih kondusif.⁸ Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, seperti media pembelajaran *online*, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran *game* melalui komputer seperti memanfaatkan aplikasi *Kahoot*.

Kahoot adalah salah satu pilihan dari beragam media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun guru. Aplikasi *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dengan teman sekelas secara kompetitif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung atau telah dipelajari.⁹ *Kahoot* dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi di *playstore*. *Kahoot* dilengkapi oleh fitur-fitur seperti kuis, *game*, diskusi, maupun survei, sehingga penggunaan *Kahoot* dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab di sekolah atau madrasah dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar, *Kahoot* juga melatih kemampuan peserta didik agar dapat

⁸Zera Ilhami, "Persepsi Siswa dalam Menggunakan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019," *Jurnal MAHARAT* 1, no. 2 (2019): 131.

⁹Akhmad Darmawan, "Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar," *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no.2 (2020): 92.

berpikir dengan cepat, karena kuis atau soal yang diberikan terdapat batasan waktu untuk menjawab. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Dwi Hartanti menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* pada proses pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan belajar, dan menjadikan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Minat dan motivasi peserta didik dapat meningkat dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam belajar, serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.¹⁰

Penggunaan *Kahoot* sebagai *game* edukasi di kelas bisa mengurangi gangguan, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran melebihi yang tersedia di ruang kelas konvensional.¹¹ Pemanfaatan *Kahoot* sebagai media dalam pembelajaran bahasa Arab sangat penting karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Arab.

Bahasa Arab adalah bahasa yang terpilih sebagai bahasa al-Qur'an dan Hadis. Selain itu, bahasa Arab juga digunakan sebagai sarana komunikasi di antara umat manusia, terutama di daerah Timur Tengah.¹² Olehnya sangat penting bagi umat muslim mempelajari bahasa Arab karena bahasa Arab sendiri merupakan bahasa sumber hukum Islam seperti Al-Qur'an dan Hadits.

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. Dalam Q.S. Yusuf/12: 2.

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ.

Terjemahnya:

Sejatinya Kami menurunkannya (Kitab Suci) berupa Al-Qur'an berbahasa Arab agar kamu mengerti. (Q.S. Yusuf/12: 2).¹³

¹⁰Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* 1, no. 1 (2019): 78.

¹¹Akhmad Darmawan, "Pengaruh Penggunaan *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di SMA Negeri 1 Muncar," *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no.2 (2020): 97.

¹²Moh. Aziz Arifin dan Sukandar, "Pentingnya Bahasa Arab Bagi Umat Islam di Pedesaan," *Al'Adalah* 24, no. 1 (2021): 15.

¹³Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, 235.

Pembelajaran bahasa Arab di sekolah hendaknya berinovasi agar dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga mampu meningkatkan kualitas pengetahuan peserta didik, jika proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan menarik maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Olehnya guru sebagai pengajar sekaligus pendidik harus memiliki ide-ide kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sebagian peserta didik menganggap bahwa bahasa Arab adalah salah satu mata pelajaran yang sulit, karena termasuk mata pelajaran bahasa asing yang susah dimengerti, terlebih lagi guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran terbatas, maka penting bagi guru untuk melibatkan media-media permainan dalam pembelajaran, baik *online* maupun *offline*.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi merupakan salah satu lembaga pendidikan yang didirikan pada tahun 2016, terletak di Kabupaten Sigi, Kecamatan Sigi Biromaru, dan Desa Lolu. Sekolah tersebut menggunakan dua kurikulum pendidikan yaitu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dan Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT), di mana menerapkan model pembelajaran *full day*. Karena menggunakan dua kurikulum maka selain pelajaran umum terdapat juga pelajaran tambahan, diantaranya Bahasa Arab, Bina Pribadi Islam (BPI), Praktek Ibadah/Sholat, dan ada beberapa program wajib yaitu sholat berjama'ah, pelajaran Qur'an (menghafal dan perbaikan bacaan). Sesuai dengan tujuan lembaga tersebut adalah untuk mencetak penghafal Qur'an dan membentuk akhlak Qur'ani.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa masalah yang dialami oleh sebagian peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut adalah kurangnya motivasi dalam belajar. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik seperti banyaknya waktu yang

digunakan untuk bermain gadget, permasalahan dirumah dengan orang tua, Bahasa Arab masih sulit untuk dimengerti karena bukan bahasa ibu, dan masih kesulitan untuk membaca kata berbahasa Arab. Bahasa arab yang merupakan bahasa asing masih sulit untuk peserta didik mengerti juga menjadi salah satu faktor kurangnya semangat belajar, terutama metode mengajar yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dalam pembelajaran bahasa Arab. Olehnya guru mata pelajaran bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi menggunakan media pembelajaran *online* yang interaktif untuk mengatasi masalah-masalah yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab adalah *Kahoot* sebagai media pembelajaran *online* berbasis *game* edukasi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari uraian latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran *Kahoot* yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Arab di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi dengan mengangkat judul “Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi?

2. Bagaimana peran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.
- b. Untuk mengetahui bagaimana peran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun dalam penelitian ini kegunaan penelitian terbagi menjadi dua di antaranya:

a. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai media pembelajaran, terkhusus dalam menggunakan *Kahoot* untuk meningkatkan motivasi belajar. Adapun kegunaan lainnya sebagai referensi bagi mahasiswa atau peneliti yang ingin meneliti *Kahoot*.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran teknologi, agar guru selalu memiliki inovasi baru dalam pembelajaran.

2) Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah semangat peserta didik untuk belajar, terutama bagi peserta didik yang memiliki motivasi belajar rendah, dengan menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3) Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran teknologi, sehingga kedepannya peneliti dapat menerapkan *Kahoot* sebagai media pembelajaran disekolah .

D. Penegasan Istilah

Adapun beberapa istilah yang dapat diuraikan oleh peneliti mengenai judul “Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi,” yang bertujuan untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan kata yang terkandung dalam penulisan penelitian ini.

1. *Kahoot* sebagai media pembelajaran

Media adalah sarana yang digunakan untuk memudahkan suatu pekerjaan, termasuk dalam proses belajar mengajar, media berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan suatu pengetahuan. Sedangkan *Kahoot* adalah sebuah permainan kuis *online* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan kuis dalam format permainan, di mana poin diberikan untuk jawaban yang benar. Peserta dapat melihat hasil tanggapan mereka secara langsung, memotivasi mereka untuk berprestasi. Pendekatan pembelajaran

berbasis permainan memiliki potensi sebagai metode efektif karena merangsang aspek visual dan verbal dalam proses pembelajaran.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* sebagai media pembelajaran merupakan suatu sarana berupa aplikasi maupun *website* yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah dan menyenangkan. *Kahoot* juga merupakan kuis *online* interaktif yang memiliki keunikan tersendiri dalam memainkannya, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

2. Motivasi Belajar

Motivasi ialah dorongan, dan belajar adalah upaya memperoleh pengetahuan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) motivasi diartikan dalam beberapa definisi sebagai berikut:¹⁵

- a. Motivasi adalah semacam dorongan yang muncul di dalam diri seseorang, entah itu disadari atau tidak, yang mendorong mereka untuk melakukan sesuatu dengan tujuan khusus.
- b. Motivasi merupakan upaya yang mampu mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan sesuatu karena mereka ingin mencapai tujuan yang diinginkan atau merasa puas dengan apa yang mereka lakukan.

Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu agar bertindak untuk belajar, artinya memiliki jiwa yang semangat dan antusias tinggi untuk memperoleh pengetahuan untuk tercapainya tujuan yang diinginkan. Upaya dalam membangkitkan motivasi belajar yaitu dengan

¹⁴Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro* (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019), 9.

¹⁵*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/motivasi> (27 Juli 2024)

menciptakan ide-ide kreatif dan menarik untuk mendukung kegiatan belajar agar terhindar dari rasa jenuh dan malas untuk belajar.

E. Garis-garis Besar Isi

Garis-garis besar isi dalam proposal penelitian ini terdiri atas tiga BAB dan dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada BAB I, yakni pendahuluan memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian dari segi teoritis dan praktis, penegasan istilah dan garis-garis besar isi.

Pada BAB II, yakni kajian pustaka memaparkan tentang penelitian terdahulu, kajian teori dan kerangka pemikiran.

Pada BAB III, yakni metode penelitian berisikan tentang pendekatan dan desain penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini, peneliti memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat penelitian ini. Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi penelitian masa sekarang dan menjadi bahan perbandingan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

| Penelitian | Hasil penelitian | Persamaan Penelitian | Perbedaan Penelitian |
|--|---|--|---|
| Rr. Nur Apriyanti Atika, dan Muassomah, Penggunaan Media <i>Kahoot!</i> sebagai Media Pembelajaran <i>Mahārah Kitābah (imlā')</i> Bahasa Arab di Era Industri 4.0. | Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, data dari kuisisioner menunjukkan bahwa penggunaan <i>Kahoot</i> sangat mendukung dalam proses pembelajaran <i>mahārah kitābah (Imlā')</i> . Awalnya, banyak santri yang kurang berminat terhadap pelajaran bahasa Arab, namun dengan adanya <i>Kahoot</i> , minat mereka terhadap pembelajaran | Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah diteliti adalah pada jenis penelitian yaitu deskriptif kualitatif, dan terletak juga pada penggunaan media yakni menggunakan <i>Kahoot</i> . | Perbedaannya terletak pada pengajarannya yaitu pada penelitian terdahulu <i>Kahoot</i> digunakan untuk pembelajaran <i>mahārah kitābah (imlā')</i> , sedangkan penelitian yang telah diteliti yakni <i>Kahoot</i> digunakan secara umum pada pembelajaran bahasa Arab |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | <p><i>mahārah kitābah (Imlā')</i> meningkat. Selain itu, <i>Kahoot</i> juga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi melalui kuis yang disediakan.¹</p> | | <p>untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.</p> |
| <p>Zera Ilhami, Persepsi Siswa dalam Menggunakan <i>Kahoot</i> sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019.</p> | <p>Penelitian ini mengungkapkan beragam persepsi peserta didik terhadap penggunaan <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Berdasarkan data dari diagram pie, mayoritas peserta didik merasakan dampak positif dari penggunaan <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan 62,50% responden sangat setuju dan 37,50% setuju. Secara keseluruhan, <i>Kahoot</i> mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta</p> | <p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah diteliti adalah pada penggunaan media yakni menggunakan media <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran bahasa Arab serta membahas kendala atau hambatan yang dialami oleh peserta didik.</p> | <p>Perbedaannya terletak pada jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian terdahulu peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif, sedangkan pada penelitian yang telah dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada penelitian terdahulu membahas tentang persepsi peserta didik dalam menggunakan</p> |

¹Rr. Nur Apriyanti Atika dan Muassomah, "Penggunaan Media *Kahoot!* sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0," *Lisanan Arabiya* 4, no. 2 (2020): 295.

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>didik dalam belajar bahasa Arab, membuat mereka tidak merasa bosan, serta merasa senang saat menggunakan <i>Kahoot</i>. Namun, kendala yang sering dialami adalah ukuran font jawaban yang terlalu kecil, sehingga peserta didik yang duduk di bagian belakang kesulitan untuk melihatnya. Selain itu, diagram pie juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak setuju jika tombol atau menu di <i>Kahoot</i> dianggap sulit dipahami, dengan 67,50% menyatakan tidak setuju, 15,00% sangat tidak setuju, 2,50% setuju, dan 15,00% sangat setuju. Dengan demikian, mayoritas peserta didik kelas VIII D berpendapat bahwa tombol atau</p> | | <p><i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran bahasa Arab, namun pada penelitian yang telah diteliti pada meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab menggunakan <i>Kahoot</i>.</p> |
|--|---|--|--|

| | | | |
|--|---|--|--|
| | menu pada <i>Kahoot</i> mudah dimengerti. ² | | |
| Noza Aflisia, Asri Karolina, dan Eka Yanuarti, Pemanfaatan Aplikasi <i>Kahoot</i> untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. | Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan aplikasi <i>Kahoot</i> dalam evaluasi unsur-unsur Bahasa Arab dapat dilihat pada aspek <i>Ashwāt</i> , <i>Mufradāt</i> , dan <i>Tarākīb</i> . Beberapa keunggulan penggunaan <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran antara lain mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kemungkinan menyontek, serta memudahkan guru dalam proses evaluasi dan penilaian. Namun, kelemahan dari penggunaan <i>Kahoot</i> dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah aplikasi ini tidak dapat digunakan jika terjadi gangguan | Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang telah diteliti yaitu pada penggunaan media yakni menggunakan <i>Kahoot</i> sebagai media pembelajaran bahasa Arab. | Perbedaannya terletak pada tujuan penelitian dari penggunaan <i>Kahoot</i> yaitu pada penelitian terdahulu tujuannya untuk meningkatkan penguasaan unsur bahasa Arab, sedangkan tujuan penelitian yang telah diteliti yakni untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Arab. Adapun perbedaan penelitian juga terdapat pada metode penelitian. Pada penelitian terdahulu menggunakan |

²Zera Ilhami, "Persepsi Siswa dalam Menggunakan *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019," *Jurnal MAHARAT* 1, no. 2 (2019): 129.

| | | | |
|--|---|--|--|
| | atau ketiadaan jaringan internet, dan guru memerlukan strategi khusus untuk mengontrol peserta didik selama pelaksanaan tes. ³ | | pendekatan penelitian kepustakaan, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. |
|--|---|--|--|

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" diambil dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", yang berarti pengantar atau perantara. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai seluruh benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.⁴ Dalam bahasa Arab media disebut dengan وَسَائِل (pengantar) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁵

Media adalah alat yang dapat berupa orang, bahan, atau peristiwa yang membantu menciptakan kondisi yang mendukung peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam kategori media. Secara spesifik, pengertian media dalam proses pembelajaran umumnya merujuk pada perangkat grafis, fotografi, atau elektronik

³Noza Aflisia, Asri Karolina, dan Eka Yanuarti, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab," *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)* 1, no. 1 (2020): 1.

⁴Septy Nurfadhillah, et al., ed., *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Suka Bumi: CV Jejak, 2021), 7.

⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. XXII; Depok: Rajawali Pers, 2020), 3.

yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁶

Gerlach dan Ely dalam Kristanto menyatakan pada umumnya media itu mencakup manusia, bahan, prasarana, maupun aktivitas yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik mendapatkan ilmu, keterampilan, dan sikap.⁷

Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk membantu manusia dalam kegiatan sehari-hari, seperti halnya dalam pembelajaran, media berperan penting untuk memudahkan proses belajar mengajar di sekolah.

Pembelajaran berasal dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut “*instructus*” atau “*intruere*” yang mengandung arti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, instruksional dapat diartikan sebagai proses menyampaikan pikiran atau ide yang telah diproses secara bermakna melalui pembelajaran. Istilah pembelajaran menekankan pada keterlibatan proaktif dalam kegiatan belajar, di mana selain pendidik atau instruktur yang aktif, peserta didik juga menjadi subjek yang aktif dalam proses belajar.⁸

Selanjutnya media pembelajaran menurut Winkel dalam Kristanto bahwa media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sarana (bukan manusia) atau berupa alat yang digunakan dan disediakan oleh guru, yang memegang peranan pada proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.⁹

Musfiqon dalam Shoimah dan Syafi'aturrosyidah menjelaskan secara menyeluruh bahwa media pembelajaran adalah alat bantu, baik berupa benda fisik

⁶Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana, “Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1563.

⁷Andi Kristanto. *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), 4.

⁸Mohammad Tegar Kharissidqi dan Vicky Wahyu Firmansyah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif,” *Indonesian Journal Of Education And Humanity* 2, no. 4 (2022): 110.

⁹Andi Kristanto. *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), 5.

maupun nonfisik, yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran agar proses tersebut menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, materi pembelajaran dapat diserap dengan lebih cepat dan menyeluruh oleh peserta didik, sehingga juga dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.¹⁰

Dari beberapa pengertian media dan pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta berfungsi untuk menyampaikan pesan atau pengetahuan kepada peserta didik. Terdapat banyak jenis media pembelajaran mulai dari visual, audio, audio-visual dan lain-lain yang dapat digunakan sebagai pengantar suatu ilmu pengetahuan. Media pembelajaran sangat beragam, guru dapat memanfaatkan media *online* maupun *offline*, dan dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Sanjaya dalam Alti menyatakan bahwa media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut:¹¹

- 1) Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu:
 - a) Media audio, penggunaan media ini dilakukan dengan cara memperdengarkan, karena media ini hanya menghasilkan suara, seperti halnya radio ataupun rekaman suara.
 - b) Media audio visual, media ini menghasilkan unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan disertai dengan gambar sehingga bisa dilihat, contohnya film,

¹⁰Retno Nuzilatus Shoimah dan Mustika Syafi'aturrosyidah, "Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan," *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2021): 5.

¹¹Rahmi Mudia Alti, *et al.*, ed., *Media Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 3-4.

slide suara, video, dan lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan minat, karena memiliki unsur suara dan unsur gambar.

2) Berdasarkan kapabilitas, media ini dikelompokkan menjadi dua di antaranya:

- a) Media yang mempunyai fungsi banyak dan serentak seperti radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat mengetahui banyak hal secara bersamaan tanpa harus menggunakan tempat khusus.
- b) Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, contohnya: video, film *slide*, film, dan lainnya.

3) Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi dua sebagai berikut:

- a) Media yang melibatkan alat bantu proyektor seperti *slide*, film, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu seperti proyeksi khusus misalnya *projector film* untuk menampilkan *slide*. *Over Head Projector* (OHP) digunakan untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Jika proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tidak bisa dipakai.
- b) Media yang tidak menggunakan proyektor contohnya potret, gambar, radio, memo, *figure*, dan sebagainya.

Dari beberapa macam media pembelajaran yang telah diuraikan bahwa media pembelajaran begitu luas cakupannya, dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya. Dengan adanya beragam media dalam proses belajar mengajar menjadikan pembelajaran lebih bervariasi, menumbuhkan semangat guru dalam mengajar, dan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar.

Adapun macam-macam media pembelajaran akan semakin bertambah dan berkembang seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, terdapat beberapa macam media pembelajaran di era terkini sebagai berikut:¹²

1) Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media ini adalah media pembelajaran yang tidak menggunakan teknologi tertentu dalam pemakaiannya, media yang cukup sederhana dalam pemakaiannya. Misalnya media berbasis cetakan ini adalah majalah, buku, koran, dll.

2) Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan suara dalam penggunaannya. Media pembelajaran berbasis audio dahulu dilakukan dengan cara memutar *tape recorder*, Kaset CD, Laboratorium bahasa, dan sejenisnya. Cara merekamnya pun belum dapat dilakukan oleh semua orang sebab peralatan yang dipakai masih sulit. Namun, saat ini pemakaian media audio banyak dilakukan dengan merekam melalui *Handphone* atau *Voicenote* di aplikasi WhatsApp.

3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media audio visual ialah media pembelajaran dengan memperlihatkan gambar bergerak yang disertai dengan suara seperti film. Dahulu, pembuatan media ini cukup sulit, karena tidak semua orang mempunyai peralatan dalam membuat media dan pembuatannya membutuhkan proses yang lama. Akan tetapi saat ini, media audio visual mampu diciptakan dengan mudah oleh guru, dengan membuat video menggunakan *Handphone* dan bisa di edit melalui aplikasi yang tersedia di *Handphone*.

4) Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media pembelajaran berbasis animasi ialah media yang disertai dengan gambar bergerak dan suara seperti media audio visual, namun media animasi

¹²Nafilatur Rohmah, "Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya," *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 4, no. 2 (2021): 178-179.

biasanya dalam bentuk gambar yang dibuat hidup seperti film kartun. Pembuatan media pembelajaran berbasis animasi saat ini juga dapat dibuat dengan memanfaatkan aplikasi yang ada secara *online*.

5) Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi

Media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi dapat diimplementasikan pada pembelajaran *online* dan *offline*. Media ini dapat diimplementasikan dengan memanfaatkan teknologi informasi maupun non teknologi. Pada *game* edukasi berbasis non teknologi bisa dilakukan dengan cara membuat permainan edukasi sederhana di dalam kelas, dan pada *game* edukasi berbasis teknologi bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi *game* edukasi yang telah disediakan secara *online*.

Dari berbagai macam media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, terdapat media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan tidak menggunakan teknologi. Berikut ini terdapat pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan berbagai aplikasi dalam pembuatannya sebagai berikut:¹³

a) Aplikasi CapCut

CapCut adalah aplikasi pengedit video yang bisa diunduh melalui Play Store dan digunakan di perangkat seluler. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti menambah dan memotong klip, mengatur posisi sesuai keinginan, menambahkan stiker, serta memasukkan musik sesuai kebutuhan. CapCut cukup efektif digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual, karena hanya dengan satu aplikasi ini saja sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik

¹³Ibid., 179-180.

b) Aplikasi Kinemaster

Kinemaster adalah aplikasi pengedit video yang memiliki fitur lengkap. Aplikasi ini bisa dimanfaatkan oleh para pendidik untuk membuat media pembelajaran audio visual. Kinemaster dapat diunduh melalui Play Store untuk digunakan di ponsel, serta tersedia di Google untuk penggunaan di komputer.

c) Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif, yang sangat cocok untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Aplikasi ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis game edukasi. *Kahoot* dapat diakses melalui situs web <https://Kahoot.com/>.

d) Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz ialah aplikasi yang berguna untuk membuat *quiz* interaktif yang berguna untuk pembelajaran daring. Quizizz dilengkapi dengan tema dan fitur yang menarik. Guru bisa membuat pertanyaan maupun soal dan kunci jawabannya melalui Quizizz.

e) Aplikasi Educandy

Educandy adalah sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan permainan edukatif, khususnya untuk mendukung pembelajaran daring. Salah satu pemanfaatan Educandy adalah dalam pembelajaran bahasa.

f) Aplikasi Wordwall

Wordwall adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menyediakan berbagai permainan interaktif. Melalui aplikasi ini, guru dapat membuat pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswa. Penilaian hasil jawaban dapat langsung ditampilkan lengkap dengan timer, sehingga dapat diketahui siapa yang menjawab dengan cepat dan tepat. Selain itu, Wordwall juga

menawarkan berbagai jenis permainan seperti Random Wheel, Open the Box, dan lain sebagainya.

g) Aplikasi Khan Academy Kids

Aplikasi Khan Academy Kids dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Di dalam aplikasi ini tersedia berbagai materi dan tugas untuk siswa. Siswa juga dapat memantau perkembangan atau progres dari pekerjaan yang telah mereka selesaikan. Selain itu, Khan Academy Kids menyediakan pertanyaan atau soal serta video pembelajaran. Untuk mengakses aplikasi ini, terdapat opsi login khusus bagi guru maupun siswa.

h) Aplikasi Boombazle

Boombazle adalah aplikasi yang memungkinkan pembuatan permainan secara online. Aplikasi ini cocok digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Guru dapat membuat pertanyaan atau soal beserta jawabannya di dalam aplikasi, yang kemudian akan dijawab oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat melihat siapa pemenang dari permainan tersebut.

i) Aplikasi Powtoon dan Animaker

Powtoon dan Animaker adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi sebagai media pembelajaran. Sebelum membuat video, guru sebaiknya merencanakan terlebih dahulu jenis video dan alur ceritanya. Setelah itu, guru dapat memanfaatkan kedua aplikasi tersebut untuk menghasilkan video animasi yang diinginkan.

Dari bermacam-macam aplikasi yang digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini sangatlah mudah untuk di akses, karena telah tersedia di android maupun komputer, atau lainnya. Melalui berbagai aplikasi pembuatan media pembelajaran, guru tidak lagi kesulitan untuk menghadirkan media dalam proses belajar mengajar, dengan

adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar akan semakin mudah. Adapun aplikasi pembuatan media pembelajaran terkini di antaranya adalah CapCut, Kinemaster, Kahoot, Quizizz, Educandy, Wordwall, Khan Academy Kids, Boombazle, Powtoon dan Animaker.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pandangan Eliya Rosalina dalam Wastriami dan Mudinillah bahwa dengan adanya media pembelajaran, guru dapat lebih mudah dalam mengomunikasikan materi kepada peserta didik. Saat ini, alat bantu pembelajaran sangat menguntungkan bagi para guru, karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan alat bantu pembelajaran yang berkualitas dan menarik dapat mendukung kualitas dalam proses belajar mengajar.¹⁴

Kemp dan Dayton dalam Junaidi mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, sebagai berikut:¹⁵

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap guru mungkin memiliki penafsiran yang berbeda terhadap suatu konsep bahan ajar tertentu. Dengan adanya media, penafsiran yang berbeda itu mampu dihindari sehingga bisa disampaikan pada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan mendapatkan informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik-peserta didik lain. Dengan demikian, media pula bisa mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara peserta didik di manapun berada.

¹⁴Wastriami dan Adam Mudinillah, "Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan," *Tarqiyatuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 35.

¹⁵Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 53-55.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Menggunakan berbagai potensi yang dimilikinya, media bisa menampilkan berita melalui bunyi, gambar, gerakan serta warna, baik secara alami juga manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui rencana media, akan lebih terlihat, lengkap, serta menarik minat peserta didik. Dengan media, materi sajian mampu membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik, serta merangsang mereka bereaksi baik secara fisik juga emosional. Singkatnya, media pembelajaran dapat membantu guru agar membentuk suasana belajar lebih hidup, tidak monoton, serta tidak membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Jika dipilih serta didesain secara baik, media bisa membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah pada peserta didik, tetapi menggunakan media, guru bisa mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif namun peserta didiknya juga.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Keluhan yang selama ini seringkali kita dengar dari guru ialah selalu kekurangan waktu yang membuat mereka sulit mencapai target kurikulum. Tidak jarang terjadi guru menghabiskan waktu yang banyak untuk menjelaskan suatu bahan ajar. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi apabila guru bisa memanfaatkan media secara maksimal. Contohnya, tanpa media seorang guru tentu saja akan menghabiskan waktu yang banyak untuk menjelaskan sistem sirkulasi darah manusia atau proses terjadinya gerhana matahari. Padahal dengan menggunakan bantuan media visual, topik tersebut dengan cepat dan mudah dijelaskan kepada peserta didik. Biarkanlah media menyajikan materi pelajaran yang memang sulit disajikan dari guru secara lisan. Dengan menggunakan media, tujuan belajar akan lebih

mudah untuk tercapai secara optimal menggunakan waktu serta energi seminimal mungkin. Dengan menggunakan media, guru tidak mesti menyebutkan materi pelajaran secara berulang-ulang, karena hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah mengetahui pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya menghasilkan proses pembelajaran lebih efisien, namun pula membantu peserta didik menyerap materi pelajaran lebih mendalam serta lengkap. Jika hanya dengan mendengarkan informasi lisan dari guru saja, peserta didik mungkin kurang paham pelajaran secara baik. Namun jika hal itu dilengkapi dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman peserta didik tentu akan lebih baik.

6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran dapat didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan aktivitas pembelajaran secara lebih leluasa, kapan pun serta di mana pun, tanpa tergantung di keberadaan seorang guru. Rencana-rencana pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan personal komputer, memungkinkan peserta didik bisa melakukan aktivitas belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu serta ruang. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyaknya sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan dalam belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi ketika belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan peserta didik di luar lingkungan sekolah.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

Dengan menggunakan media, proses pembelajaran jadi lebih menarik sehingga mendorong peserta didik agar menyukai ilmu pengetahuan dan senang mencari sendiri berbagai sumber ilmu pengetahuan. Kemampuan peserta didik agar belajar dari banyaknya sumber itu, akan mampu menanamkan perilaku kepada peserta didik untuk senantiasa berinisiatif mencari bermacam-macam sumber belajar yang dibutuhkan.

- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi sebagai satu-satunya penyedia belajar bagi peserta didik. seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh bahan ajar, sebab bisa berbagi peran dengan media, sehingga guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk memberikan perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan sebagainya.

- 9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit

Mengidentifikasi bentuk pasar pada kegiatan ekonomi rakyat contohnya bisa dijelaskan melalui media gambar pasar dari yang tradisional sampai pasar yang terkini, demikian juga bahan ajar yang rumit mampu disajikan secara lebih sederhana menggunakan bantuan media. Contohnya materi yang membahas tentang pusat sentra kerajaan Islam di Nusantara bisa disampaikan menggunakan penggunaan peta atau atlas, sehingga peserta didik dapat mudah memahami pembelajaran.

- 10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu

Sesuatu yang terjadi pada luar ruang kelas, bahkan pada luar angkasa bisa dihadirkan di dalam kelas melalui bantuan media. Demikian juga beberapa kejadian

yang sudah terjadi pada masa lampau, bisa kita sajikan di depan peserta didik sewaktu-waktu. Dengan media juga suatu kejadian penting yang sedang terjadi di benua lain mampu dihadirkan seketika pada ruang kelas.

11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

Yamin, Martinis dalam Junaidi menyatakan bahwa obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, bisa kita pelajari melalui bantuan media. Demikian juga obyek berupa proses atau peristiwa yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan secara jelas melalui media, dengan cara memperlambat, atau meningkatkan kecepatan peristiwa. Contohnya, proses perkembangan janin pada kandungan selama sembilan bulan, bisa dipercepat serta disaksikan melalui media hanya pada waktu beberapa menit saja.¹⁶

Dari beberapa uraian manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media, proses pembelajaran akan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan hadirnya media pembelajaran banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh baik guru maupun peserta didik, seperti penyampaian materi bisa diseragamkan, menjadi lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, dapat belajar di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, peran guru dapat diubah kearah yang lebih positif dan produktif, membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit, kendala dalam waktu dan ruang dapat diatasi, serta membantu keterbatasan indera manusia.

2. Aplikasi *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Kahoot adalah platform pendidikan yang awalnya dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik sebagai bagian dari proyek

¹⁶Ibid., 55.

bersama dengan Norwegian *University of Technology and Science* pada bulan Maret 2013. Situs *Kahoot* secara resmi diluncurkan pada bulan September 2013. Sampai saat ini, lebih dari 70 juta pengguna aktif telah menggunakan *Kahoot*, dengan partisipasi lebih dari 1,6 miliar peserta dalam permainannya.¹⁷

Kahoot adalah sebuah permainan kuis *online* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan kuis dalam format permainan, di mana poin diberikan untuk jawaban yang benar. Peserta dapat melihat hasil tanggapan mereka secara langsung, memotivasi mereka untuk berprestasi. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi sebagai metode efektif karena merangsang aspek visual dan verbal dalam proses pembelajaran.¹⁸

Lime dalam Sumarso menyatakan *Kahoot* adalah sebuah platform pembelajaran *online* yang menyediakan kuis dan *game* interaktif. Media ini dapat digunakan dalam berbagai kegiatan belajar mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Untuk menggunakan *Kahoot*, pengguna perlu memiliki akun email seperti *gmail*, *yahoo*, *google*, atau *microsoft*. Platform ini memiliki empat fitur utama, yaitu *game*, kuis, diskusi, dan survei. Dalam *game*, pengguna dapat membuat pertanyaan, menjawab dengan memilih gambar atau warna yang mewakili jawaban, dan memastikan tidak salah saat memilih jawaban. Konsep unik *Kahoot* adalah representasi jawaban dengan gambar dan warna, yang menambah interaktivitas dalam pembelajaran.¹⁹

Berdasarkan pandangan Azhar Arsyad dalam Rahmi bahwa *Kahoot* adalah bentuk media pembelajaran visual yang berperan dalam menarik perhatian dan

¹⁷Ima Siti Rahmawati, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA," *Buletin Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2022): 2.

¹⁸Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro* (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019), 9.

¹⁹*Ibid.*, 9-10.

memfokuskan peserta didik pada materi pelajaran yang terkait dengan elemen visual yang disajikan bersama dengan teks pelajaran.²⁰ *Kahoot* sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online*, tidak hanya menawarkan fitur kuis, tetapi juga menyediakan *game*, diskusi, dan survei. Fitur *game* dan kuis dapat digunakan baik dalam mode kelompok maupun individu dalam menjawab pertanyaan pada layar perangkat Android peserta didik.²¹

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* adalah platform pembelajaran *online* yang terdapat fitur-fitur seperti *game*, kuis, diskusi dan survei. *Kahoot* dapat digunakan dalam berbagai kegiatan belajar mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat difokuskan pada materi pelajaran. Adapun dalam pengaplikasiannya, guru dapat membuat pertanyaan dan peserta didik menjawab dengan memilih gambar atau warna yang mewakili jawaban, dan memastikan tidak salah saat memilih jawaban. Adapun pada fitur *game* dan kuis dapat digunakan baik dalam mode kelompok maupun individu dalam menjawab pertanyaan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot*

1) Kelebihan Media *Kahoot*

Kahoot memiliki banyak keunggulan sebagai media pembelajaran, berikut di antaranya:²²

²⁰Nur 'Aliyah Rahmi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru," (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau Pekanbaru, 2023), 15.

²¹Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo dan Nirwana Anas, "Implementasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 489.

²²Nur 'Aliyah Rahmi, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru," (Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau Pekanbaru, 2023), 15-16.

- a) Kelas akan menjadi lebih menyenangkan, peserta didik-peserta didik akan terbiasa menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran.
- b) Peserta didik akan meningkatkan keterampilan TIK saat menggunakan *Kahoot*.
- c) Peserta didik akan mengasah kemampuan mereka dalam mengoperasikan platform pembelajaran *Kahoot*.
- d) Minat belajar peserta didik akan meningkat dan semangat mereka dalam menjawab setiap pertanyaan di *Kahoot* akan bertambah.
- e) Peserta didik tidak dapat melakukan kecurangan dalam pembelajaran karena guru telah menentukan waktu secara ketat, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mencontek.

2) Kekurangan Media *Kahoot*

Selain memiliki keunggulan, *Kahoot* juga memiliki kekurangan sebagai media pembelajaran, berikut di antaranya:²³

- a) Ada beberapa pengajar yang tidak memiliki kemampuan menggunakan teknologi, terutama *Kahoot*.
- b) Pengajar juga rentan terhadap kecurangan jika peserta didik membuka hal lain selama penggunaan *Kahoot*.
- c) Penggunaan *Kahoot* dapat menciptakan kegaduhan di dalam kelas.
- d) Tidak semua guru memiliki waktu yang cukup untuk mengelola pembelajaran melalui platform *Kahoot*.

Aplikasi *Kahoot* jika dilihat dari segi kelebihan tentu saja memiliki banyak keunggulan, terutama *Kahoot* termasuk dalam media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini, meskipun aplikasi ini memiliki banyak keunggulan, tentu saja mempunyai kekurangan. Misalnya, dalam penggunaannya yang secara *online* harus menggunakan jaringan internet, hal

²³Ibid., 16.

demikian menjadi salah satu kendala peserta didik untuk mengakses *Kahoot* jika jaringan terganggu. Adapun masalah lainnya, jika disekolah tersebut tidak tersedia fasilitas yang mendukung untuk menggunakan *Kahoot*.

c. Cara Penggunaan *Kahoot*

Untuk membuat kuis *online Kahoot*, pastinya harus mempunyai akun *Kahoot*. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam menggunakan *Kahoot* sebagai berikut:²⁴

- 1) Mengakses *Kahoot* di <https://Kahoot.com> untuk menggunakan *Kahoot*, gambar di bawah ini merupakan tampilan halaman awal *Kahoot*:

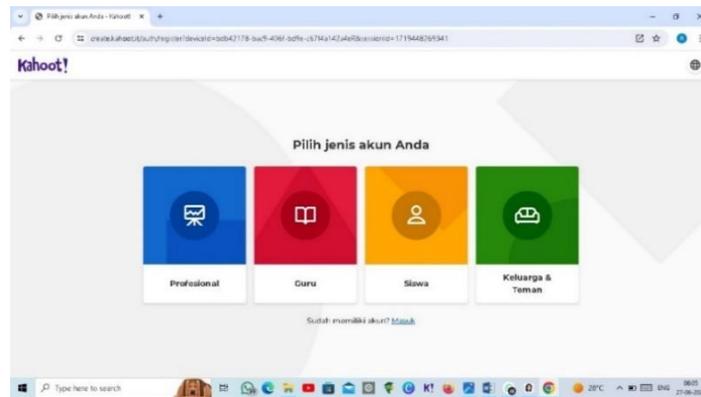


Gambar 2.1 Tampilan Halaman Awal *Kahoot*

Klik tombol “*sign up FREE*” yang terletak di pojok kanan atas.

- 2) Setelah tombol tersebut diklik, akan muncul tampilan berikut:

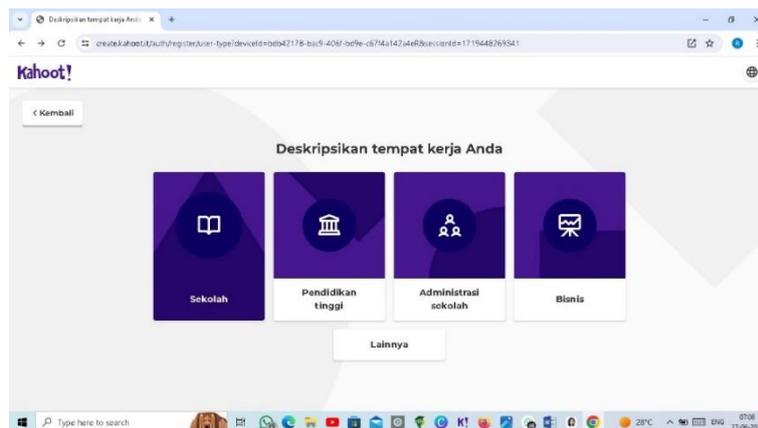
²⁴Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro* (Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019), 11-15.



Gambar 2.2 Tampilan Awal Membuat Akun *Kahoot*

Kemudian pilihlah guru/*teacher*

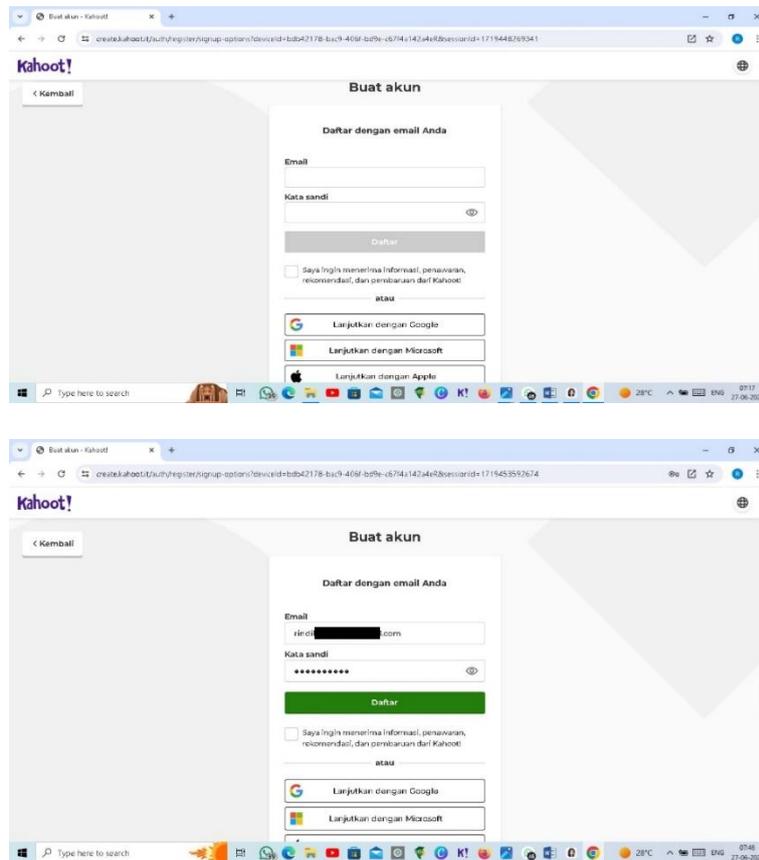
3) Setelah mengklik, maka akan muncul tampilan berikut ini:



Gambar 2.3 Tempat Penggunaan *Kahoot*

Selanjutnya klik pilihan “sekolah” tempat *Kahoot* akan digunakan.

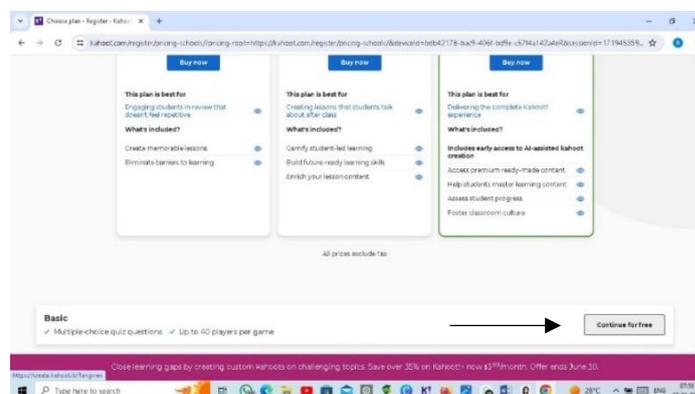
4) Setelah mengklik “sekolah” maka akan muncul tampilan berikut ini:



Gambar 2.4 dan 2.5 Halaman Sign Up

Guru bisa masuk menggunakan *Email, Google, Microsoft, Apple, Clever* atau dengan sistem masuk tunggal.

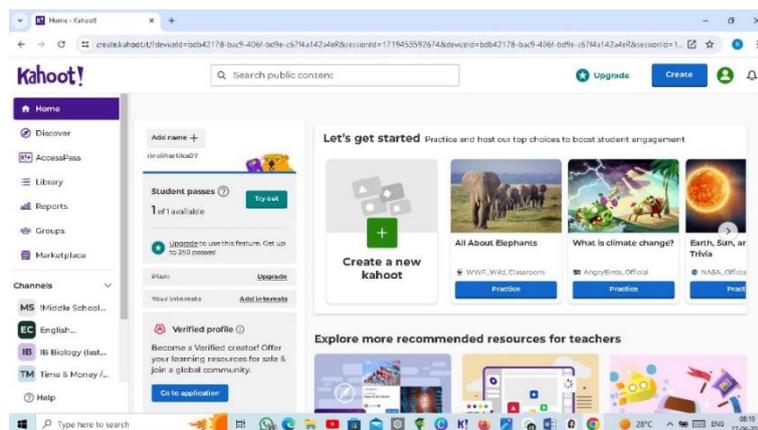
5) Jika guru masuk dengan menggunakan *Email*, maka selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 Halaman Berbayar

Scroll ke bawah sampai menemukan tombol “*continue for free*” lalu klik. Pilihan itu jika kita akan memilih versi yang gratis.

- 6) Setelah mengklik “*continue for free*”, maka selanjutnya akan tampil halaman berikut ini:

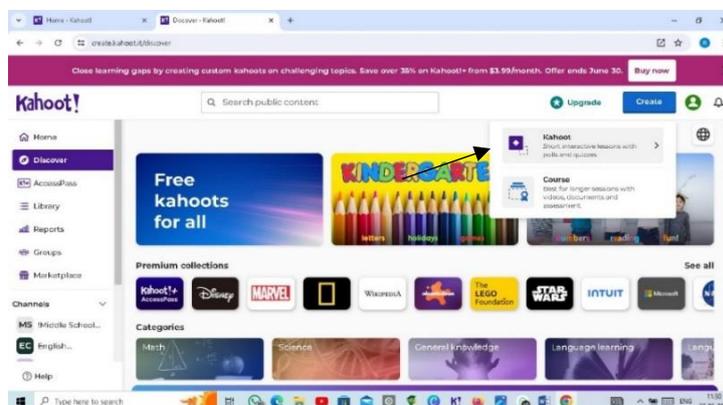


Gambar 2.7 Halaman Kahoot dengan Akun yang Telah Dibuat.

Gambar di atas telah terdaftar akun Kahoot!

Jika terdapat tampilan premium maka dapat mengklik “*Continue With Kahoot! Basic*” maka tampilannya seperti gambar sebelumnya.

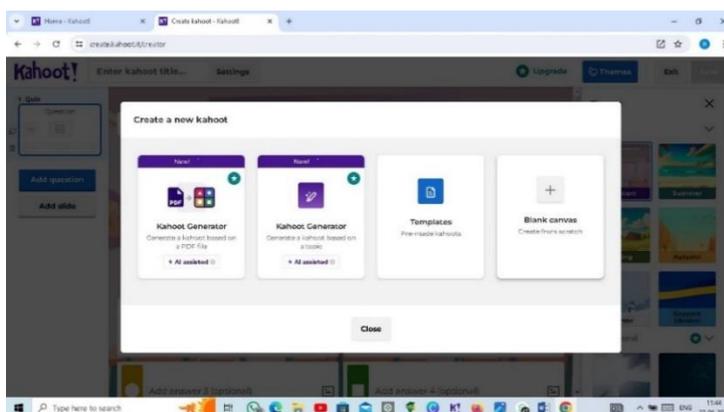
- 7) Jika guru ingin membuat kuis *online*, maka dapat mengklik “*Create*” yang berada di pojok kanan atas, maka akan muncul pilihan seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.8 Halaman untuk Memulai Membuat Kuis

Kemudian memilih menu “*Kahoot*”.²⁵

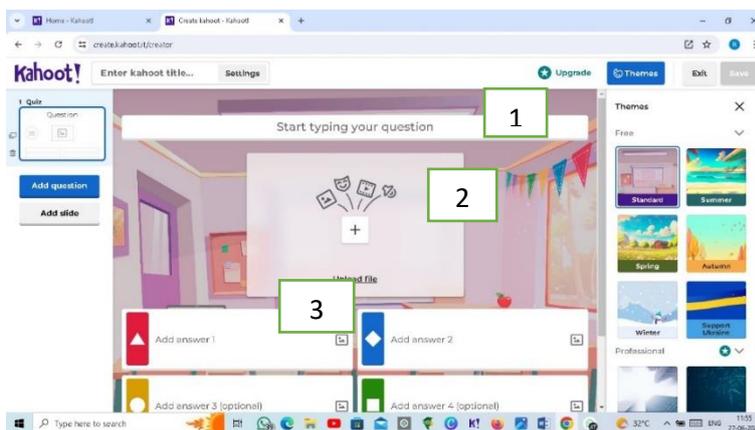
8) Setelah mengklik pilihan *Kahoot*, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.9 Halaman Pilihan Membuat Kuis

Kemudian klik “*Blank canvas*” untuk membuat kuis.

9) Setelah mengklik pilihan “*Blank canvas*” maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah:



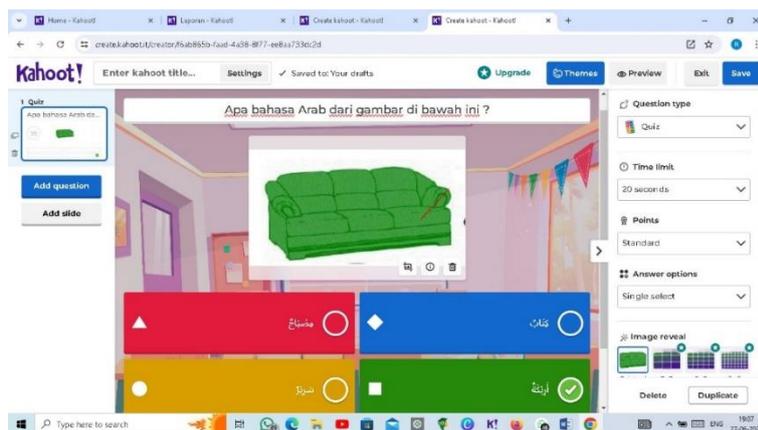
Gambar 2.10 Halaman untuk Membuat Soal

Pada tampilan ini, guru dapat membuat soal atau kuis yang diinginkan.

²⁵Iniiiiikii. “Tutorial Membuat Kuis di *Kahoot*.” Video YouTube, 2:31 hingga 2:49. 21 Juni 2023. <https://youtu.be/01h3owPcTnl?si=YyY3rH0NPc7A4J9b>.

- Kolom satu “*Star typing your question*” untuk memasukan soal.
- Kolom dua untuk menambahkan gambar, video dan lainnya.
- Kolom tiga untuk mengisi jawaban.

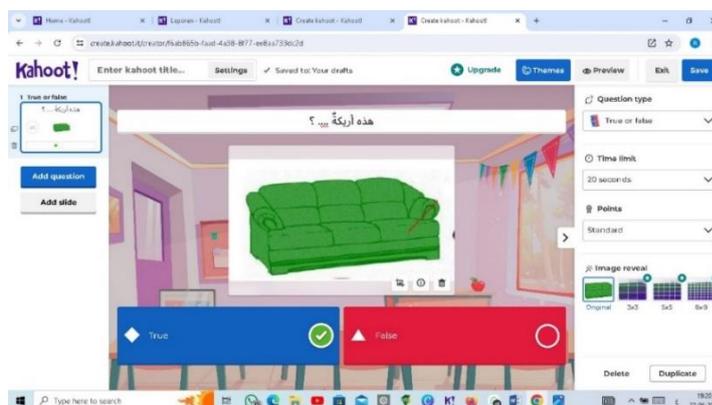
Contoh *Kahoot* yang telah dibuat kuis seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2.11 Tampilan kuis *Kahoot*

- Guru dapat memilih *type* soal yang diinginkan di bagian pojok kanan atas “*Question type*” tersedia gratis dan berbayar.
- Guru dapat mengatur waktu untuk peserta didik menjawab soal, dan terdapat pula pilihan *Points* dan *Answer options* (*single select* yang tersedia gratis)
- Kemudian untuk jawabannya, guru bisa mengklik tombol centang untuk menandakan jawaban yang benar.

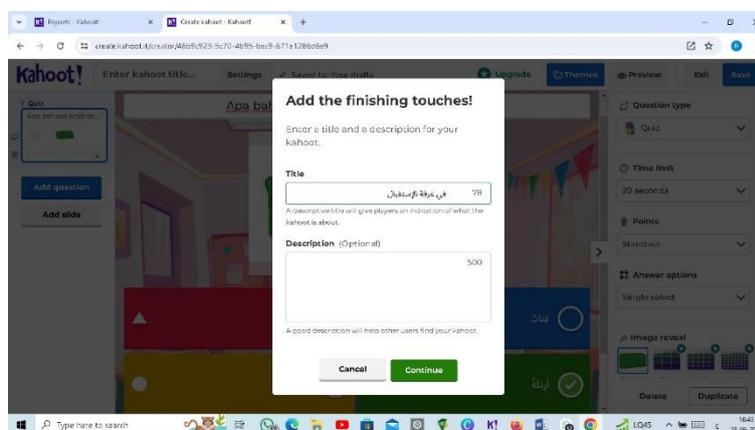
Guru juga dapat memilih *type* soal yang diinginkan, misalnya *Quiz*, seperti gambar di atas, atau *true or false* seperti gambar di bawah:



Gambar 2.12 Tampilan *True or False Kahoot*

Jika guru menggunakan pilihan *Quiz*, guru dapat menyimpan kuis di bagian pojok kanan atas.

10) Selanjutnya kuis dibuatkan tema (*tilte*) dan *description (optional)*, seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.13 Tampilan *Tilte dan Description (Optional) Kuis*

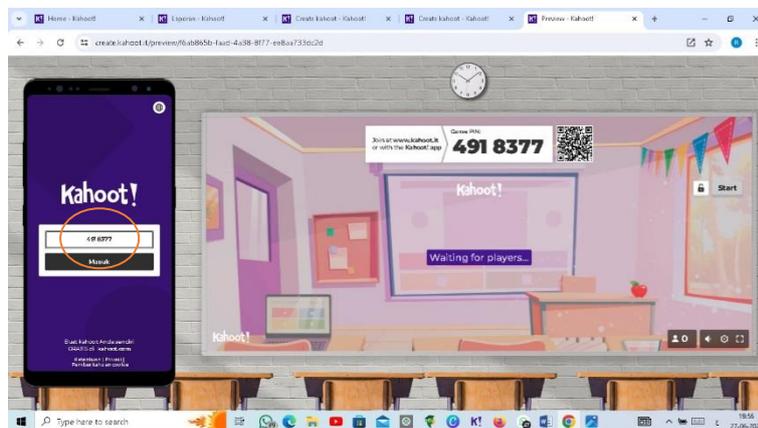
Setelah mengklik “*done*” maka soal sudah siap untuk dibagikan kepada peserta didik.

Adapun beberapa langkah-langkah untuk memainkan kuis *Kahoot* sebagai berikut:

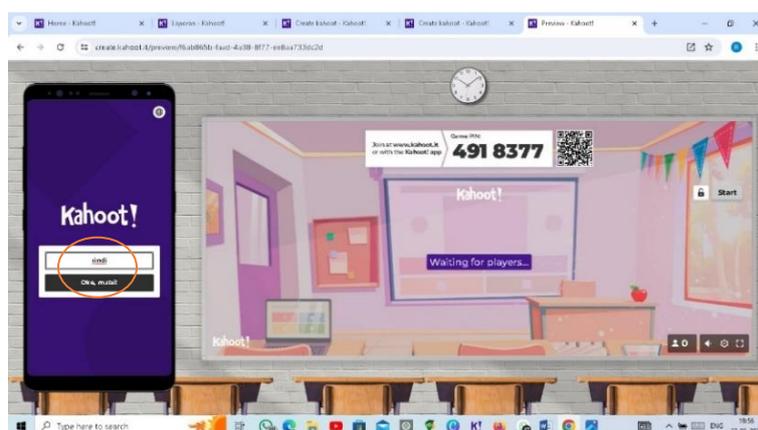
- Guru dapat melihat kuis yang telah dibuat pada menu “*Library*”,
- Setelah itu guru dapat mengklik “*Host live*” dan selanjutnya klik “*Start*”.

- Kemudian peserta didik dapat bergabung melalui www.kahoot.it atau aplikasi *Kahoot*, dan memasukan PIN yang telah tersedia.

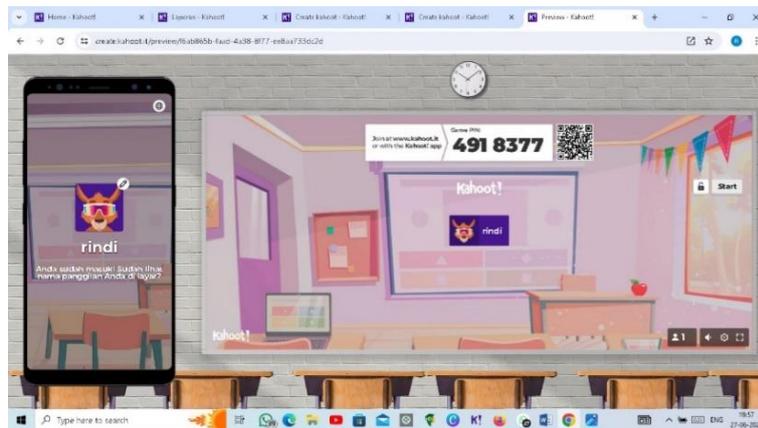
Apabila guru ingin meninjau kuis sebelum dibagikan kepada peserta didik, guru dapat membuka menu “*Library*”, kemudian mengklik kuis, setelah itu klik titik tiga, kemudian pilih bagian “*preview*” maka tampilannya dapat dilihat seperti beberapa gambar di bawah, gambar berikut ini adalah bentuk tampilan kuis *Kahoot* pada laptop guru, sedangkan gambar telepon seluler adalah tampilan *Kahoot* pada ponsel peserta didik, dan dapat juga menggunakan komputer peserta didik.



Gambar 2.14 Halaman PIN



Gambar 2.15 Tampilan Nama Peserta didik



Gambar 2.16 Tampilan Bergabung di Kahoot



Gambar 2.17 Tampilan Kuis dan Pilihan Jawaban



Gambar 2.18 Tangapan Jawaban dan Poin



Gambar 2.19 Tampilan Hasil Akhir

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari istilah motif (*motive*) yang mengacu pada kekuatan penggerak yang sudah aktif.²⁶ Pada dasarnya motif adalah dorongan, keinginan, dan energi internal lainnya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif memberikan tujuan dan arah bagi perilaku manusia.²⁷

Motivasi merupakan manifestasi alami yang dimiliki setiap individu sebagai potensi dasar yang mengandung makna intrinsik yang ada sejak awal penciptaan atau kelahiran manusia. Motivasi menjadi dorongan yang mendorong individu untuk bertindak, tanpa disadari, dengan sikap dan perilaku yang mengarah pada kodratnya.²⁸

Menurut Asrori dalam Nasution mengatakan pada dasarnya motivasi adalah dorongan yang muncul dalam diri seseorang, baik secara sadar maupun tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Selain itu, motivasi juga

²⁶Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 151.

²⁷Kayyis Fithri Ajhuri, *Urgensi Motivasi Belajar Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa* (Cet. I; Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021), 14.

²⁸Zuhdi Rajbi, *Motivasi Belajar Siswa Peran Orang Tua dan Kreativitas Guru* (Cet. I; Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023), 10.

mencakup upaya-upaya yang dapat mendorong individu atau kelompok tertentu untuk melakukan sesuatu dengan tujuan mencapai tujuan tertentu.²⁹

Berdasarkan pandangan Goleman dalam Nasution bahwa perilaku seseorang muncul karena motif yang ada, sehingga aktivitas individu sangat dipengaruhi oleh motivasi yang dimilikinya. Motivasi ini berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, dan memiliki dampak signifikan pada seluruh proses belajar. Semakin tinggi motivasi seseorang dalam belajar, semakin efektif proses belajar yang mereka lakukan.³⁰

Motivasi dan proses belajar saling berpengaruh. Belajar merujuk pada perubahan perilaku yang relatif permanen dan dapat terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang didasari oleh tujuan mencapai suatu target.³¹

Menurut Winkle dalam Marisa mengatakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan energi pendorong di dalam diri peserta didik yang merangsang aktivitas belajar, yang memastikan kelangsungan dari aktivitas belajar dan yang memberi arah pada aktivitas belajar tersebut, maka tujuan yang diinginkan oleh peserta didik dapat dicapai. Motivasi belajar merupakan aspek psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khusus yaitu dalam hal minat juga semangat belajar, peserta didik yang termotivasi kuat akan memiliki energi besar untuk melakukan aktivitas belajar.³²

Motivasi belajar dapat muncul karena dorongan internal seperti keinginan untuk berhasil, kebutuhan akan pengetahuan, dan harapan untuk mencapai tujuan. Di sisi lain, faktor eksternal termasuk penghargaan, lingkungan belajar yang

²⁹Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Cet. I; Medan: Perdana Publishing, 2018), 45.

³⁰Ibid., 46.

³¹Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Cet. XIV; Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 23.

³²Siti Marisa, "Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar," *Jurnal Taushiah FAI-UISU* 9, no. 2 (2019): 22.

mendukung, dan kegiatan belajar yang menarik juga mempengaruhi motivasi belajar. Namun, penting untuk diingat bahwa kedua faktor ini dipicu oleh rangsangan tertentu yang mendorong seseorang untuk lebih antusias dan tekun dalam aktivitas belajar³³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh daya pendorong dalam diri peserta didik yang menyebabkan untuk melakukan kegiatan belajar, memastikan kelangsungan aktivitas belajar dan memberi arah pada aktivitas belajar, sehingga tujuan yang diinginkan peserta didik dapat tercapai. Motivasi belajar bisa timbul oleh dorongan internal dan faktor eksternal. Adapun dorongan internal seperti adanya keinginan untuk berhasil, kebutuhan akan pengetahuan dan harapan untuk ingin mencapai tujuan. Sementara faktor eksternal seperti adanya penghargaan, lingkungan belajar yang baik dan mendukung serta kegiatan belajar yang menarik.

b. Jenis-Jenis Motivasi

Dari segi karakteristiknya, motivasi dapat diklasifikasikan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:³⁴

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri dan tidak terpengaruh oleh faktor eksternal karena setiap individu memiliki dorongan internal untuk melakukan sesuatu. Seseorang yang bertindak berdasarkan motivasi intrinsik akan merasa puas ketika mencapai hasil dari tindakan tersebut. Sebagai contoh, seseorang yang suka membaca tanpa dorongan eksternal akan mencari

³³Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Cet. XIV; Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 23.

³⁴Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Kependidikan Fakultas Tarbiyah IAIN Bone* 12, no. 2 (2018): 126.

buku-buku untuk dibaca. Individu yang rajin dan bertanggung jawab tanpa perlu diperintah telah belajar dengan sungguh-sungguh.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini muncul karena adanya pengaruh dari luar individu, entah itu berupa ajakan, perintah, atau tekanan dari orang lain yang membuat peserta didik mau belajar. Sebagai contoh, saat seorang peserta didik menyelesaikan tugas rumah hanya karena patuh pada perintah guru, dan jika tidak dipatuhi, guru akan marah padanya.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dapat dipahami bahwa motivasi dapat dilihat dari segi karakteristiknya yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik ialah motivasi yang bersumber dari luar individu, misalnya seseorang yang sedang menyelesaikan pekerjaan rumah karena takut dimarahi oleh ibunya.

c. Upaya Membangun Motivasi Belajar

Membangun motivasi belajar bukanlah tugas yang simpel, oleh karena itu guru perlu memahami karakteristik peserta didik dan memiliki kreativitas dalam merancang pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³⁵ Motivasi sangat diperlukan dalam melakukan suatu kegiatan, terutama dalam pembelajaran. Motivasi menjadi faktor pendukung dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Berdasarkan pandangan Sagala dalam Ananda dan Hayati mengatakan ada berbagai cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:³⁶

³⁵Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 168.

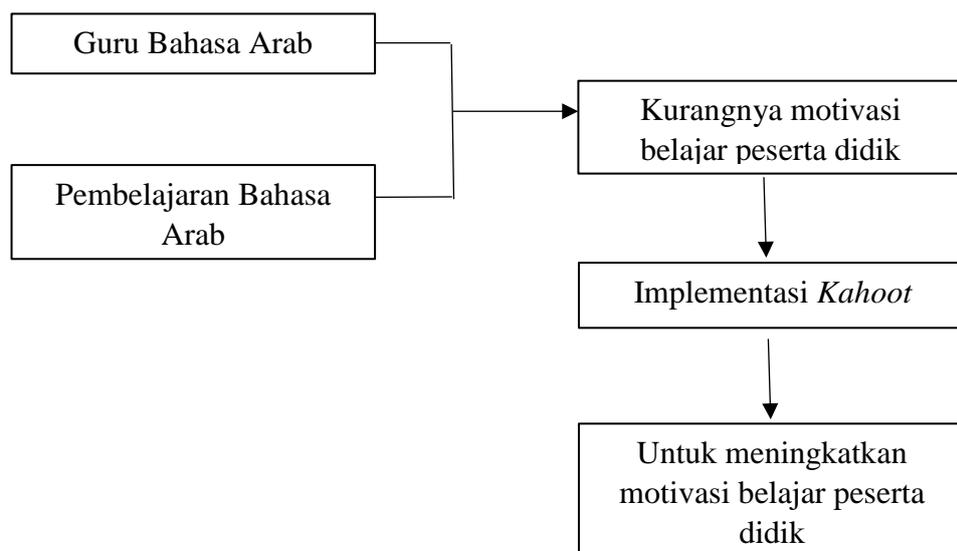
³⁶Ibid., 169.

- 1) Menyiapkan penggunaan beragam cara dan metode pengajaran serta media yang berbeda. Dengan variasi metode dan media, kejenuhan dapat dikurangi atau bahkan dihilangkan.
- 2) Merancang dan memilih materi yang menarik minat dan relevan bagi peserta didik. Hal-hal yang dibutuhkan oleh peserta didik cenderung menarik perhatian, karena pemenuhan kebutuhan belajar ini dapat memicu motivasi untuk mempelajarinya.
- 3) Memberikan target-tujuan di antara, dengan tujuan akhir pembelajaran adalah untuk lulus ujian atau naik ke tingkat berikutnya. Tujuan akhir ini biasanya dicapai pada akhir tahun, sehingga untuk mendorong motivasi belajar, sasaran di antara seperti ujian semester, ujian tengah semester, ulangan akhir, kuis, dan sejenisnya diadakan.
- 4) Memberi peluang untuk meraih kesuksesan. Materi atau pertanyaan yang *challenging* hanya dapat diselesaikan oleh peserta didik yang mahir, sedangkan peserta didik yang kurang mahir mungkin akan kesulitan menguasainya. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan belajar peserta didik.
- 5) Membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hangat dengan nuansa persahabatan, humor, penghargaan terhadap keberadaan peserta didik, tanpa kritik pedas atau ejekan, dapat memicu motivasi belajar.
- 6) Mengadakan kompetisi yang sehat dapat meningkatkan motivasi belajar.

2. Kerangka Pemikiran

Dalam pembelajaran Bahasa Arab peserta didik terkadang memiliki motivasi yang rendah untuk mengikuti pembelajaran, hal tersebut dikarenakan Bahasa Arab termasuk bahasa asing yang masih sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Terutama jika guru hanya menggunakan media konvensional dalam

pembelajaran. Olehnya penting bagi guru untuk memanfaatkan media digital seperti aplikasi *Kahoot* untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, sehingga motivasi peserta didik dapat ditingkatkan untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.



Gambar 2.20 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka peneliti ingin mengetahui bagaimana cara guru dalam mengaplikasikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui peran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

Metode penelitian sangat erat kaitannya dengan prosedur, teknik, alat, dan desain penelitian yang dipilih. Dalam metode penelitian, terdapat gambaran mengenai rencana penelitian yang mencakup langkah-langkah yang harus dilakukan, waktu penelitian, sumber data yang digunakan, serta metode perolehan dan analisis data.¹

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang didasarkan pada filsafat postpositivisme atau interpretif, digunakan untuk menginvestigasi kondisi alami dari objek penelitian, di mana peneliti berperan sebagai alat utama, teknik pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi (kombinasi observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh bersifat kualitatif, analisis data dilakukan secara induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna, menggali keunikan, membangun pemahaman fenomena, dan merumuskan hipotesis.²

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, yaitu jenis penelitian yang menguraikan atau menjelaskan suatu permasalahan. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk memberikan gambaran yang akurat dan terstruktur mengenai suatu populasi, situasi, atau fenomena.³

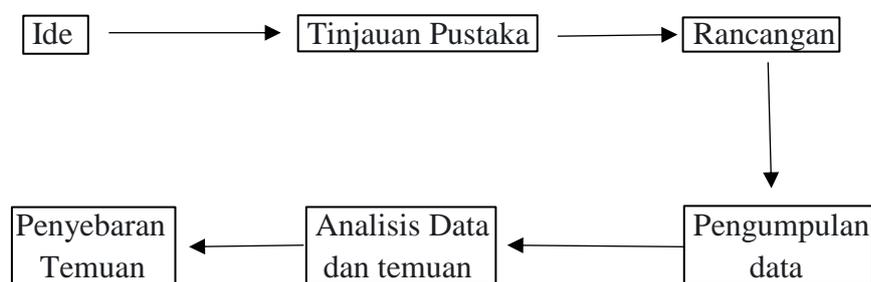
¹V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami* (Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023), 5.

²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Interpretif, Interaktif dan Konstruktif* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2018), 9-10.

³Jonata, *et al.*, ed., *Metodologi Penelitian Kualitatif: Jenis-Jenis Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknolog, 2022), 88.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif dikarenakan penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena mengenai permasalahan yang dikaji. Adapun peneliti ingin memberikan gambaran atau ulasan yang mendalam mengenai aplikasi Kahoot yang digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab, baik dari segi penggunaannya maupun peran Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan pandangan Bruce L. Berg dalam Salim & Syahrums secara garis besar, penelitian kualitatif melibatkan enam tahapan utama yang dimulai dengan konsepsi ide, tinjauan pustaka, kemudian rancangan penelitian, pengumpulan dan pengaturan data, analisis dan temuan, hingga penyebaran hasil temuan penelitian.⁴ Dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:



Sumber: Bruce L. Berg

Gambar 3.1 Desain Penelitian

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi yang berada Jl. Beringin Nunjamboko, Desa Lolu, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah. Peneliti mengambil lokasi tersebut sebagai objek penelitian disebabkan terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Arab yang ingin diteliti, dan Sekolah tersebut juga dilengkapi oleh

⁴Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2012), 185.

sarana/prasarana yang mendukung dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya penggunaan media digital dalam pembelajaran yaitu aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

C. Kehadiran peneliti

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan elemen kunci yang berperan sebagai instrumen utama dalam penelitian. Hal ini mengindikasikan bahwa peneliti memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan sebuah penelitian kualitatif. Peneliti memiliki kendali dalam menilai kualitas data lapangan yang diperoleh dalam kerangka penelitian kualitatif tersebut.⁵

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi awal pada lokasi penelitian dan berdialog langsung dengan guru mata pelajaran bahasa Arab mengenai proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah tersebut. Peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran bahasa Arab. Peneliti juga menanyakan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Adapun pada tahap selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian mengenai penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, guru mata pelajaran bahasa Arab menggunakan salah satu media pembelajaran *online* yaitu aplikasi Kahoot. Olehnya peneliti akan melakukan observasi lanjutan yang berkaitan dengan media pembelajaran *online* tersebut.

D. Data dan Sumber Data

Creswell dalam Silalahi mengatakan data dalam penelitian kualitatif dapat berasal dari berbagai jenis sumber seperti dokumen, narasumber, peristiwa, lokasi, benda, gambar, tanda, simbol, dan rekaman. Dalam konteks penelitian kualitatif,

⁵Sapto Haryoko, Bahartiar dan Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), 134.

data yang berupa kata-kata/kalimat dan tindakan dari subjek (informan) dianggap sebagai sumber utama, meskipun informasi tertulis juga memiliki peran penting karena dapat memberikan informasi yang dapat diperiksa ulang dan tetap tidak berubah seiring waktu.⁶

Menurut Wahidmurni dalam Silalahi bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif mempengaruhi jenis data yang didapatkan, apakah itu data primer atau data sekunder. Data primer merujuk pada data yang berasal dari sumber asli atau sumber pertama, sementara data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber lain selain sumber asli. Data sekunder juga bisa diperoleh melalui presentasi oleh pihak lain. Data sekunder telah diatur sedemikian rupa untuk penggunaan, sering disebut sebagai data yang tersedia. Data sekunder umumnya sudah terdokumentasi, seperti data statistik.⁷

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan berasal dari data primer dan sekunder. Adapun Sumber data primer dan data sekunder dapat dipaparkan sebagai berikut:⁸

1. Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari informan melalui berbagai cara seperti kuesioner, kelompok fokus, panel, atau hasil wawancara peneliti dengan narasumber. Informasi yang diperoleh dari data primer ini perlu diproses kembali sebelum dapat digunakan. Sumber data primer merupakan pihak yang memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Adapun informan dalam hal ini adalah kepala sekolah, guru bahasa Arab, dan peserta didik SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

⁶Dumaris E. Silalahi, *et al ed.*, *Metode Penelitian Kualitatif: Keabsahan Data Penelitian Kualitatif* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2022), 197.

⁷Ibid., 197.

⁸V. Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami* (Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023), 73-74.

2. Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh dari dokumen seperti catatan, buku, majalah, laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku sebagai referensi teori, majalah, dan sumber lainnya. Data yang berasal dari data sekunder ini tidak memerlukan proses pengolahan lebih lanjut. Sumber data sekunder adalah pihak yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Adapun data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari catatan, hasil perekaman, skripsi, video edukasi, buku-buku maupun artikel jurnal yang berkaitan dengan penelitian, dan lain sebagainya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting karena tujuan utamanya adalah memperoleh data. Jika peneliti tidak memahami teknik pengumpulan data dengan baik, maka kemungkinan besar data yang diperoleh tidak akan memenuhi standar yang telah ditetapkan.⁹

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian melalui melihat dan merasakan situasi secara langsung. Setelah melakukan observasi, peneliti membuat laporan berdasarkan apa yang diamati, didengar, dan dirasakan selama proses tersebut. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan rinci tentang suatu

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2018), 104.

peristiwa atau situasi tertentu.¹⁰ Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis observasi partisipatif berupa partisipasi aktif, yakni peneliti ikut melakukan apa yang dilakukan oleh informan, tetapi belum sepenuhnya lengkap.¹¹

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati proses belajar mengajar di kelas dan ikut serta dalam menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi Kahoot pada mata pelajaran bahasa Arab. Peneliti berpartisipasi aktif dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran agar dapat mengetahui lebih mendalam situasi yang dirasakan oleh informan dalam menggunakan media Kahoot.

2. Wawancara

Wawancara adalah langkah tanya-jawab dalam penelitian yang berjalan secara lisan dalam hal dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung data-data atau laporan.¹² Peneliti menggunakan jenis wawancara semi terstruktur agar peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih detail mengenai permasalahan penelitian. Adapun informan yang akan diwawancarai oleh peneliti pada penelitian ini adalah kepala sekolah, guru dan peserta didik SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

¹⁰Mohammad Wasil, *et al. ed., Metodologi Penelitian Kualitatif: Karakteristik Penelitian Kualitatif* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 21-22.

¹¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif* (Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2018), 108.

¹²Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), 83.

Tabel 3.1 Informan dan Topik Wawancara

| No. | Informan | Topik Wawancara |
|-----|----------------|--|
| 1. | Kepala sekolah | <p>Gambaran umum SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keadaan Geografis • Sejarah berdirinya SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi • Visi dan misi sekolah • Keadaan guru dan pegawai • Keadaan peserta didik • Sarana dan prasarana |
| 2. | Guru | <ul style="list-style-type: none"> • RPP/Silabus/Modul Ajar • Jumlah siswa/sampel penelitian • Proses belajar mengajar • media pembelajaran menggunakan Kahoot |
| 3. | Peserta didik | <ul style="list-style-type: none"> • Proses pembelajaran Bahasa Arab • Pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot |

3. Dokumentasi

Dokumen adalah sumber data yang dimanfaatkan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, gambar (foto), film, dan karya-karya monumental, yang keseluruhannya itu memberi data bagi proses penelitian.¹³

¹³Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertasi Contoh Proposal)* (Ed. I; Yogyakarta: Lembaga Pendidikan dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN “Veteran” Yogyakarta Press, 2020), 64.

Penelitian ini menggunakan data tertulis maupun yang berbentuk gambar dan suara (rekaman). Peneliti melampirkan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen yang dibutuhkan, seperti daftar nama peserta didik, RPP maupun silabus, atau dokumen lainnya. Adapun data yang berbentuk gambar seperti foto lokasi penelitian atau sekolah, foto pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot, foto wawancara dan lain sebagainya.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah sistematis dalam menyusun dan mengorganisir data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumen, dengan cara mengelompokkan data, mengurai ke dalam unit-unit, menyatukan informasi, menemukan pola, menentukan informasi penting yang akan diteliti, dan mengambil kesimpulan agar dapat dipahami dengan baik oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁴

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data dan dianalisis dari data dikumpulkan sampai penelitian selesai, adapun teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Miles dan Huberman yaitu menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data atau merangkum informasi, itu berarti mengidentifikasi poin-poin kunci yang perlu dibahas atau disimpulkan. Reduksi data bisa dilakukan dengan cara menyederhanakan atau merangkum informasi penting agar tetap relevan dalam penelitian. Jadi, peneliti terus-menerus melakukan proses ini saat meneliti untuk mencatat inti dari data yang digali.¹⁵ Dalam hal ini peneliti

¹⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016), 244.

¹⁵Syafrida, *Metodologi Penelitian* (Cet. I; Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021), 47.

mengambil data-data yang penting dan membuang hal-hal yang tidak diperlukan untuk penelitian, agar hasil penelitian terstruktur dan tidak ambigu.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah kumpulan informasi terstruktur yang memungkinkan untuk membuat kesimpulan dan mengambil tindakan. Dengan melihat cara data disajikan, kita dapat memahami situasi saat ini dan mengenali langkah yang perlu diambil berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari penyajian tersebut.¹⁶ Peneliti menggunakan teknik penyajian data untuk memaparkan data yang telah diperoleh dari pengumpulan data sebelumnya, dan data dapat disajikan dalam bentuk bagan, deskripsi naratif atau lainnya yang akan diuraikan pada hasil penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan/verifikasi adalah tahap ketiga dalam proses analisis yang melibatkan pengambilan dan konfirmasi kesimpulan. Sejak fase awal pengumpulan data, analis kualitatif melakukan interpretasi makna dengan mencatat pola, penjelasan, kausalitas, dan asumsi. Peneliti secara hati-hati memperlakukan kesimpulan ini, tetap mempertahankan sikap terbuka dan skeptis, meskipun kesimpulan tersebut mungkin belum jelas pada awalnya dan baru menjadi lebih terdefinisi dan rasional di masa mendatang. Waktu yang dibutuhkan untuk mencapai kesimpulan akhir dapat bervariasi tergantung pada jumlah data lapangan yang dikumpulkan. Penggunaan metode pengkodean, penyimpanan, dan pengambilan data, serta tingkat keahlian peneliti, sangat mempengaruhi proses ini. Selain itu, peneliti juga harus memperhatikan batas waktu yang ditetapkan.¹⁷

¹⁶Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian* (Cet. III; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 244.

¹⁷Erlend Mouw, *et al ed., Metodologi Penelitian Kualitatif: Teknik Analisis Dalam Penelitian Kualitatif* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 72.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian kualitatif di mana data yang telah diperoleh harus jelas dan benar. Terdapat banyak cara yang dapat digunakan untuk meninjau data yang telah didapatkan. Akan tetapi pada penelitian ini, peneliti menggunakan salah satunya yaitu Triangulasi. Adapun triangulasi yang akan digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Berdasarkan pandangan Nugrahani dalam Silalahi bahwa Triangulasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data yang sah dalam penelitian kualitatif. Triangulasi melibatkan berbagai aspek seperti sumber data, waktu, teori, metode, dan peneliti. Triangulasi sumber melibatkan usaha peneliti dalam memperoleh data yang valid dari berbagai sumber. Data yang sama yang diperoleh dari sumber yang berbeda akan memberikan tingkat keabsahan yang tinggi. Data dapat dibandingkan melalui observasi dan wawancara, membandingkan perspektif seseorang berdasarkan latar belakang sosial, serta membandingkan data wawancara dengan data yang telah terdokumentasi. Triangulasi metode merupakan cara untuk memastikan keabsahan data penelitian dengan menggunakan metode yang berbeda, seperti dengan memberikan kuesioner dan melakukan observasi. Triangulasi oleh peneliti dilakukan untuk memverifikasi keabsahan data dengan membandingkannya dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain. Selain itu, triangulasi teori juga penting karena menganalisis data dengan berbagai teori untuk mencapai kesimpulan yang relevan dan bermanfaat.¹⁸

¹⁸Dumaris E. Silalahi, *et al ed., Metode Penelitian Kualitatif: Keabsahan Data Penelitian Kualitatif* (Sukoharjo: Tahta Media Group, 2022), 201.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

Dalam hal ini peneliti memperoleh beberapa informasi mengenai gambaran umum SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi berdasarkan keadaan geografis sekolah, sejarah berdirinya, visi dan misi sekolah, keadaan guru dan pegawai, keadaan peserta didik, dan keadaan sarana/prasarana sekolah.

1. Keadaan Geografis

SD Islam Terpadu Insan Gemilang terletak di Jl. Beringin Nujamboko, Desa Lolu, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi. Lokasi ini merupakan pembangunan gedung baru, awalnya SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi berada di Jl. Tambuli, Desa Lolu.

Tabel 4.1 Identitas Sekolah

| No. | Identitas Sekolah | | | |
|-----|--------------------|-----------------------------------|---|---------|
| 1 | Nama Sekolah | : SD ISLAM TERPADU INSAN GEMILANG | | |
| 2 | NPSN | : 69944199 | | |
| 3 | Jenjang Pendidikan | : SD | | |
| 4 | Status Sekolah | : Swasta | | |
| 5 | Alamat Sekolah | : Desa Lolu Jl. Tambuli | | |
| | RT / RW | : 9 | / | 2 |
| | Kode Pos | : 94364 | | |
| | Kelurahan | : Lolu | | |
| | Kecamatan | : Kec. Sigibiromaru | | |
| | Kabupaten/Kota | : Kab. Sigi | | |
| | Provinsi | : Prov. Sulawesi Tengah | | |
| | Negara | : Indonesia | | |
| 6 | Posisi Geografis | : -0.9595 | | Lintang |
| | | 119.9156 | | Bujur |

Sumber data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

Tabel di atas merupakan identitas SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi sebelum adanya perpindahan lokasi sekolah. Saat ini, lokasi sekolah terletak di Jl. Beringin Nujamboko, Desa Lolu, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan, bahwa posisi gedung baru SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi berada di sekitar rumah warga, yang awalnya lokasi tersebut merupakan lahan kosong, dengan kondisi tanah seluas 1.200 m², pada lokasi tersebut telah dibangun beberapa gedung, seperti kantor, kelas, mushola, parkir, dan lain-lain.

2. Sejarah berdirinya SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi adalah lembaga pendidikan yang didirikan pada tahun 2016. Sekolah ini berada di bawah naungan Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), serta dibangun oleh Yayasan Banua Ilmu. Sejak tahun 2016 hingga saat ini, kepala sekolah SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi hanya ada satu.

SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi yang berada di Desa Lolu, Jl. Beringin Nujamboko merupakan bangunan gedung baru, yang sebelumnya sekolah ini berada di Desa Lolu, Jl. Tambuli. Pembangunan sekolah yang berada di Jl. Beringin Nujamboko mendapat bantuan dari Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (PUPR) dan Dinas Pendidikan Kabupaten Sigi. Pembangunan gedung baru dimulai dari tahun 2024 pada bulan Januari, namun peletakan batu pertama dilakukan pada bulan Desember tahun 2023. Kemudian pembangunan selesai pada bulan Juni tahun 2024.

3. Visi dan Misi SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

a. Visi

Meningkatkan pelayanan pendidikan untuk mencetak generasi berakhlaq Qur'ani, berprestasi gemilang, dan berdaya saing.

b. Misi

- 1) Membentuk generasi pemimpin berakhlaq Qur'ani, menghafal, dan pecinta Qur'an.
- 2) Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan sehingga menghasilkan peserta didik yang berprestasi.
- 3) Membentuk pribadi-pribadi cerdas, berwawasan luas serta menjadi generasi berdaya saing di era globalisasi.

4. Keadaan Guru dan Pegawai SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi.

Guru adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Guru memiliki peran sebagai penggerak dan penyaluran informasi mengenai pengetahuan pada bidang-bidang tertentu.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan, bahwa SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi memiliki guru dan pegawai sejumlah 30 orang, yang terdiri dari 27 guru dan 3 orang pegawai. Adapun secara rinci dapat dipaparkan melalui tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Guru dan Pegawai

| No. | Nama Nip | J / K | TMB | Jabatan | Pangkat Gol/Ruang | Pend. Tera-khir | Mengajar Di Kelas |
|-----|-------------------|-------|------|------------------|--------------------|-----------------|-------------------|
| 1. | Nur Hasana, SP.d | P | 2016 | Kepala Sekolah | Guru Tetap Yayasan | S.1 | III& IV |
| 2. | Ismail Sa'bani | L | 2016 | Guru Bahasa Arab | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I,II,III |
| 3. | Srifayanti, S.Pt | P | 2017 | Guru Kelas | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I |
| 4. | Siti Hafisah S.Pd | P | 2017 | Guru Kelas | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I |

| | | | | | | | |
|-----|-------------------------|---|------|------------------|--------------------------|-----|--------------------|
| 5. | Suharsi Sulaeman, S.Pd | P | 2019 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | III |
| 6. | Mariana Sulaeman, S.Pd | P | 2019 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | II |
| 7. | Lutfiana, S.Pd | P | 2020 | Guru Qur'an | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I,III,VI |
| 8. | Melda Novrianti, S.Si | P | 2021 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | IV |
| 9. | Zulham, S.Pd | L | 2022 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | V |
| 10. | Rezy, S.Pd | L | 2021 | Guru Kelas | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I,II,V |
| 11. | Alan Rifan, S.Pd | L | 2021 | Guru Qur'an | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I,II,IV |
| 12. | Muhammad, SH | L | 2021 | Guru Qur'an | Guru Tetap Yayasan | S.1 | I,III,IV |
| 13. | Syahrir, S.Pd | L | 2022 | Guru PAI | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | III,IV, V,VI |
| 14. | Djazuli, M.Pd | L | 2022 | Guru Qur'an | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | I,II,V |
| 15. | Efi Mashlahatul U, S.Pd | P | 2022 | Guru Qur'an | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | I,III,V |
| 16. | Moh. Riski, S.Pd | L | 2022 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | IV |
| 17. | Elistina, S.Pd | P | 2022 | Guru PJOK | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | I,II,III, IV.V,V I |
| 18. | Susi Susanti, SE | P | 2022 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | VI |
| 19. | Slamet Haryadi | L | 2022 | Guru Kelas | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | V |
| 20. | Moh. Iqbal, S.Pd | L | 2022 | Guru Bahasa Arab | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | IV,V,V I |
| 21. | Riska Marwan | P | 2023 | Guru Qur'an | Guru Tidak Tetap Yayasan | SMA | I,II,VI |
| 22. | Ayu Rahmah, S.Ag | P | 2023 | Guru Qur'an | Guru Tidak Tetap Yayasan | S.1 | I,III,IV |

| | | | | | | | |
|-----|----------------------------|---|------|-------------------------|-----------------------------|-----|-------------|
| 23. | Hudha Aji Prakoso, S.Pd | L | 2024 | Guru Kelas | Guru Magang Yayasan | S.1 | VI |
| 24. | Fira Nur Azizah, S.Pd | P | 2024 | Guru Qur'an | Guru Magang Yayasan | S.1 | I,II,V |
| 25. | Hidayaturrahman Syam, S.Pd | L | 2024 | Guru Qur'an | Guru Magang Yayasan | S.1 | II,IV,V |
| 26. | Hamdi | L | 2024 | Guru PAI & Guru Qur'an | Guru Magang Yayasan | S.1 | I,II,III,VI |
| 27. | Merlin, S.Agr | P | 2024 | Guru Kelas | Guru Magang Yayasan | S.1 | II |
| 28. | Sri Suyanti | P | 2016 | Bendahara Sekolah & Bos | Pegawai Tetap Yayasan | SMA | |
| 29. | Asri | L | 2019 | Administrasi | Pegawai Tetap Yayasan | SMA | |
| 30. | Nur Hidayah, S.Ip | P | 2023 | Pustakawan | Pegawai Tidak Tetap Yayasan | S.1 | |

Sumber Data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

5. Keadaan Peserta Didik SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

Peserta didik merupakan sekelompok anak atau remaja dalam lingkup pendidikan formal yang membutuhkan pengetahuan serta pembinaan karakter. Sebagai salah satu komponen penting di sekolah, peserta didik berperan sebagai penerima informasi dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Tabel 4.3 Data Peserta Didik SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

| JML ROMB EL | KELAS | | | | | | | | | | | | JUMLAH | | |
|-------------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|-----------|
| | I | | II | | III | | IV | | V | | VI | | L | P | TOT AL |
| | L | P | L | P | L | P | L | P | L | P | L | P | | | |
| 6 | 2 1 | 2 9 | 2 3 | 1 3 | 2 3 | 2 3 | 1 6 | 1 9 | 1 8 | 1 4 | 1 7 | 1 8 | 11 8 | 11 6 | 234 |

Sumber Data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

6. Keadaan Prasarana/Sarana Sekolah

Sarana dan prasarana yang baik dapat mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan oleh peneliti, SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi memiliki prasarana yang terbilang lengkap seperti kantor, gudang, kantin, lapangan, parkir, rombel 1-6, ruang guru, ruang ibadah, ruang kepala sekolah, ruang perpustakaan, toilet, UKS, wc siswi/perempuan, dan lain sebagainya. Adapun sarana yang tersedia cukup memadai dalam proses pembelajaran. Berikut data prasarana/sarana yang ada di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi:

Tabel 4.4 Keadaan Bangunan

| No. | Tanah | | Ruang Kelas | | | Ruang Kepala | | | Ruang Guru | | | WC |
|-----|---------------------|--------|-------------|---|---|--------------|---|---|------------|---|---|----|
| | Luas m ² | Status | B | S | R | B | S | R | B | S | R | |
| 1. | 1200 | HGP | 8 | - | - | 1 | - | - | 2 | - | - | 7 |

Keterangan: B=Baik
S=Sedang
R=Rusak

Sumber Data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

Tabel 4.5 Kedaan Meubelair

| No. | Nama Barang | Baik | Sedang | Rusak | Jumlah | Ket. |
|-----|-----------------|------|--------|-------|--------|------|
| 1. | Meja Murid | 234 | | | 234 | |
| 2. | Kursi Murid | 234 | | | 234 | |
| 3. | Meja Guru | 26 | | | 26 | |
| 4. | Kursi Guru | 26 | | | 26 | |
| 5. | Lemari | 19 | 2 | | 19 | |
| 6. | Papan Tulis | 9 | | | 9 | |
| 7. | Rak/Lemari Buku | 3 | | | 3 | |
| 8. | Kursi Tamu | 1 | | | 1 | |
| 9. | Papan Data | 7 | | | 7 | |

Sumber Data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

Selain berbagai sarana yang telah dipaparkan pada tabel sebelumnya, sekolah tersebut juga mendapat bantuan dari Kementerian Pendidikan berupa 15 unit komputer, yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut bantuan/*block grant*/subsidi dan beasiswa SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi:

Tabel 4.6 Bantuan Sarana

| No. | Tahun | Jenis Bantuan | Sumber Bantuan | Besar Bantua | Dana Pendamping | Peruntukan Dana |
|-----|-------|---------------|----------------|--------------|-----------------|------------------|
| 1. | 2022 | Bantuan TIK | Direktorat PSD | 0 | 0 | 15 Unit Komputer |

Sumber Data: Administrasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang.

B. Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

Kahoot adalah platform pembelajaran *online* yang terdapat fitur-fitur seperti *game*, kuis, diskusi dan survei. *Kahoot* dapat digunakan dalam berbagai kegiatan belajar mengajar seperti *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat difokuskan pada materi pelajaran. Adapun dalam pengaplikasiannya, guru dapat membuat pertanyaan dan peserta didik menjawab dengan memilih gambar atau warna yang mewakili jawaban, dan memastikan tidak salah saat memilih jawaban.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan mengenai aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi bahwa ada beberapa hal yang harus dipersiapkan sebelum menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Fasilitas memadai

Aplikasi *Kahoot* adalah platform pembelajaran online yang membutuhkan sarana teknologi, jika tidak terdapat fasilitas pendukung, maka *Kahoot* akan sulit untuk diaplikasikan. Terdapat beberapa sarana yang harus dimiliki oleh pengguna terutama guru dan peserta didik dalam mengimplementasikan *Kahoot* seperti komputer atau laptop, proyektor, jaringan internet, alat pembesar suara dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik bahwa di sekolah tersebut terdapat beberapa fasilitas yang memadai dalam pembelajaran Bahasa Arab. Sebagaimana yang disampaikan oleh Faidu Rahman bahwa: “Fasilitas sudah memadai, seperti papan tulis, buku, *chromebook*, Wi-Fi dan proyektor”.¹ Selanjutnya disampaikan juga oleh Muhammad Raihan, bahwa: “Fasilitas sudah memadai, seperti alat tulis, buku, meja dan banyak, *chromebook* dan Wi-Fi”²

Sejalan dengan yang disampaikan oleh kepala sekolah dalam wawancara yang diwakilkan oleh pengajar Bahasa Arab kedua yaitu Ustadz Ismail Sa’bani bahwa: “Ada fasilitas sekolah yang mendukung media teknologi, seperti LCD, *chromebook* dan ada internet juga”.³

Meskipun salah satu peserta didik mengatakan bahwa terdapat sarana yang tidak mendukung saat pembelajaran Bahasa Arab yakni kipas angin yang rusak.⁴ Akan tetapi dalam hal ini peneliti menganggap bukan masalah yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab terutama untuk penggunaan *Kahoot*.

¹Faidu Rahman, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

²Muhammad Raihan, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 26 Februari 2025.

³Ismail Sa’bani, mewakili kepala sekolah, hasil wawancara, 18 februari 2025.

⁴Syafa Aniqah, peserta didik Kelas V, hasil wawancara 25 Februari 2025.

Dalam pernyataan yang terkait, guru mata pelajaran Bahasa Arab yakni Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim juga menyampaikan bahwa: “Fasilitas sekolah mendukung dalam penggunaan teknologi, seperti adanya *chromebook* (laptop) yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran”.⁵

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti adanya *chromebook* (laptop), proyektor, jaringan internet (Wi-Fi), alat pembesar suara dan lain sebagainya. Sarana teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran di sekolah, tersedianya fasilitas yang mendukung akan memudahkan peserta didik belajar lebih aktif, dan membuat guru kreatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

2. Persiapan yang matang

Persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam menggunakan media pembelajaran terkhusus pada aplikasi *Kahoot*. Dalam pengimplementasian *Kahoot* perlu adanya persiapan mengenai sarana yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan persiapan yang matang akan memberikan hasil lebih maksimal saat menggunakan *Kahoot*, sehingga guru dapat mendisiplinkan waktu mengajar dan peserta didik senang dengan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang diungkapkan oleh guru bahasa Arab yakni Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim bahwa:

Lebih di matangkan persiapan untuk menggunakan aplikasi *Kahoot*. karena aplikasi *Kahoot* adalah model soal yang waktu jawabannya singkat, maka saya melihat penerapannya bersifat evaluasi materi ajar setelah jangka waktu tertentu, maka penerapannya akan sangat membantu minimal sekali dalam sebulan untuk menstimulasi kembali daya ingat dan pemahaman para siswa, sehingga apa yang telah diajarkan dapat terus membekas dalam ingatan.⁶

⁵Abdurrohman Maulana Ibrahim, guru bahasa Arab, hasil wawancara, 17 februai 2025.

⁶Abdurrohman Maulana Ibrahim, guru bahasa Arab, hasil wawancara, 17 februai 2025.

Berdasarkan hasil observasi bahwa ketika guru akan menggunakan *Kahoot* maka guru perlu untuk menyiapkan alat-alat yang akan dipergunakan dan sarana tersebut siap untuk dipakai. Misalnya laptop (*chromebook*) yang tersedia, proyektor, kabel panjang, alat penguat suara dan jaringan internet (Wi-Fi) sekolah.

3. Ketepatan materi

Kahoot memiliki variasi bentuk soal yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dapat memilih bentuk soal yang sesuai dengan keinginan dan materi pelajaran. *Kahoot* menyediakan beberapa bentuk pilihan soal, akan tetapi hanya bentuk kuis dan bentuk soal “benar atau salah” yang tersedia gratis.

Adapun seorang guru dapat menyesuaikan butir-butir soal yang akan diberikan sesuai dengan materi dan kemampuan peserta didik untuk menjawabnya. Ketepatan materi dengan soal akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahaminya.

Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Ustadz Ismail Sa'bani sebagai pengajar Bahasa Arab kedua, dalam hal ini mewakili wawancara kepala sekolah. Bahwa: “Aplikasi *Kahoot* cocok diterapkan di kelas 5, tetapi tetap menyesuaikan kemampuan peserta didik dengan soal yang diberikan.”⁷

Dalam wawancara yang disampaikan oleh Khalid Muzakkir selaku peserta didik, mengatakan bahwa: “*Kahoot* sesuai dengan materi Bahasa Arab, lebih mudah dan tambah menyenangkan untuk dijawab.”⁸

Sebagaimana yang disampaikan oleh Muhammad Raihan selaku peserta didik, bahwa: “*Kahoot* sesuai dengan materi bahasa Arab, seperti menggabungkan kata dengan dhamir, mudah untuk dipahami.”⁹

⁷Ismail Sa'bani, mewakili kepala sekolah, hasil wawancara, 18 februari 2025.

⁸Khalid Muzakkir, peserta didik Kelas V, hasil wawancara 25 Februari 2025.

⁹Muhammad Raihan, peserta didik Kelas V, hasil wawancara 26 Februari 2025.

Selanjutnya disampaikan juga oleh Moh Fikram yakni peserta didik, bahwa: “*Kahoot* sesuai dengan materi bahasa Arab, karena soalnya membuat tegang.”¹⁰

Wawancara yang sama disampaikan juga oleh Dzaky Almair Riffat sebagai peserta didik, bahwa: “*Kahoot* sesuai sekali dengan materi bahasa Arab, karena pelajarannya sama dengan soal yang biasanya ustadz berikan.”¹¹

Kemudian hasil wawancara yang disampaikan oleh Akifa Nur Athaya selaku peserta didik, bahwa: “*Kahoot* sesuai dengan materi bahasa Arab, karena menarik dan menambah pengetahuan.”¹²

Hal di atas sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa peserta didik dapat menjawab soal sesuai dengan waktu yang telah diberikan, meskipun ada peserta didik yang menjawab dengan santai dan terlambat, namun peserta didik terlihat sangat aktif untuk menjawab dan antusias menunggu jawaban mereka antara benar atau salah. Adapun pertanyaan yang diberikan sudah sesuai, karena soal yang ada di *Kahoot* sama atau menyerupai soal yang telah tersedia pada buku cetak peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa aplikasi *Kahoot* dilakukan ketika guru telah memberikan materi pelajaran kepada peserta didik. *Kahoot* yang digunakan oleh guru berbentuk soal evaluasi materi yaitu kuis pilihan ganda dan soal “benar atau salah”. Pada tahap awal penggunaan *Kahoot* yakni guru membagikan kesempatan kepada peneliti untuk memberikan soal yang telah tersedia pada aplikasi *Kahoot* lalu mengarahkan peserta didik menjawab soal tersebut. Setelah sebagian soal terjawab, kemudian peneliti ikut bergabung bersama peserta didik untuk menjawab soal *Kahoot*. Dalam hal ini, peneliti ikut

¹⁰Moh Fikram, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

¹¹Dzaky Almair Riffat, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 24 Februari 2025.

¹²Akifa Nur Athaya, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 24 Februari 2025.

berperan untuk menggunakan *Kahoot*, sehingga hambatan yang dialami oleh guru maupun peserta didik dapat dirasakan oleh peneliti.

Dalam pengaplikasian *Kahoot*, terdapat tantangan maupun hambatan yang dialami oleh guru maupun peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang diungkapkan oleh guru bahasa Arab yakni Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim bahwa ada beberapa hambatan yang telah guru jelaskan yaitu:

(1)Terkait kekuatan konektivitas Wi-Fi di sekolah. (2)Memastikan ketersediaan alat-alat yang dibutuhkan seperti *chromebook*, speaker, proyektor dan colokan sebelum waktu mengajar, pada penggunaan awal masih kelabakan. (3)Jumlah laptop yang tersedia tidak berimbang dengan jumlah peserta didik, di sekolah hanya tersedia 15 *chromebook* dan peserta didik di kelas 5 terdiri dari 32 orang.¹³

Aplikasi *Kahoot* memerlukan alat-alat yang mendukung dalam penggunaannya, seperti yang telah dijelaskan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab di atas bahwa kekuatan Wi-Fi menunjang kelancaran penggunaan *Kahoot*. Di sisi lain, jika kurangnya persiapan guru dalam mengatur alat-alat yang akan digunakan untuk aplikasi *Kahoot*, maka akan menimbulkan kewalahan sendiri bagi guru dalam menggunakan *Kahoot*.

Selain hambatan yang dialami oleh guru dalam imlementasi *Kahoot*, masalah dalam aplikasi *Kahoot* juga dirasakan oleh sebagian besar peserta didik. Sebagaimana yang disampaikan oleh Najwa Humairah bahwa: “Kadang *loading*, hambatannya di jaringan, waktu menjawab soal terlalu cepat.”¹⁴

Dalam wawancara yang sama disampaikan oleh Dhirgam Khaliq bahwa: “Ada hambatan yang dialami, teman-teman yang ribut.”¹⁵ Selanjutnya disampaikan juga oleh Syafa Aniqah yakni: “jaringan *loading* dan terkecoh memilih jawaban pada fitur soal *benar atau salah*.”¹⁶

¹³Abdurrohman Maulana Ibrahim, guru bahasa Arab, hasil wawancara, 17 februari 2025.

¹⁴Najwa Humairah, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

¹⁵Dhirgam Khaliq, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 24 Februari 2025.

¹⁶Syafa Aniqah, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

Hambatan selanjutnya dirasakan oleh Hanin bahwa: “Hanin sudah menjawab tapi respon *Kahoot waktu anda habis.*”¹⁷ Hambatan juga disampaikan oleh Moh Fikram dalam wawancara bahwa: “hambatannya karena *chromebook* dipakai berdua sehingga hanya teman *partner* yang menjawab dan Fikram hanya membantu menjawab. Dan jaringan putus-putus.”¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik di atas, terdapat beragam hambatan yang dialaminya, seperti jaringan internet atau Wi-Fi yang kurang baik, kurangnya *chromebook*, teman-teman yang ribut, terkecoh memilih jawaban, waktu yang diberikan untuk menjawab soal terlalu cepat, dan lain sebagainya. Namun peneliti melihat bahwa masalah yang paling banyak dan sering terjadi yaitu jaringan internet yang kurang baik. Selain itu, kurangnya persediaan laptop (*chromebook*) untuk peserta didik menjadi masalah juga, seringkali peserta didik berebutan agar mendapatkan *chromebook*. Selanjutnya, peneliti juga melihat bahwa ada peserta didik ketika diberikan laptop justru membuka aplikasi lain, seperti menonton video YouTube sebelum guru mengarahkan untuk membuka *Kahoot*.

C. Peran Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab memberikan dampak positif bagi peserta didik, terutama pada motivasi belajar yang dapat meningkat saat menggunakan *Kahoot*. *Kahoot* menawarkan berbagai fitur menarik seperti *game*, kuis, diskusi dan survei. Guru maupun pengguna lainnya dapat memanfaatkan fitur *Kahoot* sesuai dengan kebutuhan individu maupun kelompok. *Kahoot* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

¹⁷Hanin, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

¹⁸Moh Fikram, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

Dalam wawancara yang disampaikan oleh guru Bahasa Arab yakni Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim terkait keunggulan aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu media pembelajaran Bahasa Arab, bahwa:

Peserta didik lebih interaktif dalam merespon materi yang disampaikan di dalam kelas, terlihat perbedaan respon peserta didik ketika guru menggunakan *Kahoot* dan tidak menggunakannya. Peserta didik lebih ceria, lebih responsif, dan merangsang daya ingat mereka untuk lebih tanggap terkait materi yang telah disampaikan.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa aplikasi *Kahoot* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dilihat dari respon mereka ketika menggunakan *Kahoot*, peserta didik terlihat gembira, senang dan lebih tanggap.

Hasil wawancara kepala sekolah yang diwakili oleh Ustadz Ismail Sa'bani, juga mengungkapkan pandangannya terkait penggunaan *Kahoot*, bahwa:

Bagus sekali, respon anak-anak berbeda ketika diajar secara manual tanpa menggunakan *Kahoot*, akan tetapi saat menggunakan *Kahoot* anak-anak semangat. Jadi sebenarnya ini acuan bagi kami pengajar bikin bagaimana materi untuk pakai *Kahoot*. Cuman mungkin kalau bagi saya penggunaannya jangan terlalu sering karena nanti bosan dan anak-anak lebih suka mainnya tapi tidak masuk materinya. Kalau saya, kita boleh pakai *Kahoot* tapi ada fase-fasenya.²⁰

Dari hasil wawancara di atas bahwa terdapat perbedaan respon peserta didik ketika pembelajaran di dalam kelas menggunakan *Kahoot* dan tanpa *Kahoot*, saat menggunakan *Kahoot* peserta didik lebih semangat untuk belajar bahasa Arab. Sejalan dengan hasil wawancara yang disampaikan oleh Moh Fikram selaku peserta didik bahwa: “Aplikasi *Kahoot* sangat keren, bagus banget, *Kahoot* seru tapi bikin tegang dan menarik perhatian dan lebih semangat.”²¹ Selanjutnya Syafa Aniqah juga mengatakan bahwa: “Aplikasi *Kahoot* bikin seru, lebih semangat

¹⁹Abdurrohman Maulana Ibrahim, guru bahasa Arab, hasil wawancara, 17 februari 2025.

²⁰Ismail Sa'bani, mewakili kepala sekolah, hasil wawancara, 18 februari 2025.

²¹Moh Fikram, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

belajar bahasa Arab.”²² Namun dalam hal ini, ustadz Ismail Sa’bani juga menerangkan bahwa dalam penggunaan *Kahoot* tetap memperhatikan waktunya.

Dalam wawancara terkait di sampaikan juga oleh guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas V yakni Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim, bahwa:

Kahoot itu sendiri memiliki perpaduan antara soal dengan musik yg diterapkan serta tampilan yang menarik, terutama diimplementasikan kepada peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih suka bermain. *Kahoot* juga membantu antara materi yang diajarkan kepada peserta didik agar bisa fokus, dengan hadirnya bentuk simulasi yang memadukan musik yang dapat memancing perhatian lebih dari peserta didik sehingga materi yang diajarkan di dalam kelas dapat diserap dengan baik.²³

Berdasarkan hasil wawancara di atas diketahui bahwa fitur musik yang terdapat pada aplikasi *Kahoot* juga menjadi salah satu faktor dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Arab. Musik *Kahoot* yang asik dan menegangkan dapat memicu fokus peserta didik.

Aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Arab guna untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi. Dengan adanya berbagai fitur menjadi daya tarik aplikasi *Kahoot* untuk diimplementasikan khususnya dalam dunia pendidikan. Ada beberapa fitur yang terdapat pada kuis dan game yaitu pilihan soal, tampilan soal disertai gambar/video dan jawaban berwarna, batasan waktu, jumlah poin, opsi jawaban, musik, tampilan poin, tampilan juara dan lain-lain. Dengan berbagai fitur yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab peserta didik kelas V di SD Islam terpadu Insan Gemilang Sigi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada peserta didik, dapat dilihat melalui tabel 4.7 berikut:

²²Syafa Aniqah, peserta didik Kelas V, hasil wawancara, 25 Februari 2025.

²³Abdurrohman Maulana Ibrahim, guru bahasa Arab, hasil wawancara, 17 februari 2025.

Pertanyaan: Apakah aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar anda? Cobalah jelaskan apa yang membuat motivasi belajar anda meningkat saat menggunakan *Kahoot*?

Tabel 4.7 Hasil wawancara

| No. | Nama | Pendapat |
|-----|-------------------------|---|
| 1. | Faidu Rahman | Iya, belajar lebih giat dirumah supaya bisa menjawab soal <i>Kahoot</i> . Terdapat fitur-fitur seperti tampilan, warna, musik dan tampilan juara bagus. |
| 2. | Muhammad Raihan | Dapat, memilih jawaban lebih gampang. Terdapat fitur seperti tampilan juara, jawaban yang berwarna, dan tampilan soal. |
| 3. | Syafa Aniqah | Iya, terdapat fitur seperti tampilan juara, dan musik bikin deg-degan. |
| 4. | Akifa Nur Athaya | Iya, karena terdapat fitur-fitur yang menarik, ada soal yang terdapat video YouTube. Ada musik juga, gambar, peran pemain yang berkarakter lucu. |
| 5. | Najwa Humairah | iya, seru. Terdapat fitur seperti tampilan warnanya menarik, tampilan soal, musik dan tampilan juara |
| 6. | Adrian Pradipta Hamizan | Iya, memotivasi karna ada games, ada musik dan misinya |
| 7. | Dzaky Almair Riffat | Iya, karena soal berbahasa Arab, fitur-fitur <i>Kahoot</i> bagus, berwarna dan tidak kaku, dan terdapat fitur juara. |
| 8. | Dhirmam Khaliq | Iya, lebih mudah menjawab, terdapat fitur juara, musik yang asik, dan tampilan gambar menarik |
| 9. | Hanin | Iya, Karena seru. Terdapat fitur-fitur seperti gambar-gambar pada tampilan soal, jawaban yang berwarna dan tampilan juara seru. |

| | | |
|-----|---------------------|---|
| 10. | Adli Rayyan Azka | motivasi belajar meningkat Karna <i>Kahoot</i> terdapat fitur pilihan sehingga dapat menghibur sama belajar, belajar jadi seru. Menghibur Karna ada musik juga dan tampilan grafik. |
| 11. | Moh Fikram | Iya, karena sy bisa memilih jawaban yang benar atau salah. Terdapat fitur benar atau salah, musik bikin gacor (keren), dan tampilan juara. |
| 12. | Khalid Muzakkir | Iya, karena lebih enak dijawab tinggal di pencet tidak ditulis lagi soalnya. Tampilan warna di jawaban, musik bikin deg-degan dan tampilan juara. |

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik kelas V menyatakan motivasi belajar mereka meningkat dalam pembelajaran Bahasa Arab saat menggunakan *Kahoot*. Hal ini tidak terlepas dari adanya berbagai fitur menarik pada aplikasi *Kahoot*, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat untuk belajar Bahasa Arab. Ada beragam fitur yang telah mereka sebutkan seperti tampilan soal, jawaban yang berwarna, musik yang menegangkan, tampilan juara yang seru, peran pemain yang berkarakter lucu, tampilan gambar/video menarik, dan lain sebagainya.

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi peneliti, yaitu peserta didik terlihat sangat antusias saat menjawab soal menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Arab. Mereka sangat bersemangat untuk mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Selain itu, banyak peserta didik juga semakin termotivasi oleh musik yang mengasyikkan serta tampilan papan juara yang membuat mereka penasaran siapa yang berhasil menduduki peringkat pertama dengan nilai tertinggi.

Peran *Kahoot* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik disebabkan oleh beragam fitur yang menarik perhatian, sehingga adanya perasaan senang untuk belajar Bahasa Arab dan keterlibatan aktif peserta didik pada proses

pembelajaran. Dalam hal ini terdapat beberapa fitur menarik *Kahoot* yang dapat di gambarkan sebagai berikut:

1. Tampilan soal



Gambar 4.1 Soal “Benar atau Salah”



Gambar 4.2 Soal Pilihan Ganda

Gambar di atas adalah tampilan soal yang ada pada laptop guru, dan ditampilkan melalui proyektor. Pada gambar 4.1 terdapat soal “benar atau salah” disertai dengan video dan pada gambar 4.2 terdapat soal pilihan ganda yang disertai dengan gambar.

2. Jawaban yang berwarna



Gambar 4.3 Pilihan Jawaban Berwarna

Gambar di atas merupakan tampilan kahoot pada laptop peserta didik, hanya terdapat pilihan warna untuk menjawab, dan pertanyaan dapat dilihat melalui proyektor.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Dalam pengaplikasian *Kahoot* sebagai media pembelajaran Bahasa Arab, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru, antara lain: fasilitas yang memadai, persiapan yang matang, dan ketepatan materi. Selain itu, terdapat beberapa hambatan yang dialami oleh guru maupun peserta didik. Pada penggunaan awal guru masih kelabakan untuk mengimplementasikan *Kahoot* karena kurangnya persiapan dan persediaan laptop masih kurang dengan jumlah peserta didik kelas V serta gangguan pada jaringan internet. Selanjutnya hambatan yang dialami oleh peserta didik yaitu: jaringan internet atau Wi-Fi yang kurang baik, kurangnya *chromebook*, teman-teman yang ribut, terkecoh memilih jawaban, waktu yang diberikan untuk menjawab soal terlalu cepat, dan lain sebagainya. Selain itu, peneliti juga melihat bahwa ada peserta didik yang membuka situs lain seperti YouTube sebelum guru mengarahkan untuk membuka *Kahoot*.
2. Aplikasi *Kahoot* berperan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD Islam Terpadu Insan Gemilang pada pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini disebabkan oleh adanya berbagai fitur menarik seperti tampilan soal, jawaban yang berwarna- warni, musik yang menegangkan,

tampilan juara yang seru, peran pemain yang berkarakter lucu, tampilan gambar/video menarik, dan lain sebagainya. Peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat diketahui dari beberapa indikator seperti keaktifan peserta didik, perasaan gembira, respon yang menyenangkan, dan keinginan untuk belajar Bahasa Arab.

B. Implikasi

Setelah peneliti memaparkan kesimpulan di atas, selanjutnya peneliti akan menerangkan beberapa implikasi penelitian kepada berbagai pihak yang terkait dengan penelitian karya ilmiah ini, antara lain:

1. Kepada kepala sekolah SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, sebagai acuan agar tetap memperhatikan keberlangsungan belajar yang efektif bagi peserta didik di sekolah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Kepada guru bahasa Arab kelas V SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menambah kreatifitas guru dalam pembelajaran, dan Aplikasi *Kahoot* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Kepada peserta didik kelas V, dapat menambah pengetahuan tentang media teknologi terutama dalam menggunakan *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Arab, dan menjadikan suasana belajar yang menyenangkan.
4. Kepada peneliti selanjutnya, sebagai referensi mengenai aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran. Pada hasil penelitian ini, terdapat beberapa poin temuan, Peneliti memaparkan tentang Aplikasi *Kahoot*, hambatan yang dialami oleh guru maupun peserta didik, serta peningkatan motivasi belajar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperdalam temuan terkait solusi dari hambatan yang dialami oleh pengguna *Kahoot*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflisia, Noza, Asri Karolina, and Eka Yanuarti. "Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab." *Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 1, no. 1 (2020): 1-17.
- Ajhuri, Kayyis Fithri. *Urgensi Motivasi Belajar Peran Orang Tua Asuh Dalam Memotivasi dan Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Cet. I; Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2021.
- Al, Muh David Balya. "Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya." *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora* 1, no. 3 (2023): 26-53.
- Alti, Rahmi Mudia, *et al.*, ed. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Ananda, Rusydi dan Fitri Hayati. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusedikra Mitra Jaya, 2020.
- Arianti, Arianti. "Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 117-134.
- Arifin, Moh Aziz, and Sukandar Sukandar. "Pentingnya Bahasa Arab Bagi Umat Islam di Pedesaan." *Al'Adalah* 24, no. 1 (2021): 11-17.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Cet. XXII; Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Atika, Nur Aprivanti, and Muassomah Muassomah. "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4, no. 2 (2020): 277-297.
- Darmawan, Akhmad. "Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi." *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 91-99.
- Hartanti, Dwi. "Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis hypermedia." (2019).
- Haryoko, Sapto, Bahartiar dan Fajar Arwadi. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Idhan, Mohamad. *et al.*, ed. "Education in the Digital Age: An Analysis of the Impact of Technology Integration in Learning on Improving Academic Quality and Social Skills of Students in Elementary School." *Jurnal of Pedagogi: Jurnal Pendidikan* 2, ed. 2 (2025): 69-76.
- Ilhami, Zera. "Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan Di Madrasah

- Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019." *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2019): 128-148.
- Indriyani, Lemi. "Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 17-26. 2019.
- iniiki. "Tutorial Membuat Kuis di Kahoot." Video YouTube, 2:31 hingga 2:49. 21 Juni 2023. <https://youtu.be/01h3owPcTnl?si=YyY3rH0NPc7A4J9b>.
- Ivena, Valencia, and Liesbeth Aritonang. "Perancangan Dunia Peran Profesi Untuk Edukasi Anak Dengan Pendekatan Tema Simbolis." *Jurnal Ruang Luar dan Dalam* 4, no. 1 (2022): 44-51.
- Jonata, et al., ed. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Jenis-Jenis Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Junaidi, Junaidi. "Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45-56.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. <https://kbbi.web.id/motivasi> (27 Juli 2024)
- Kementerian Agama. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108-113.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016.
- Maghfiroh, Shofia, and Dadan Survana. "Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1560-1566.
- Marisa, Siti. "Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar." *Jurnal Taushiah* 9, no. 2 (2019): 20-27.
- Matondang, Asnawati. "Pengaruh Antara Minat Dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar." *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 2 (2018): 24-32.
- Mouw, Erland, et al ed. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teknik Analisis Dalam Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertasi Contoh Proposal)*. Ed. I; Yogyakarta: Lembaga Pendidikan dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020.
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.

- Nasution, Wahyudin Nur. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Cet. I; Medan: Perdana Publishing, 2018.
- Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurillahwaty, Eka. "Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan." In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, vol. 1, pp. 81-85. 2022
- Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Cet. III; Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Rahmawati, Ima Siti. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA." *Buletin Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 55-61.
- Rahmi Nur 'Aliyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru" Skripsi Tidak diterbitkan, Jurusan Pendidikan Agama Islam, UIN Sultan Syarif Kasim, Riau Pekanbaru, 2023
- Rajbi, Zuhdi. *Motivasi Belajar Siswa Peran Orang Tua dan Kreativitas Guru*. Cet. I; Malang: PT Literasi Nusantara Abadi Grup, 2023.
- Rohmah, Nafilatur. "Media pembelajaran masa kini: aplikasi pembuatan dan kegunaannya." *Awwaliyah: Jurnal pendidikan guru madrasah ibtidaiyah* 4, no. 2 (2021): 176-181.
- Sakdah, Mava Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas. "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 487-497.
- Salim dan Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Setiawan, Usep, Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah et al. "Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Senang Mengajar Siswa Senang Belajar)." (2022).
- Shoimah, Retno Nuzilatus, Mustika Syafi'aturrosyidah, and Safinatun Hadya. "Penggunaan media pembelajaran konkrit untuk meningkatkan aktifitas belajar dan pemahaman konsep pecahan mata pelajaran Matematika siswa kelas III MI Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan." *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 4, no. 2 (2021): 1-18.

- Sidik, Jafar, Zainal Arifin Ahmad, and Rahmawati Rahmawati. "The Influence of Religiosity and Social Support on Students' Attitudes toward The Arabic Language." *Guru Tua: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 7, no. 2 (2024): 73-82.
- Silalahi, Dumaris E., *et al* ed. *Metode Penelitian Kualitatif: Keabsahan Data Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Tahta Media Group, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Cet. II; Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujarweni, V. Wiratna. *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Cet. I; Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2023.
- Sumarso. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*. Cet. I; Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Syafrida. *Metodologi Penelitian*. Cet. I; Jogjakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Cet. XIV; Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Wasil, Mohammad, *et al. ed. Metodologi Penelitian Kualitatif: Karakteristik Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Wastriami, Wastriami, and Adam Mudinillah. "Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan." *TAROIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2022): 30-43.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahvani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928-3936.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2023/ 2024

Nama : Rindi Hartika
NIM : 21.1.02.0018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab (PBA-1)
Judul Skripsi : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDIT INSAN GEMILANG SIGI
Tgl / Waktu Ujian Proposal : Kamis,, 15 Agustus 2024/ WITA-Selesai

| NO. | NAMA | NIM | SEM/PRODI | TTD | KET. |
|-----|------------------|-----------|-----------|-----|------|
| 1. | Nur Amaliah M.s | 211020003 | PBA | | |
| 2. | Karima Daud | 211020015 | PBA | | |
| 3. | Nurlaela Mambuhu | 211020010 | PBA | | |
| 4. | Nurhanifah | 211040009 | 7/PBA MI | | |
| 5. | Caita Maya | 212110009 | IAT | | |
| 6. | Fitrainingsi | 212110035 | IAT | | |
| 7. | Hardiansyah | 211020020 | PBA | | |
| 8. | ALFARI | 212110051 | IAT | | |
| 9. | Siddik Guwing | 231010131 | PAI | | |
| 10. | Sudirman | 211020051 | PBA | | |
| 11. | RIZKI | 201020079 | PBA | | |
| 12. | Ria Husain | 211010037 | PAI | | |
| 13. | Nadia Fadila | 211010038 | PAI | | |

Kamis,, 15 Agustus 2024

Pembimbing 1

Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag.,
M.Pd.I.
NIP. 19720104 200312 1 003

Pembimbing 2

Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19921006 202012 1 002

Penguji,

Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I.
NIP. 199012242020122000

Mengetahui

a.n. Dekan
Ketua Jurusan PBA,

Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 19720104 200312 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460796 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

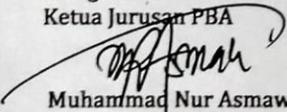
BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari Kamis,, 15 Agustus 2024 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

Nama : Rindi Hartika
NIM : 21.1.02.0018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SDIT INSAN GEMILANG SIGI
Pembimbing : I. Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I
II. Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji : Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

| NO. | YANG DINILAI | NILAI | PERBAIKAN |
|-----|---------------------------|-------|-----------|
| 1 | ISI | 90 | |
| 2 | BAHASA & TEKNIS PENULISAN | | |
| 3 | METODOLOGI | | |
| 4 | PENGUASAAN | | |
| 5 | JUMLAH | | |
| 6 | NILAI RATA-RATA | 90 | |

Mengetahui
Ketua Jurusan PBA

Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720104 200312 1 001

Palu,
Penguji

Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I
NIP. 199012242020122000

Catatan
Nilai menggunakan angka :

- | | |
|---------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A | 5. 65-69 = B- |
| 2. 80-84 = A- | 6. 60-64 = C+ |
| 3. 75-79 = B+ | 7. 55-59 = C |
| 4. 70-74 = B | 8. 50-54 = D (Tidak Lulus) |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

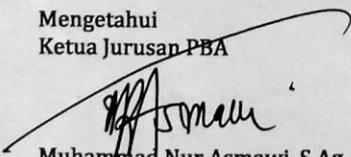
Pada hari Kamis,, 15 Agustus 2024 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

Nama : Rindi Hartika
NIM : 21.1.02.0018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDIT INSAN GEMILANG SIGI
Pembimbing : I. Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.
II. Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji : Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

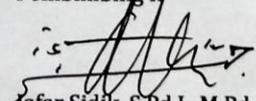
| NO. | YANG DINILAI | NILAI | PERBAIKAN |
|-----|---------------------------|-------|-----------|
| 1 | ISI | 95 | } |
| 2 | BAHASA & TEKNIS PENULISAN | 90 | |
| 3 | METODOLOGI | 90 | |
| 4 | PENGUASAAN | 95 | } |
| 5 | JUMLAH | 370 | |
| 6 | NILAI RATA-RATA | 92,5 | |

Mengetahui
Ketua Jurusan PBA


Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720104 200312 1 001

Palu,

Pembimbing II


Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19921006 202012 1 002

Catatan

Nilai menggunakan angka :

- | | |
|---------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A | 5. 65-69 = B- |
| 2. 80-84 = A- | 6. 60-64 = C+ |
| 3. 75-79 = B+ | 7. 55-59 = C |
| 4. 70-74 = B | 8. 50-54 = D (Tidak Lulus) |



**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari Kamis,, 15 Agustus 2024 telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi:

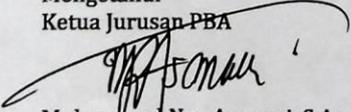
Nama : Rindi Hartika
NIM : 21.1.02.0018
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Judul : PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS GAME EDUKASI
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SDIT INSAN GEMILANG SIGI
Pembimbing : I. Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I.
II. Jafar Sidik, S.Pd.I., M.Pd.
Penguji : Atna Akhiryani, S.S.I., M.Pd.I

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

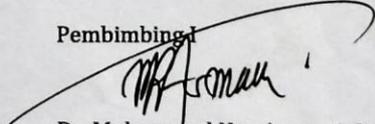
| NO. | YANG DINILAI | NILAI | PERBAIKAN |
|-----|---------------------------|-------|-----------|
| 1 | ISI | 90 | |
| 2 | BAHASA & TEKNIS PENULISAN | | |
| 3 | METODOLOGI | | |
| 4 | PENGUASAAN | | |
| 5 | JUMLAH | | |
| 6 | NILAI RATA-RATA | | |

Palu,

Mengetahui
Ketua Jurusan PBA


Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720104 200312 1 001

Pembimbing I


Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720104 200312 1 003

Catatan

Nilai menggunakan angka :

- | | |
|---------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A | 5. 65-69 = B- |
| 2. 80-84 = A- | 6. 60-64 = C+ |
| 3. 75-79 = B+ | 7. 55-59 = C |
| 4. 70-74 = B | 8. 50-54 = D (Tidak Lulus) |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالو

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 397 /Un.24/F.I/PP.00.9/02/2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Palu, 3 Februari 2025

Yth. Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi

di
Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama : Rindi Hartika
NIM : 20.1.02.0018
Tempat Tanggal Lahir : Toli-Toli, 17 September 2003
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab
Alamat : Jl. Bakuku
Judul Skripsi : APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD ISLAM TERPADU INSAN
GEMILANG SIGI
No. HP : '082293690745

Dosen Pembimbing :
1. Dr. Muhammad Nur Asmawi, S.Ag, M.Pd.I
2. Jafar Sidik, S.Pd.I, M.Pd

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
Dekan,



Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag, M.Pd.I
NIP. 19731931 200501 1 070



SD ISLAM TERPADU INSAN GEMILANG

GENERASI MULIA, PRESTASI GEMILANG, PEMIMPIN PERADABAN
Jl. Beringsin, Desa Lolo, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi, SULTENG

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Hasanah, S.Pd
Nip : -
Pangkat/Golongan : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Islam Terpadu Insan Gemilang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Rindi Hartika
Nim : 211020018
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab

Mahasiswa tersebut telah selesai mengadakan penelitian disekolah kami mulai tanggal 10 Februari 2025 sampai 26 Februari 2025, guna memperoleh data yang di perlukan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Gemilang di Kecamatan Sigi Biromaru".

Demikian surat keterangan ini di sampaikan, agar digunakan sebagaimana mestinya.

Sigi, 3 Maret 2025

Kepala Sekolah


Nur Hasanah, S.Pd

Nama :Rindi Hartika

Judul Penelitian :APLIKASI *KAHOOT* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SD ISLAM TERPADU INSAN GEMILANG SIGI.

PEDOMAN WAWANCARA

Nama :

Jabatan :Kepala Sekolah

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana proses pembelajaran Bahasa Arab yang telah berlangsung selama ini?
2. Apakah ada fasilitas sekolah yang mendukung dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi?
3. Apakah guru bahasa Arab sudah menggunakan media pembelajaran teknologi?
4. Bagaimana pandangan Bapak/Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran teknologi terkhusus aplikasi *Kahoot* ?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Arab sudah sesuai untuk digunakan oleh peserta didik terutama pada kelas 5?

PEDOMAN WAWANCARA

Nama Guru :

Jabatan :Guru Mata Pelajaran Bahasa Arab

1. Bagaimana proses pembelajaran bahasa Arab?
2. Apakah ada kendala dalam proses pembelajaran bahasa Arab?
3. Apakah fasilitas yang telah tersedia di sekolah dapat membantu mengatasi masalah peserta didik dalam pembelajaran bahasa Arab?
4. Apakah ada media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah tersebut?
5. Bagaimana cara Bapak memberikan motivasi belajar selain menggunakan media tambahan dalam pembelajaran bahasa Arab?
6. Menurut Bapak apa keunggulan aplikasi *Kahoot*, sehingga bapak menggunakannya sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Arab?
7. Bagaimana cara bapak memanfaatkan atau mengimplementasikan *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Arab?
8. Apakah ada kendala atau hambatan yang Bapak temui saat menggunakan dan menerapkan *Kahoot*?
9. Bagaimana cara Bapak memberikan solusi terhadap kendala tersebut?
10. Menurut Bapak, bagaimana peran *Kahoot* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

PEDOMAN WAWANCARA

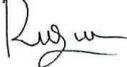
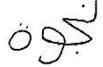
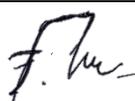
Nama :
Jabatan : Peserta didik

1. Apakah anda senang ketika belajar bahasa Arab?
2. Apakah Anda merasa kesulitan saat belajar bahasa Arab?
3. Apakah guru memberikan motivasi belajar saat pembelajaran bahasa Arab?
4. Apakah fasilitas yang telah tersedia sudah memadai dalam proses pembelajaran bahasa Arab?
5. Apakah media pembelajaran (*Kahoot*) yang digunakan oleh guru sesuai dengan materi bahasa Arab?
6. Bagaimana pendapat anda mengenai aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran bahasa Arab?
7. Apakah ada kendala atau hambatan yang anda dapatkan saat menggunakan *Kahoot*?
8. Apakah aplikasi *Kahoot* dapat meningkatkan motivasi belajar Anda?, cobalah jelaskan apa yang membuat motivasi belajar Anda meningkat saat menggunakan *Kahoot*?

PEDOMAN OBSERVASI

1. Gambaran umum SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi
 - Keadaan Geografis
 - Sejarah berdirinya SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi
 - Visi dan misi sekolah
 - Keadaan guru dan pegawai
 - Keadaan peserta didik
 - Sarana dan prasarana
2. RPP/Silabus/Modul Ajar
3. Jumlah siswa/sampel penelitian
4. Proses pembelajaran menggunakan *Kahoot*.

DAFTAR INFORMAN

| Nama | Jabatan | TTD |
|-----------------------------|---|---|
| Ismail Sa'bani | Guru Bahasa Arab (mewakili kepala sekolah) |  |
| Abdurrohman Maulana Ibrahim | Guru Bahasa Arab kelas V |  |
| Faidu Rahman | Peserta Didik |  |
| Muhammad Raihan | Peserta Didik |  |
| Syafa Aniqah | Peserta Didik |  |
| Akifa Nur Athaya | Peserta Didik |  |
| Najwa Humairah | Peserta Didik |  |
| Adrian Pradipta Hamizan | Peserta Didik |  |
| Dzaky Almair Riffat | Peserta Didik |  |
| Dhirgam Khaliq | Peserta Didik |  |
| Hanin | Peserta Didik |  |
| Adli Rayyan Azka | Peserta Didik |  |
| Moh Fikram | Peserta Didik |  |
| Khalid Muzakkir | Peserta Didik |  |

DOKUMENTASI PENELITIAN

- Sarana Sekolah SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi



- Proses Pembelajaran





- Wawancara



Wawancara Ustadz Ismail Sa'bani (Mewakili Kepala Sekolah)



Wawancara Ustadz Abdurrohman Maulana Ibrahim (Guru Bahasa Arab kelas V)



Wawancara Peserta Didik Kelas V

- Dokumentasi SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi





SD ISLAM TERPADU
INSAN GEMILANG
GENERASI MULIA, PRESTASI GEMILANG, PEMIMPIN PERADABAN
Jl. Tambuli, Desa Lolu, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi, SULTENG.



MODUL AJAR KURIKULUM PROGRAM SEKOLAH PENGGERAK ATAU KURIKULUM MERDEKA

SEKOLAH DASAR (SD/MI)



Nama penyusun : Abdurrohman Maulana Ibrahim S.Pd
Nama Sekolah : SDIT INSAN GEMILANG
Mata pelajaran : Pendidikan Bahasa Arab
Fase C, Kelas / Semester : V (Lima) / I (Ganjil)



MODUL AJAR B.ARAB SD

| INFORMASI UMUM | |
|---|---------------------------------------|
| A. IDENTITAS MODUL | |
| Penyusun | : Abdurrhohman Maulana Ibrahim S.Pd |
| Instansi | : SDIT INSAN GEMILANG |
| Tahun Penyusunan | : Tahun 2025 |
| Jenjang Sekolah | : SD |
| Mata Pelajaran | : Pendidikan Bahasa Arab |
| Fase C, Kelas / Semester | : V (LIMA) / I (Ganjil) |
| BAB / Tema | : 6/ (الذَّهَابُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ) |
| Materi Pokok | : Dhomir (kata ganti); |
| Alokasi Waktu | : 1 x 60 Menit |
| B. KOMPETENSI AWAL | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu menyimak dan mendengarkan materi yang di bacakan dengan baik • Peserta didik diharapkan mampu membiasakan diri membaca dan mendengarkan kosa kata yang di bacakan oleh guru | |
| C. MODEL PEMBELAJARAN | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Model pembelajaran tatap muka. • Metode pembelajaran yang digunakan adalah Game Based Learning dan Tanya jawab. | |
| KOMPONEN INTI | |
| A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| Tujuan Pembelajaran : <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diharapkan mampu melafalkan Kembali kosa kata dalam percakapan tentang الذَّهَابُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ | |
| B. PEMAHAMAN BERMAKNA | |
| Melafalkan dan mengulangi kosa kata dalam percakapan tentang الذَّهَابُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ | |
| C. KEGIATAN PEMBELAJARAN | |
| Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan sapa • Salah satu peserta didik memimpin doa untuk memulai proses pembelajaran. • Guru melakukan presensi • Guru membangkitkan motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran • Guru melakukan apersepsi | |
| Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none"> • Guru mencontohkan peserta didik cara membaca teks berbahasa Arab yang baik dan benar dan peserta didik mengikuti • Guru menjelaskan arti (kosa kata) dan tambahan dhamir yang terdapat pada teks tersebut • Guru menjelaskan dhamir dan kata kerja yang bersambung dengan dhamir • Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik jika ada yang belum dipahami • Guru memberikan latihan soal menggunakan media pembelajaran yakni aplikasi kahoot | |
| Kegiatan Penutup | |



- Guru menyimpulkan pembelajaran dengan meminta siswa untuk mengungkapkan apa pelajaran hari ini yang mereka dapatkan terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan mengucapkan hamdala, doa dan salam

D. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian benar (B) atau salah (S), yaitu siswa memberikan tanda centang di kolom yang tersedia dipapan atau dibuku.

| No. | Pernyataan | B | S |
|-----|--|---|---|
| 1 | Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an . | | |
| 2 | Bahasa Arab merupakan bahasa Syurga. | | |
| 3 | Mempelajari Bahasa Arab mendapat pahala. | | |

Kunci Jawaban

| No. | Pernyataan | B | S |
|-----|--|---|---|
| 1 | Bahasa Arab merupakan bahasa Al-Qur'an . | ✓ | |
| 2 | Bahasa Arab merupakan bahasa Syurga. | ✓ | |
| 3 | Mempelajari Bahasa Arab mendapat pahala. | ✓ | |

Penskoran:

Tiap jawaban benar bernilai 10 sehingga jumlah skor adalah 30.

Nilai = $\frac{\text{Perolehan Nilai} \times 100}{\text{Jumlah Skor}}$

F. ASESMEN / PENILAIAN

- 1) Penilaian sikap spiritual, Sosial dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian observasi dengan instrumen penilaian jurnal sebagai berikut.

| No. | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Perilaku | Tindak Lanjut |
|-----|---------|--------------------|------------------|---------------|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| 4 | | | | |

- 2) Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian tes lisan dan tulis. Tes lisan berupa tanya jawab dengan peserta didik, yaitu guru menunjukkan salah satu kosa kata dan peserta didik menyebutkan nama kosa kata tersebut. Sementara itu, tes tulis dilakukan dengan cara peserta didik mengerjakan soal dengan jawab singkat yang tersedia pada buku siswa.



3) Penilaian keterampilan dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian praktik. Instrumen yang digunakan berupa rubrik sebagai berikut jika materinya adalah memerlukan penilaian seperti dibawah.

Nama Peserta didik:

| No. | Indikator | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
|-----|--|---|---|---|---|---|
| 1 | Melafalkan kosa kata dalam bahasa Arab | | | | | |
| 2 | Membedakan isim nakirah dan ma'rifah | | | | | |
| 3 | Menunjukkan identitas tempat tinggal | | | | | |

- Skor 4 diberikan apabila peserta didik memenuhi empat kriteria.
- Skor 3 diberikan apabila peserta didik memenuhi tiga kriteria.
- Skor 2 diberikan apabila peserta didik memenuhi dua kriteria.
- Skor 1 diberikan apabila peserta didik memenuhi satu kriteria.
- Skor 0 diberikan apabila peserta didik tidak mampu memenuhi kriteria sama sekali.

Contoh kriteria: benar, paham, jelas, dan hafal

Kunci Jawaban

Penskoran:

Tiap butir soal bernilai 10 sehingga jumlah skor sebanyak 30.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Perolehan Nilai} \times 100}{\text{Jumlah Skor}}$$

Jumlah Skor

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Mapel

Nur Hasanah, S.Pd

Abdurrohman Maulana Ibrahim, S.Pd

pergi ke Sekolah

الدَّرْسُ السَّادِسُ الذَّهَابُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

6

Kompetensi Dasar (KD 3 dan 4)

- 3.1. Mengenal bunyi mufradat terkait topik/tema *zāhaba ila al madrasah* secara lisan maupun tulisan.
- 3.2. Mengenal *ḍamir gaib mufrad musanna* dan *jama' mużakkar* dan *muannaş* pada tema *zāhaba ila al madrasah*.
- 3.3. Mengenal *fi'il madji* dengan *ḍamir mustatir mufrad*, *musanna* dan *jama' mużakkar* dan *muannaş* pada tema *zāhaba ila al madrasah*.
- 3.4. Mengenal makna dari ujaran kata dan *jumlah* sederhana terkait tema yang dibahas.
- 4.1. Menirukan bunyi mufradat dan *jumlah* terkait tema yang di bahas.
- 4.2. Menirukan bunyi kalimat/ *jumlah ismiyyah* sederhana terkait tema yang dibahas.
- 4.3. Menyebutkan makna dari *mufradat* dan *jumlah* sederhana terkait tema yang dibahas.
- 4.4. Menulis *mufradat* dan *jumlah* sederhana terkait topik yang dibahas dengan benar.

Kegiatan Pembelajaran

Mengamati:

- Mengamati teks dan gambar terkait tema yang di bahas.
- Mengajarkan kosa kata dengan mengamati mimik, gerak tubuh dan gambar yang tersedia.
- Menjelaskan arti kata dan *jumlah* dengan memberikan contoh fisik, gerak tubuh, gambar, atau benda-benda sekitar, atau alat peraga yang telah disiapkan.
- Memperhatikan mimik dan intonasi percakapan dengan tema tema yang di bahas.
- Mencocokkan gambar atau *jumlah* dengan apa yang didengar.

Menanya:

- Melakukan tanya jawab sederhana tentang tema/topik yang dipelajari.
- Memastikan bahwa peserta didik telah memahami arti kata melalui gambar, frase dan *jumlah* baik yang ada pada *hiwar* maupun *qira'ah* yaitu dengan menanyakan apakah peserta didik benar-benar memahami makna ungkapan-ungkapan terkait topik.
- Menjawab pertanyaan lisan yang diajukan lawan bicara sesuai tema/topik.

Mengeksplorasi:

- Melafalkan kata sesuai dengan yang diperdengarkan.
- Melafalkan kalimat sesuai dengan yang diperdengarkan.
- Membaca *hiwar* dan *qiraah* perindividu dengan suara nyaring dan jelas.

Mengasosiasikan:

- Menemukan makna kata dan *jumlah* dalam teks sesuai tema/topik.
- Menyimpulkan isi wacana lisan maupun tulisan.
- Mencari informasi umum/tema/topik dari suatu wacana lisan atau tulisan.

Mengkomunikasikan:

- Guru mengajak peserta didik untuk mempraktikkan langsung pelafalan kosa kata dan percakapan/*hiwar* tentang kegiatan siswa pada tema *zāhaba ila al madrasah*, menggunakan ungkapan yang telah tersedia pada buku/tabel.
- Menyampaikan isi wacana tulis sesuai tema/topik secara lisan atau tulisan.
- Menuliskan beberapa *jumlah* yang tersusun dari *isim* dan *fi'il* dan *maf'ul* yang sesuai.

أ- الْقِرَاءَةُ

اقْرَأْ هَذَا النَّصَّ بِصَوْتٍ صَرِيحٍ

يَا أَحْمَدُ! أَنْتَ ذَهَبْتَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَدَخَلْتَ الْفَصْلَ

نَظَرْتَ إِلَى صَدِيقِكَ مُحَمَّدٍ

مُحَمَّدٌ جَلَسَ عَلَى الْكُرْسِيِّ وَأَنْتَ جَلَسْتَ عَلَى الْكُرْسِيِّ

مُحَمَّدٌ فَتَحَ كِتَابَهُ ثُمَّ قَرَأَهُ وَأَنْتَ فَتَحْتَ كِتَابَكَ ثُمَّ قَرَأْتَهُ

مُحَمَّدٌ أَخَذَ قَلَمَهُ وَكَتَبَ الدَّرْسَ

وَأَنْتَ أَخَذْتَ قَلَمَكَ وَكَتَبْتَ الدَّرْسَ

بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ رَجَعْتَ إِلَى الْبَيْتِ

يَا عَائِشَةَ أَنْتِ ذَهَبْتَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتِ فِي الْمَدْرَسَةِ وَدَخَلْتِ الْفَصْلَ

نَظَرْتِ إِلَى صَدِيقَتِكَ لَيْلَى

لَيْلَى جَلَسَتْ عَلَى الْكُرْسِيِّ وَأَنْتِ جَلَسْتِ عَلَى الْكُرْسِيِّ

فَاطِمَةُ فَتَحَتْ كِتَابَهَا ثُمَّ قَرَأَتْهُ وَأَنْتِ فَتَحْتِ كِتَابَكَ ثُمَّ قَرَأْتِهِ

فَاطِمَةُ أَخَذَتْ قَلَمَهَا وَكَتَبَتْ الدَّرْسَ

وَأَنْتِ أَخَذْتِ قَلَمَكَ وَكَتَبْتِ الدَّرْسَ

يَا أَحْمَدُ وَيَا حَمِيدُ! أَنْتُمَا ذَهَبْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ
بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَدَخَلْتُمَا الْفَصْلَ
نَظَرْتُمَا إِلَى صَدِيقَيْكُمَا وَهُمَا عُمَرُ وَعُثْمَانُ
هُمَا جَلَسَا عَلَى الْكُرْسِيِّ وَأَنْتُمَا جَلَسْتُمَا عَلَى الْكُرْسِيِّ
هُمَا فَتَحَا كِتَابَهُمَا ثُمَّ قَرَأَهُ وَأَنْتُمَا فَتَحْتُمَا كِتَابَكُمَا ثُمَّ قَرَأْتُمَا
هُمَا أَخَذَا قَلَمَهُمَا وَكَتَبَا الدَّرْسَ

وَأَنْتُمَا أَخَذْتُمَا قَلَمَكُمَا وَكَتَبْتُمَا الدَّرْسَ

بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ رَجَعْتُمَا إِلَى الْبَيْتِ

يَا عَائِشَةُ وَيَا زَيْنَبُ! أَنْتُمَا ذَهَبْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ

بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَدَخَلْتُمَا الْفَصْلَ

نَظَرْتُمَا إِلَى صَدِيقَتَيْكُمَا (هُمَا فَاطِمَةُ وَ مَرِيَمُ)

فَاطِمَةُ وَ مَرِيَمُ جَلَسَا عَلَى الْكُرْسِيِّ وَأَنْتُمَا جَلَسْتُمَا عَلَى الْكُرْسِيِّ

فَاطِمَةُ وَ مَرِيَمُ فَتَحَا كِتَابَهُمَا ثُمَّ قَرَأَتْهُمَا

وَأَنْتُمَا فَتَحْتُمَا كِتَابَكُمَا ثُمَّ قَرَأْتُمَاهُ

هُمَا أَخَذْتُمَا قَلَمَهُمَا وَكَتَبْتُمَا الدَّرْسَ

وَأَنْتُمَا أَخَذْتُمَا قَلَمَكُمَا وَأَنْتُمَا كَتَبْتُمَا الدَّرْسَ

بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ فَاطِمَةُ وَ مَرِيَمُ رَجَعْتُمَا إِلَى الْبَيْتِ

وَأَنْتُمَا رَجَعْتُمَا إِلَى الْبَيْتِ

يَا تَلَامِيذًا (يَا أَحْمَدُ وَ عِمْرَانُ وَ عَمْرُو!) أَنْتُمْ ذَهَبْتُمْ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتُمْ إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَ دَخَلْتُمُ الْفُضْلَ
نَظَرْتُمْ إِلَى أَصْدِقَائِكُمْ (سَلْمَانَ وَ سُلَيْمَانَ وَ خَالِدَ)
هُمْ جَلَسُوا عَلَى الْكُرْسِيِّ وَ أَنْتُمْ جَلَسْتُمْ عَلَى الْكُرْسِيِّ
هُمْ فَتَحُوا كِتَابَهُمْ ثُمَّ قَرَأُوهُ وَ أَنْتُمْ فَتَحْتُمْ كِتَابَكُمْ ثُمَّ قَرَأْتُمُ
هُمْ أَخَذُوا قَلَمَهُمْ وَ كَتَبُوا الدَّرْسَ
وَ أَنْتُمْ أَخَذْتُمْ قَلَمَكُمْ وَ كَتَبْتُمُ الدَّرْسَ
بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ هُمْ رَجَعُوا إِلَى الْبَيْتِ وَ أَنْتُمْ رَجَعْتُمْ
يَا تِلْمِيذَاتُ! (يَا فَاطِمَةُ وَ مَرِيْمَ وَ زَيْنَبُ) أَنْتُنَّ ذَهَبْتُنَّ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
بَعْدَ ذَلِكَ وَصَلْتُنَّ إِلَى الْمَدْرَسَةِ وَ دَخَلْتُنَّ الْفُضْلَ
نَظَرْتُنَّ إِلَى صَدِيقَاتِكُنَّ (لَيْلَى وَ عَائِشَةَ وَ خَدِيجَةَ)
هُنَّ (لَيْلَى وَ عَائِشَةُ وَ خَدِيجَةُ) جَلَسْنَ عَلَى الْكُرْسِيِّ
وَ أَنْتُنَّ جَلَسْتُنَّ عَلَى الْكُرْسِيِّ
هُنَّ فَتَحْنَ كِتَابَهُنَّ ثُمَّ قَرَأْنَهُ وَ أَنْتُنَّ فَتَحْنَ كِتَابَكُنَّ ثُمَّ قَرَأْتِنَّهُ
هُنَّ أَخَذْنَ قَلَمَهُنَّ وَ كَتَبْنَ الدَّرْسَ.
وَ أَنْتُنَّ أَخَذْتُنَّ قَلَمَكُنَّ وَ كَتَبْتُنَّ الدَّرْسَ
بَعْدَ صَلَاةِ الْعَصْرِ لَيْلَى وَ عَائِشَةُ وَ خَدِيجَةُ رَجَعْنَ إِلَى الْبَيْتِ
وَ أَنْتُنَّ رَجَعْتُنَّ إِلَى الْبَيْتِ

ب- اسْتَمِعْ قِرَاءَةَ الْمَدْرَسِ ثُمَّ رَدِّدْهَا
Mendengarkan Bacaan Gurumu dan Tirukan!

أَنْتِ ذَهَبْتِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتُمَا ذَهَبْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتُمْ ذَهَبْتُمْ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتِ ذَهَبْتِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتُمَا ذَهَبْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتِنِ ذَهَبْتِنِ إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أَنْتِ رَجَعْتِ إِلَى الْبَيْتِ

أَنْتُمَا رَجَعْتُمَا إِلَى الْبَيْتِ

أَنْتُمْ رَجَعْتُمْ إِلَى الْبَيْتِ

أَنْتِ رَجَعْتِ إِلَى الْبَيْتِ

أَنْتُمَا رَجَعْتُمَا إِلَى الْبَيْتِ

أَنْتِنِ رَجَعْتِنِ إِلَى الْبَيْتِ

يَا حَسَنُ! بِمَاذَا ذَهَبْتَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ؟
هَلْ رَكِبْتَ الْحَافِلَةَ أَوِ السَّيَّارَةَ؟
مَاذَا حَمَلْتَ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
هَلْ حَمَلْتَ الْمُحَفِّظَةَ فِيهَا كِتَابٌ وَقَلَمٌ؟
بِمَاذَا كَتَبْتَ الدَّرْسَ؟
هَلْ كَتَبْتَ الدَّرْسَ بِالْقَلَمِ؟

يَا حَسَنُ وَيَا حَمِيدُ! بِمَاذَا ذَهَبْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ؟
هَلْ رَكِبْتُمَا الْحَافِلَةَ أَوِ السَّيَّارَةَ؟
مَاذَا حَمَلْتُمَا إِلَى الْمَدْرَسَةِ
هَلْ حَمَلْتُمَا الْمُحَفِّظَةَ فِيهَا كِتَابٌ وَقَلَمٌ؟
بِمَاذَا كَتَبْتُمَا الدَّرْسَ؟
هَلْ كَتَبْتُمَا الدَّرْسَ بِالْقَلَمِ؟

يَا حَسَنُ وَيَا حَمِيدُ وَهَمْرَةُ! بِمَاذَا ذَهَبْتُمْ إِلَى الْمَدْرَسَةِ؟
هَلْ رَكِبْتُمْ الْحَافِلَةَ أَوِ السَّيَّارَةَ؟
مَاذَا حَمَلْتُمْ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
هَلْ حَمَلْتُمْ الْمُحَفِّظَةَ فِيهَا كِتَابٌ وَقَلَمٌ؟
بِمَاذَا كَتَبْتُمْ الدَّرْسَ؟
هَلْ كَتَبْتُمْ الدَّرْسَ بِالْقَلَمِ؟

يَا حَتَّى
هَلْ رَأَى
مَاذَا
هَلْ
بِمَاذَا
هَلْ

pola kalimat

pola perubahan kata kerja untuk orang ke tiga (gaib/gaibah)

ج- التَّرْكِيب

| هُنَّ | هُمَا | هِيَ | هُمْ | هُمَا | هُوَ | |
|-------------|--------------------|----------|-------------|--------------------|----------|---------|
| mereka (pr) | Mereka berdua (pr) | Dia (pr) | mereka (lk) | Mereka berdua (lk) | Dia (lk) | ARTI |
| ذَهَبْنَ | ذَهَبَتَا | ذَهَبَتْ | ذَهَبُوا | ذَهَبَا | ذَهَبَ | pergi |
| رَجَعْنَ | رَجَعَتَا | رَجَعَتْ | رَجَعُوا | رَجَعَا | رَجَعَ | pulang |
| وَصَلْنَ | وَصَلَتَا | وَصَلَتْ | وَصَلُوا | وَصَلَا | وَصَلَ | sampai |
| نَظَرْنَ | نَظَرَتَا | نَظَرَتْ | نَظَرُوا | نَظَرَا | نَظَرَ | melihat |
| دَخَلْنَ | دَخَلَتَا | دَخَلَتْ | دَخَلُوا | دَخَلَا | دَخَلَ | masuk |
| خَرَجْنَ | خَرَجَتَا | خَرَجَتْ | خَرَجُوا | خَرَجَا | خَرَجَ | keluar |
| جَلَسْنَ | جَلَسَتَا | جَلَسَتْ | جَلَسُوا | جَلَسَا | جَلَسَ | duduk |

Pola perubahan kata kerja untuk orang kedua (mukhatab/mukhatabah)

| أَنْتِ | أَنْتُمَا | أَنْتِ | أَنْتُمْ | أَنْتُمَا | أَنْتِ | |
|-------------|--------------------|-----------|-------------|--------------------|-----------|---------|
| Kalian (pr) | Kalian berdua (pr) | Kamu (pr) | Kalian (lk) | Kalian berdua (lk) | Kamu (lk) | ARTI |
| ذَهَبْتِ | ذَهَبْتُمَا | ذَهَبْتِ | ذَهَبْتُمْ | ذَهَبْتُمَا | ذَهَبْتِ | pergi |
| رَجَعْتِ | رَجَعْتُمَا | رَجَعْتِ | رَجَعْتُمْ | رَجَعْتُمَا | رَجَعْتِ | pulang |
| وَصَلْتِ | وَصَلْتُمَا | وَصَلْتِ | وَصَلْتُمْ | وَصَلْتُمَا | وَصَلْتِ | sampai |
| نَظَرْتِ | نَظَرْتُمَا | نَظَرْتِ | نَظَرْتُمْ | نَظَرْتُمَا | نَظَرْتِ | melihat |
| دَخَلْتِ | دَخَلْتُمَا | دَخَلْتِ | دَخَلْتُمْ | دَخَلْتُمَا | دَخَلْتِ | masuk |
| خَرَجْتِ | خَرَجْتُمَا | خَرَجْتِ | خَرَجْتُمْ | خَرَجْتُمَا | خَرَجْتِ | keluar |
| جَلَسْتِ | جَلَسْتُمَا | جَلَسْتِ | جَلَسْتُمْ | جَلَسْتُمَا | جَلَسْتِ | duduk |

يَا حَتَّى
هَلْ رَأَى
مَاذَا
هَلْ
بِمَاذَا
هَلْ

Latihan

د- التَّمْرِينَاتُ

١- اِخْتَرِ الْجَوَابَ الصَّحِيحَ بِوَضْعِ عِلَامَةٍ × بَيْنَ أ، ب أَوْ ج!

١- أَنْتِ ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ- ذَهَبْتِ

ج- ذَهَبْنَا

ب- ذَهَبْتِ

د- ذَهَبْتُمَا

٢- أَنْتُمْ ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ- ذَهَبُوا

ج- ذَهَبْتِ

ب- ذَهَبْتُمْ

د- ذَهَبْتُمَا

٣- أَنْتِ ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ- ذَهَبْتِ

ج- ذَهَبْنَا

ب- ذَهَبْتِ

د- ذَهَبْتُمَا

٤- أَنْتُمَا ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ- ذَهَبْتُمَا

ج- ذَهَبْنَا

ب- ذَهَبْتِ

د- ذَهَبْتُمَا

٥- أَنْتُنَّ ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ

أ- ذَهَبْتُمَا

ج- ذَهَبْتُنَّ

ب- ذَهَبْتُمْ

د- ذَهَبْتُنَّ

٦- أَنْتِ ... عَلَى الْكُرْسِيِّ

أ- جَلَسْتِ

ج- لَعِبْتِ

ب- دَخَلْتِ

د- رَجَعْتِ

- ٧- أَنْتِ ... كُرَّةَ الْقَدَمِ فِي السَّاحَةِ
 أ- خَرَجْتَ
 ب- لَعِبْتَ
 ج- كَتَبْتَ
 د- جَلَسْتَ
- ٨- أَنْتِ نَظَرْتَ إِلَى ...
 أ- أَخِيكَ
 ب- أَخِيهِ
 ج- أَخِيكَ
 د- أَخِيهَا
- ٩- أَنْتِ ... إِلَى الْمَدْرَسَةِ مَعَ أَبِيكَ
 أ- ذَهَبْتَ
 ب- جَلَسْتَ
 ج- قَرَأْتَ
 د- خَرَجْتَ
- ١٠- أَنْتِ ... مِنَ الْفَصْلِ الْمَدْرَسَةِ
 أ- دَخَلْتَ
 ب- جَلَسْتَ
 ج- قَرَأْتَ
 د- خَرَجْتَ

٢- رَتِّبْ هَذِهِ الْكَلِمَاتِ لِتَكُونَ جُمْلَةً مُفِيدَةً!

١- الْفَصْلَ - دَخَلْتُمَا - أَنْتُمَا

٢- السَّاحَةَ - خَرَجْتُمْ - أَنْتُمْ - إِلَى

Daftar Riwayat Hidup

Nama : Rindi Hartika
Tempat Tanggal Lahir: Karya Makmur, 09 Juli 2003
Agama : Islam
Alamat : Luwuk-Banggai
Status : Belum Menikah



Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Hartin
Pekerjaan : Petani
Nama Ibu : Sti Arnah
Pekerjaan : IRT

Riwayat Pendidikan Terakhir:

| | |
|-----|--------------------------|
| SD | SD Inpres 1 Karya Makmur |
| SMP | SMP Negeri 1 Toili Barat |
| SMA | MAS Darul Ulum Toili |

Pengalaman Organisasi:

- HMPS PBA
- Himpunan Qori Qori'ah Mahasiswa
- Pengurus Ma'had al-Jamiah UIN Datokarama Palu.