

PENGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HAFALAN MUFRODAT SISWA KELAS X MAN 1 KOTA GORONTALO

Titik Nor Sa'idah

IAIN Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

Email: tnorsaidah@gmail.com

Abstract

The Arabic language lessons encompass various branches and topics. Among the aspects that a student of Arabic must understand are the components or elements of the Arabic language itself. To prevent the learning process from becoming monotonous, the application Kahoot can be a solution that can be implemented. This research aims to determine whether the Kahoot game application is effective in improving students' memorization of vocabulary. This study employs qualitative descriptive research. Data collection techniques include observation, interviews, and questionnaires. The results of this study indicate that Kahoot is effective in Arabic language learning and can enhance the memorization of vocabulary for 10th-grade students at MAN 1 Kota Gorontalo. The advantages of using the Kahoot application in teaching include motivating students, minimizing cheating, and making it easier for teachers to evaluate and grade. On the other hand, the drawbacks of using the Kahoot application in Arabic language teaching are its inability to function in the presence of internet network disruptions or the absence of a network altogether. Additionally, teachers need to develop their own strategies for engaging students during the test administration.

Keywords: *Improving Vocabulary Memorization, Kahoot! Game*

Abstrak

Pelajaran Bahasa Arab memiliki banyak cabang dan pembahasan. Diantara yang harus dipahami oleh seorang pelajar Bahasa Arab adalah komponen atau unsur dari Bahasa Arab itu sendiri. Agar pembelajaran tidak menjadi membosankan aplikasi kahoot bisa menjadi solusi yang bisa diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi game kahoot efektif dalam meningkatkan hafalan mufrodat siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan obsevasi, wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini yaitu kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa arab, dapat meningkatkan hafalan mufrodat siswa kelas X MAN 1 Kota Gorontalo. Kelebihan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran adalah peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar, meminimalisir contek-mencontek, dan mempermudah guru dalam mengevaluasi dan memberi nilai. Sedangkan kekurangan dari penggunaan aplikasi kahoot ini dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah tidak bisa dijalankan apabila ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali, dan guru perlu triktersendiri, dalam mengintrol peserta didik ketika tes dijalankan.

Kata kunci: Meningkatkan hafalan Mufrodat, Game Kahoot!

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 adalah masa dimana tenaga manusia telah digantikan oleh teknologi dengan konsep otomatisasi. Pengaruh kuat yang dirasakan dalam bidang teknologi ini ikut memberi kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan beriringan. Seperti halnya dalam pembelajaran telah menggunakan berbagai media terkini yang canggih dan up to date digunakan dalam sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan. Terdapat tiga faktor yang menjadi perhatian mengenai pengembangan dan integrasi teknologi digital ke dalam sebuah pembelajaran yaitu: desain rancangan teknologi, peran pendidik dalam menerapkan teknologi, dan konteks pendidikan dimana teknologi diterapkan (Fonna, 2019).

Teknologi dalam pembelajaran dapat berupa pemanfaatan media-media terkini dalam pembelajaran. Kehadiran media dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, dengan demikian materi pelajaran akan lebih mudah tersampaikan. Untuk itu memerlukan perubahan dari media konvensional ke media berbasis teknologi (Pribadi, 2017).

Diantara berbagai media pembelajaran yang hadir pada saat ini, yang menjadi perhatian salah satunya adalah media yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran yaitu Aplikasi Kahoot. Aplikasi

kahoot adalah sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif.(Aflisia et al., 2020) Kahoot ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dengan menggunakan Aplikasi kahoot membantu dalam memotivasi dan memancing semangat belajarmelalui evaluasi yang tidak monoton tetapi menarik. Dengan adanya aplikasi kahoot ini peserta didik merasa gembira saat mengikuti pembelajaran (Dewi, 2018).

Pembelajaran Bahasa Arab yang inovatif, kosakata atau dalam Bahasa Arab disebut Mufrodlat, dalam Bahasa Inggrisnya Vocabulary adalah himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain yang merupakan bagian dari suatu Bahasa tertentu. Kosakata ada yang mendefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur Bahasa yang sangat penting dikuasai, kosakata ini digunakan dalam Bahasa lisan maupun Bahasa tulis dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang (Sholihah, 2018).

Semua penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya tersebut menunjukkan efektivitas penggunaan aplikasi kahoot pada berbagai disiplin ilmu. Tak terkecuali dalam Bahasa Arab. Penelitian membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar bahasa Arab, mempermudah memahami materi pelajaran, dan mempermudah guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan (Lukman, 2019).

Kahoot! adalah laman web yang bersifat edukatif yang mulanya ditemukan oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and Science pada Maret 2013. Kahoot dibuka secara publik pada bulan September 2013 (Official Website “Kahoot!”, 2017). Hingga saat ini telah 70 juta lebih user aktif yang menggunakan Kahoot dan 1,6 milyar peserta didik untuk memainkan permainan ini (Darmawan, 2020).

Dalam proses pembelajaran Bahasa Arab siswa merasa bosan karena pembelajaran dikelas tidak menarik dan cenderung sulit untuk fokus dan mencerna pelajaran Bahasa arab, kebanyakan mencatat dan tidak adanya hal menarik yang membuat mereka tertarik pembelajaran yang mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif, dan membosankan bagi mereka. Sehingga didalam dunia pendidikan sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran agar tujuan yang diharapkan tercapai, salah satunya menjadikannya dalam proses pembelajaran yang kondusif dan kreatif (Maemunawati & Alif, 2020). Pendidik memiliki peran penting dalam hal mengembangkan inovasi, ide atau gagasan untuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa dan guru di MAN 1 Kota Gorontalo menyatakan bahwa guru menyampaikan materi masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Sehingga guru menyatakan bahwa siswa merasa bosan dan bermalasan dalam proses pembelajaran. Guru mengatakan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik inovatif sehingga siswa merasa senang dan bersemangat dalam pembelajaran Bahasa arab.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas Kahoot dalam pembelajaran Bahasa arab terhadap hafalan mufrodlat siswa kelas X. Fokus penelitian ini adalah untuk menginvestigasi bagaimana penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi pembelajaran kosakata Bahasa arab.

METODE PENELITIAN

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana suatu keadaan peserta didik sehingga di desain sebagai salah satu Solusi pemecahan masalah yang dihadapi terhadap kondisi yang dihadapi peserta didik. Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang pemahaman perseorangan, maupun kelompok secara akurat dalam penggunaan aplikasi Kahoot! Sebagai media pembelajaran interaktif.

Sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian ini, maka metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan melakukan pemberian kuis langsung dengan aplikasi Kahoot! pada siswa MAN 1 Kota Gorontalo. Pada akhir pelaksanaan penelitian kepada peserta didik akan dimintakan pendapatnya dengan cara wawancara dan kuesioner kepada peserta didik terhadap penggunaan Kahoot! terhadap pembelajaran Bahasa Arab.

Teknik analisis data yang diterapkan mencakup analisis survey awal dari hasil wawancara, analisis angket oleh validator ahli media, serta analisis respons peserta didik. Pada lembar angket validator dan angket respons peserta didik, digunakan Skala Likert untuk menghitung presentase data angket.

$$P = f N \times 100\%$$

Keterangan:

P : Angka presentase data angket

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Hasil validasi oleh ahli dapat dievaluasi berdasarkan presentase yang diklasifikasikan dalam kriteria interpretasi skor pada skala Likert 1-5 dengan menggunakan rumus (5).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
1	Sangat Kurang Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup
4	Layak
5	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Adapun hasil penelitian ini adalah didasarkan pada variabel pendapat dari peserta didik tentang aplikasi Kahoot!. | persepsi wawancara penilaian peserta didik dalam penggunaan aplikasi Kahoot! Sebagai media pembelajaran kreatif atas 8 pernyataan dan 5 pilihan jawaban. yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS).

Adapun hasil dari uji coba terhadap peserta didik berupa angket respon siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Angket Respon Siswa

Indikator	Skor Maksimal	Rata-rata Skor
Media Pembelajaran	25	79%
Materi Pembelajaran	15	77%
Jumlah	40	78%
Presentase	78%	

Berdasarkan data angket respon siswa di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dua arah menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran bahasa Arab memperoleh hasil sangat layak. Rata-rata presentase yang diperoleh dari angket respon peserta didik adalah 78%, sehingga media pembelajaran ini dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

Berdasarkan dari hasil penelitian diatas yang menggunakan angket dapat diketahui bahwa media game Kahoot ini dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru didepan kelas, karena dalam materi yang disampaikan oleh guru di kelas terdapat jawaban yang tepat dalam mengisi kuis Kahoot!, siswa juga akan termotivasi untuk menjadi pemenang kuis Kahoot! dengan skor tertinggi, dengan adanya batasan waktu dalam mengerjakan setiap soal kuis, maka kemungkinan siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman lain.

PEMBAHASAN

Mufrodat ada yang mendefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut dan kemungkinan akan digunakannya untuk menyusun kalimat baru. Mufrodat merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai, kosakata ini digunakan dalam bahasa lisan maupun bahasa tulis dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang (Tahsinia et al., 2018).

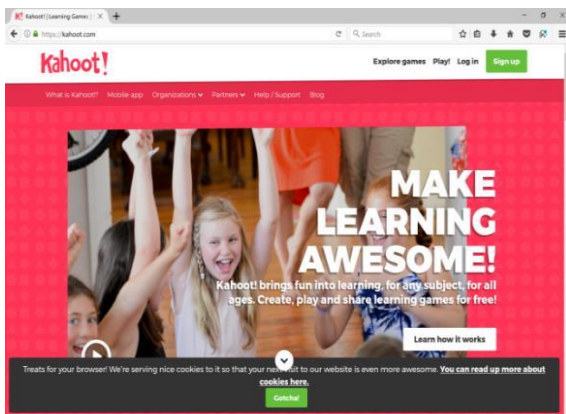
Dalam pembelajaran mufrodat, terdapat beberapa indikator yang harus dicapai oleh siswa yaitu: 1) siswa mampu untuk mengucapkan kata dengan benar 2) siswa mampu menerjemahkan kosakata dengan baik 3) siswa mampu menuliskan kata tanpa salah eja 4) siswa mampu membaca kata dengan benar (Islam, 2015). Kahoot merupakan aplikasi yang digunakan untuk guru berinovasi dan menuangkan seluruh kreatifitasnya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran bahasa arab.

Kahoot! Didesain secara user friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik. Penggunaan Kahoot! Tidak perlu menginstal software baik dikompuetr maupun di

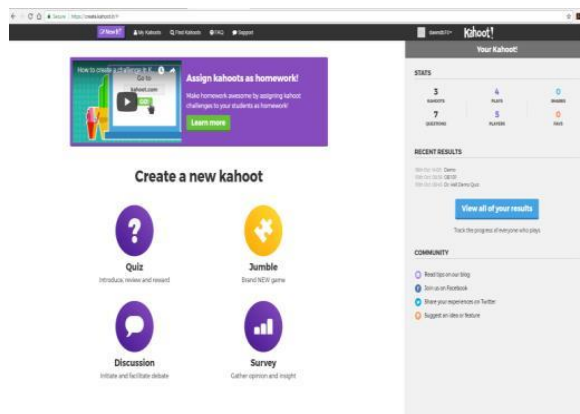
smartphone. Sebagai web hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai guru atau trainer melalui akun Kahoot.com (Muslimah, 2020) sebagai user peserta didik hanya menggunakan alamat URL Kahoot.it tanpa ahrus mendaftarkan akun sendiri, hanya memasukan PIN yang didapat dari akun guru ketika Kahoot! diterapkan. Kahoot! memiliki kekurangan dari segi perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi serta adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone atau laptop untuk dibawah oleh siswa kesekolah.

Permainan Kahoot! dalam penelitian ini adalah memanfaatkan aplikasi kuis online. Kahoot! dilaksanakan dengan cara sebagai berikut: 1) pendidik membuat akun secara gartis dan masuk website <https://kahoot.com/> yang nantinya juga dapat dihubungkan pada akun google, 2) pendidik dapat membuat materi soal yang sudah dipersiapkan sesuai kebutuhan pembelajaran peserta didik, 3) setelah materi selesai dibuat, pendidik memberikan pin akses yang diberikan oleh Kahoot! dan meminta peserta didik mengakses website <https://kahoot.it> untuk memasukkan pin serta unsername (untuk lebih memudahkan, pendidik dapat menggunakan infocus, 4) perangkat utama pendidik akan menampilkan pertanyaan yang kita buat yang berupa pilihan ganda atau pernyataan salah atau benar, 5) peserta didik memilih jawaban yang sesuai dengan durasi waktu yang telah ditentukan pendidik, 6) peserta didik yang memilih menjawab paling cepat dan tepat tentunya akan mendapatkan skor yang lebih tinggi, 7) diakhir permainan nantinya pendidik dapat menyimpan hasil skor dan jawaban dari peserta didik digoogle drive atau langsung di download pada laptop dalam bentuk spreetsheet, sebagai bahan evaluasi sebagai penilaian, agar lebih menyenangkan pendidik yang mendapatkan skor tertinggi dari yang lainnya (Laily, 2020).

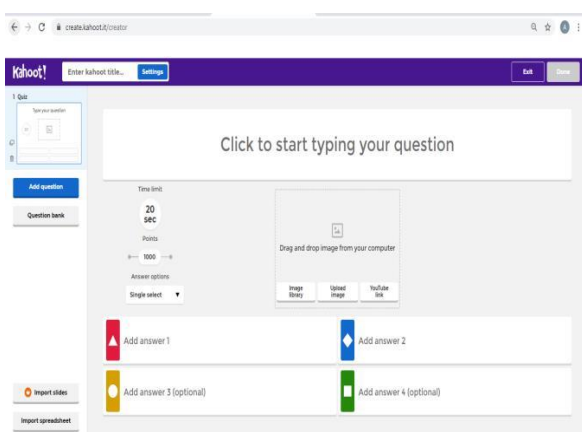
Tampilan Halaman Kahoot!



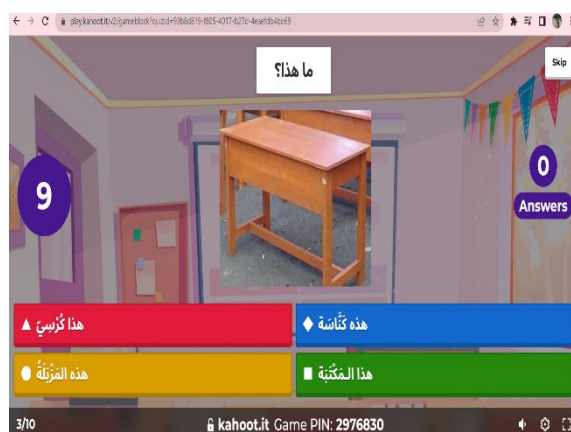
Gambar 1. Tampilan utama Kahoot!



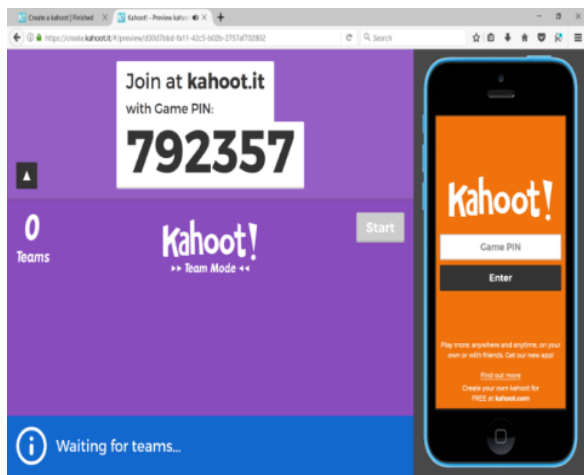
Gambar 2. Menu Kahoot!



Gambar 3. Tampilan awal membuat soal kuis



Gambar 4. Soal kuis Bahasa Arab



Gambar 5. Pin Kahoot! untuk siswa



Gambar 6. Tampilan Kahoot! di Handhone siswa

PENUTUP

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan: 1) Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai media pembelajaran mudah dipahami, sangat menarik dan kreatif dipergunakan dalam proses pembelajaran disekolah. 2) Penggunaan aplikasi Kahoot! Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. 3) Aplikasi Kahoot! Kuis sebagai inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas. 4) Pengembangan media pembelajaran tentang teknologi pembelajaran diperlukan keuletan dan kreatifitas dalam menciptakan inovasi teknologi dalam pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disarankan kepada guru. Guru diharapkan lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hafalan mufrodad siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur Bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1–17.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. UIN Raden Intan Lampung.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang*. Guepedia.
- Islam, K. (2015). *PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA ARAB (MUFRADAT) MELALUI PENGGUNAAN MEDIA KARTU KATA BERGAMBAR (Penelitian Tindakan Pada Siswa kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015) PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta Hadits , Aqidah Akhlak dan Sejarah terdapat standar kompetensi agar siswa*. 107–126.
- Laily, N. (2020). *Efektifitas kahoot bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar*.
- Lukman, S. A. (2019). *EFEKTIFITAS PENERAPAN APLIKASI KAHOOT DALAM MENGKONDISIKAN KELAS PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP N 1 PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA*.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.

- Muslimah, S. (2020). *Manajemen penilaian hasil belajar menggunakan aplikasi program android di MTsN 1 Kapuas*. IAIN Palangka Raya.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- SHOLIHAH, S. (2018). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Mufrodat. *Tarling : Journal of Language Education*, 1(1), 62–76. <https://doi.org/10.24090/tarling.v1i1.1122>
- Tahsinia, J., Rahman, N. H., Mayasari, A., Arifudin, O., Ningsih, I. W., Nusantara, U. I., Kunci, K., & Arab, B. (2018). *PENGARUH MEDIA FLASHCARD DALAM MENINGKATKAN DAYA*. 99–106.