



Pengaruh Media Kahoot Terhadap *Maharatul Istima'* di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan

Indzar Robiatul Adawiyah¹, Syarifuddin²

1,2 Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Yudharta Pasuruan, Indonesia

Email: indzaradawiyah@gmail.com syarifuddin12@gmail.com

Article Information	<i>Submission: 2023-07-03</i>	<i>Accepted: 2023-07-08</i>	<i>Published: 2023-10-30</i>
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------------

Abstract:

This study entitled the influence of Kahoot media on increasing maharah istima' learning at MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. The purpose of this research is to find out how the application of Kahoot media affects the learning of maharah istima' for class VII students at MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan. In this case, the research method uses a quantitative approach and the form of the design is a one group pretest-posttest design. The object of this study was taken from the class VII population with a total of 192 students. While the sample was taken randomly using a random sampling technique with a total of 24 students. Data collection techniques were taken by tests. The validity of the instrument was tested using the validity and reliability tests with the help of the SPSS version 26 application. The results of the paired sample t-test of this study were a significance value of 0.000, which means that there is a significant effect between the application of Kahoot media to maharah istima' in class. VII MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

Keywords: *Influnce, Kahoot Media, Listening skills*

Abstrak:

Penelitian ini berjudul pengaruh media Kahoot terhadap peningkatan pembelajaran maharah istima' di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penerapan dan bagaimana pengaruh penerapan media Kahoot terhadap pembelajaran maharah istima' siswa kelas VII di MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan. Dalam hal ini, metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dan bentuk desainnya dengan one group pretest-posttest design. Obyek dari penelitian ini diambil dari populasi siswa kelas VII dengan jumlah keseluruhan 192 siswa. Sedangkan sampel nya diambil secara random dengan menggunakan teknik random sampling dengan jumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data diambil dengan tes. Instrument tersebut telah diuji keabsahannya dengan menggunakan uji validitas dan uji reabilitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Hasil uji paired sampel t-test dari penelitian ini yaitu sebesar nilai signifikansi 0,000 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan anatar penerapan media Kahoot terhadap maharah istima' di kelas VII MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Kahoot, Maharah Istima'



[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

This is open access article under the

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sekarang, salah satu hal terpenting yang harus dimiliki oleh setiap manusia adalah keterampilan (*skill*), baik itu dalam lingkup pelajaran ataupun yang lainnya. Pentingnya keterampilan setiap orang akan mengasah keahlian atau *passion* nya. Keahlian tersebut akan sangat penting untuk menunjang keberhasilan dan kesuksesan masa depan manusia. Setiap manusia memiliki keahlian masing-masing, ada manusia yang dari lahir sudah memilikinya, adapula yang perlu latihan beberapa kali agar bisa maksimal dengan cara melatihnya diwaktu senggang atau yang lainnya.

Sejalan dengan keahlian dan keterampilan tersebut, dalam bahasa Arab juga terdapat keterampilan yang dikenal dengan sebutan keterampilan bahasa yang dalam istilah Arabnya disebut maharah. Menurut Nana Sudjana, *Maharah* merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan dan didalamnya perlu manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari.¹ Menurut Rosyidi bahasa Arab memiliki empat macam keterampilan berbahasa yaitu: 1) Maharah al-istima" (keterampilan mendengar/menyimak); 2) Maharah al-kalam (keterampilan berbicara); 3) Maharah al-qiraah (keterampilan membaca); dan 4) Maharah al-kitabah (keterampilan menulis). Oleh karenanya, pembelajaran dalam masing-masing keterampilan berbahasa sebagaimana tersebut di atas memiliki starteginya masing-masing.² *Maharah* juga dikelompokkan menjadi dua yaitu, reseptif dan produktif. Kata reseptif memiliki arti mau (dapat) menerima; terbuka dan tanggap terhadap pendapat, saran, dan anjuran orang lain; bersifat menerima. Sedangkan kata reseptif jika dikaitkan dengan bahasa berarti seorang pembelajar bahasa memiliki kemampuan reseptif.³ Reseptif yaitu kemampuan untuk bisa memahami dari perkataan penutur (keterampilan mendengar dan membaca), sedangkan kemampuan menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara lisan atau tulisan (keterampilan berbicara dan menulis) disebut produktif.⁴ Pengelompokan empat *maharah* tersebut diharuskan untuk menguasai bagi siswa yang mempelajari bahasa Arab.

Dari empat *maharah* tersebut dapat diperinci sebagai berikut: 1.) *Maharah istima'* (keterampilan menyimak) merupakan bagian keterampilan pertama dalam belajar bahasa. Keterampilan ini merupakan awal dari pemerolehan bahasa selanjutnya. Dengan

¹ Miftachul Taubah, "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38.

² Mutmainnah and Syarifuddin, "Strategi Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di Lembaga Pendidikan Bahasa Arab (LPBA) Ocean Pare Kediri," *Studi Arab* 5 No 1 (2014): 6, <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/view/42>.

³ Miftachul Taubah and Ilzam Dhaifi, "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 33–36.

⁴ Muhamad Fathoni, "Pembelajaran Maharah Istima'," *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 2020, file:///C:/Users/USER/Downloads/162-308-1-SM.pdf.

menyimak seorang pendengar akan mengetahui tentang *mufradat* serta *tarkib* yang didengar untuk menunjang keterampilan yang lain. Menyimak merupakan suatu kegiatan yang didalamnya ada kegiatan mendengar dari bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilik dan mereaksi makna yang terkandung dalam bahan simakan.⁵ 2.) *Maharah kalam* (keterampilan berbicara) merupakan keterampilan aktif produktif dalam pembelajaran bahasa.⁶ *Maharah kalam* merupakan salah satu keterampilan dalam melantunkan bunyi-bunyi artikulasi ataupun kata-kata yang bisa mengekspresikan, menyampaikan maksud, ide, gagasan ataupun pokok pikiran serta perasaan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan apa yang dibutuhkan penyimak agar sesuatu yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh lawan bicara.⁷ 3.) *Maharah qiraah* (keterampilan membaca) merupakan suatu keterampilan yang sering dipandang dengan sekedar melihat dan memandangi teks bahasa Arab semata, namun pada hakikatnya keterampilan membaca ini tidak hanya tentang itu, melainkan bagaimana pembaca dapat memahami teks yang dibaca dan tidak hanya menjadi lambang bunyi semata. Salah satu ilmu yang menunjang *maharah* ini yaitu ilmu tata bahasa atau dalam istilah inggrisnya adalah *gramatikal*, dan istilah lain yang digunakan dalam bahasa Arab sendiri yaitu *nahwu* dan *sharaf*.⁸ 4.) *Maharah kitabah* (keterampilan menulis). Menurut Aceh Hermawan, keterampilan yang terakhir yaitu keterampilan yang dapat mengungkapkan ide pikiran dari hal yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai dengan hal yang kompleks yaitu mengarah yang disebut *maharah kitabah* (keterampilan menulis). *Maharah* ini dapat di bagi menjadi dua komponen yaitu, kemampuan membentuk huruf dari yang merubah lambang bunyi ke lambang tulisan dan mendeskripsikan isi pikiran dan perasaan secara tertulis.

Dimulai dari empat *maharah* tersebut, ada satu *maharah* yang dalam proses pembelajarannya merupakan *maharah* yang utama dan penting yaitu *maharah istima'* dikatakan pula bahwa keterampilan ini merupakan keterampilan yang sangat penting karena termasuk sarana pertama kali dalam pemerolehan bahasa selanjutnya.⁹ Dengan itu, maka peneliti memiliki inisiatif penelitian ini akan membahas terkait *maharah istima'*.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *maharah istima'* merupakan keterampilan menyimak yang didalamnya terdapat kegiatan mendengar dari bunyi

⁵ Ibid.

⁶ Taubah, "Maharah Dan Kafa'ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab."

⁷ Miftachul Taubah and Muhammad Nur Hadi, "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam," *Jurnal Mu'allim* 2, no. 1 (2020): 57–65.

⁸ Ach. Sholehuddin and Muallim Wijaya, "Implementasi Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro'ah," *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 47.

⁹ Fathoni, "Pembelajaran Maharah Istima'." *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 2020

bahasa, mengidentifikasi, menilik dan meraksi makna yang terkandung dalam bahan simakan. Dari keterampilan ini kita mengetahui adanya *mufradat* dan *tarkib* untuk menunjang keterampilan selanjutnya. Hampir sama dengan keterampilan mendengarkan, namun keterampilan menyimak ini berbeda. Tarigan mengemukakan bahwa mendengarkan itu berbeda dengan menyimak, jika mendengarkan kemungkinan besar pendengar tidak memahami apa yang didengar karena tidak ada unsur pemahaman. Namun jika menyimak itu sudah mencakup mendengar, mendengarkan dan disertai upaya untuk memahami sesuatu yang disimak.¹⁰

Dalam proses kegiatan pembelajaran *maharah istima'* (keterampilan menyimak) sangat diperlukan alat bantu seperti media untuk menjadi penunjang berjalannya suatu proses pembelajaran bahasa Arab dengan tujuan agar supaya dapat mempermudah dan memperjelas proses pembelajaran. Media secara umum merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar, yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sedangkan media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan gabungan antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).¹¹ Media tersebut bisa berupa audio seperti disket atau CD, radio, *tape recorder*, ataupun audio visual seperti YouTube, Facebook, Kahoot dan berbagai macam bentuk audio visual yang lainnya. Media juga merupakan alat elektronik. Adapun bentuk penerapan media elektronik pada pembelajaran Bahasa Arab sangat bermacam-macam, akan tetapi mayoritas baik pengajar maupun siswa lebih memilih dan bersepakat menggunakan media elektronik yang mudah untuk diakses dan digunakan¹², salah satunya dengan media Kahoot.

Seiring dengan perkembangan revolusi industri 4.0, dalam sebuah pembelajaran maka mengacu kepada pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan efisien.¹³ Dari berbagai macam sarana atau media tersebut, akan sejalan dengan semakin berkembangnya teknologi di era digital 4.0 ini yang menjadikan siswa lebih senang bermain sistem operasi seperti *smartphone* dan *computer* dibandingkan dengan membaca buku mata pelajaran termasuk pelajaran bahasa Arab.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

¹² Luluk Humairo Pimada and Muhammad Afif Amrulloh, "Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 120–128.

¹³ Cahya Edi Setyawan and Khairul Anwar, "Peran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam Sebagai Urgensitas Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 11–19.

Dengan adanya *smartphone* yang sangat canggih, didalamnya ada beberapa *platform* digital diantaranya *platform* sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Tiktok dan lain-lain. Ada juga *platform* edukasi seperti Edmodo, Classroom dan masih banyak yang lain termasuk Kahoot yang akan dijadikan media pokok dalam penelitian ini.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi berbasis game (*games based learning*) yang bisa diterapkan kepada kalangan tingkat pelajar. *Game based learning* sendiri merupakan media yang penggunaannya dapat meningkatkan kualitas dan potensi belajar dengan berbasis pembelajaran.¹⁴ Menurut kajian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti bahwa penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perubahan sikap siswa yang semakin aktif, bersemangat, konsentrasi dan antusias dalam kegiatan belajar-mengajar. Ini dikarenakan Kahoot merupakan sebuah inovasi dari perkembangan teknologi yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Kahoot juga dilengkapi dengan berbagai fitur-fitur menarik, soundtrack, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana interaktif dan menarik. Media Kahoot merupakan media pembelajaran 4.0 yang inovatif dan kreatif, karena dapat membuat siswa kreatif menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban. Inovasi dari kahoot model dari tampilan dan pilihan jawaban yang unik. Jika dilihat dari sejarahnya permainan kahoot dibuat pada Agustus tahun 2013 yang mana sampai sekarang sudah digunakan dalam 180 lebih negara.¹⁵ Selain menampilkan teks materi pembelajaran, Kahoot juga dapat memunculkan audio yang dapat menunjang media pembelajaran.

Kahoot juga memiliki beberapa kegunaan diantaranya yaitu : 1.) pembelajaran akan terkesan menarik perhatian siswa sehingga minat belajar dan motivasi siswa tersebut akan tumbuh, 2.) mudahnya materi yang disajikan akan lebih memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, 3.) memunculkan berbagai macam variasi metode pembelajaran bagi para guru, 4.) siswa akan lebih banyak interaksi saat kegiatan belajar dan media Kahoot tersebut juga akan memunculkan jiwa kompetitif antar siswa.¹⁶ Kelebihan lain dari media Kahoot ini tidak mengharuskan siswa untuk mendownload

¹⁴ Achmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240.

¹⁵ Rr Nur and Apriyanti Atika, "Penggunaan Media Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla ') Bahasa Arab Di Era Industri 4 . 0" 4, no. 2 (2020): 277–297.

¹⁶ Ahmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240.

aplikasinya di Google *Play Store* ataupun di aplikasi *market* lainnya, cukup hanya dengan membuka *website* di google dengan mengklik yaitu <https://kahoot.it>

Sejauh ini, siswa kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan masih belum menerapkan *maharah istima'* secara efektif, padahal sudah menggunakan media elektronik seperti speaker dan laptop yang dianggap sudah dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu memaksimalkan hasil belajar siswa di kelas. Namun, hasilnya masih kurang memuaskan. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk menerapkan media Kahoot pada pembelajaran *maharah istima'* yang peneliti anggap akan dapat mempermudah untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran siswa. Dan pada penelitian ini akan diterapkan di kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan dikarenakan sebagai kelas yang lebih menekankan pada pembelajaran *maharah istima'*. Pada penelitian ini akan dikeahui pengaruh media Kahoot terhadap peningkatan pembelajaran *Maharah istima'* dan bagaimana peningkatan pembelajaran *maharah istima'* siswa kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh media Kahoot terhadap pembelajaran *Maharah istima'* dan bagaimana peningkatan pembelajaran *maharah istima'* siswa kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan.

METODE

Pendekatan pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang berarti lebih menekankan unsur statistika. Pendekatan kuantitatif digunakan pada penelitian ini karena didasarkan pada karakteristik penelitian kuantitatif, seperti fakta bahwa penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan desain yang terstruktur. Adapun yang dimaksud dari data kuantitatif pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada dan tidak adanya pengaruh media Kahoot terhadap peningkatan pembelajaran *maharah istima'* pada siswa kelas VII A di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan.

Populasi menggambarkan sejumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian¹⁷. Adapun dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan, yang berjumlah 192 siswa yang terdiri dari tiga kelas tujuh, tiga kelas delapan dan dua kelas sembilan. Adapun sampel penelitian menurut Suharismi Arikuno bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini sampel yang diambil menggunakan *teknik random sampling* sebanyak 24 siswa dari kelas VII A MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

¹⁷ Yuniarti Reny Renggo, *Metodologi Penelitian Kantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 2020.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen dan dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Metode Kuantitatif adalah data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari lapangan¹⁸. Metode ini digunakan untuk mengetahui menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Eksperimen semu ini dipilih juga karena sesuai dengan tempat dan keadaan penelitian. Alasan lain menggunakan metode eksperimen semu ini adalah karena peneliti tidak bisa mengendalikan seluruh variabel yang berpengaruh, serta dalam membatasi aspek penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam satu penelitian agar dalam proses kegiatan tersebut bisa sistematis dan lebih mudah untuk dikelola. Instrumen yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah tes, sedangkan instrument pelaksanaan penelitiannya adalah materi, video materi *al-unwan*, soal tes dan media Kahoot.

Sumber data yang akan digunakan yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Adapun sumber data primer yaitu meliputi tes dan observasi, Tes adalah beberapa rangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis yang diberikan kepada siswa untuk dijawab. Sedangkan observasi adalah pengamatan peneliti dengan menggunakan pancaindra yang berfungsi untuk mengumpulkan data.

Sedangkan sumber data sekunder yang meliputi pengumpulan data melalui laporan-laporan yang berada di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. Selain itu, sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan yang bermakna mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai literatur seperti buku, jurnal, buku lembar kerja siswa dan laporan lainnya.

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat penting yang dilakukan dalam sebuah penelitian. Jika tidak dilakukan pengumpulan data maka penelitian tidak dapat dilakukan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara, Tes dan Dokumentasi.

Adapun observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang mana peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti di lapangan tersebut, lalu peneliti bisa menggambarkan masalah yang terjadi di dalamnya.¹⁹ Dalam hal ini, peneliti langsung ke lapangan untuk mengamati proses penerapan media Kahoot di MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

Teknik wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu obyek atau

¹⁸ Sidik Priadana and Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang selatan: Pascal Books, 2021), <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>.

¹⁹ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, 2022.

peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang. Pada saat ini peneliti melakukan tanya jawab kepada guru mata pelajaran bahasa Arab terkait media apa yang dilakukan pada pelajaran bahasa Arab sebelumnya, serta obyek yang diteliti, materi yang akan digunakan saat penelitian, dan lain-lain.

Adapun media yang digunakan sebelumnya yaitu menggunakan speaker, laptop dan proyektor. Obyek yang diteliti yang telah ditentukan oleh guru mata pelajaran bahasa Arab yaitu di kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan dan materi yang digunakan yaitu materi *al-unwan*, dimana materi tersebut menjelaskan tentang alamat dan subbab yang digunakan yaitu pada bagian bacaan yang nantinya akan dilakukan dengan *maharah istima'*.²⁰

Tes merupakan salah satu jenis instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah *pre-test* dan *post-tes*. *Pre-test* dilakukan dengan menggunakan kertas dan media yang biasa guru bahasa Arab terapkan. Sedangkan *post-test* menggunakan media yang telah diterapkan oleh peneliti yaitu media Kahoot. Adapun isi dari tes adalah jawaban benar dan salah.

Teknik dokumentasi merupakan teknik mencari data mengenai hal-hal berupa catatan transkrip, buku, surat, ataupun foto saat proses pembelajaran dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan pembelajaran selama proses penelitian berlangsung.

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dibaca. Dalam rangka menganalisis data yang telah dikumpulkan, peneliti menggunakan teknis analisis data metode statistik deskriptif yaitu dengan mendeskripsikan data dari hasil *pre-test* dan *post-tes* dalam mata pelajaran *maharah istima'*. Analisis data berisi tentang data-data hasil tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan hasil tes yang diberikan setelah perlakuan (*post-tes*), serta hasil analisis dari hasil nilai baik tes yang belum diberlakukan ataupun tes yang sudah diberlakukan.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan alat bantu berupa aplikasi SPSS versi 26. Dari uji normalitas data dikatakan data terdistribusi normal jika nilai signifikansi $\leq 0,05$ dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan data terdistribusi tidak normal.

Dalam penelitian ini uji hipotesis yang digunakan adalah uji *paired sampel t-tes*. Adapun yang dimaksud dengan *paired sampel t-tes* yaitu untuk melihat ada tidaknya

²⁰ Hasil wawancara dengan bapak AD Mustofa Hasan selaku guru bahasa Arab pada tanggal 28 Desember 2022

perbedaan pada dua tes tersebut. Uji hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS versi 26 sebagai alat penghitung dengan cara menghitung rata-rata dua kelompok nilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Media Kahoot Terhadap Peningkatan Pembelajaran Maharah Istima'

Pada penelitian ini menjelaskan bahwa media Kahoot merupakan media teknologi yang penggunaannya harus dengan terhubung ke internet karena media ini merupakan sarana pembelajaran pada zaman sekarang yang termasuk zaman era 4.0 yang merupakan era revolusi. Adapun era 4.0 merupakan zaman kelanjutan dari era revolusi 3.0.

Pembelajaran Kahoot disebut juga game based learning atau pembelajaran berbasis permainan, dimana game ini dapat meningkatkan serta menarik perhatian siswa MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan hal ini dibuktikan dengan nilai post-test siswa yang memiliki perbedaan lebih baik daripada Pre-test, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rr. Nur Apriyanti Atika dengan judul Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang menyatakan bahwa media Kahoot hasilnya faktor motivasi belajar diperoleh signifikansi $0,000 \bar{0},05$ menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan untuk siswa yang bermotivasi tinggi dan motivasi rendah. antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan $0,000 \bar{0},05$ menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penelitian ini yaitu dengan hasil uji paired sampel t-test dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian dapat terlihat bahwa di dalam hasil uji paired sampel t-test tersebut diperoleh nilai t-hitung $(-7,074) \bar{t}$ tabel $(0,404)$ dan nilai signifikansi $0,000 \bar{0},05$ dan juga diperoleh nilai rata-rata (mean) sebelum diberikan perlakuan yaitu 59,5 sedangkan setelah diberikan perlakuan adalah 73,5. Artinya terdapat peningkatan pada menerapkan media Kahoot dalam materi al-unwan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media Kahoot berpengaruh terhadap maharah istima' di kelas VII A MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

Selain media Kahoot, penelitian ini juga membahas maharah istima' atau biasa disebut dengan keterampilan menyimak yang pada hakikatnya dalam pembelajaran membutuhkan peralatan sumber belajar seperti white board, spidol, proyektor, LCD, Laptop, speaker, video player, film television dan lain-lain yang terkesan lebih banyak

peralatan yang dibutuhkan maka dengan media Kahoot peralatan tersebut tidak semuanya dibutuhkan. Yang dibutuhkan hanyalah laptop atau handphone serta jaringan yang terhubung ke internet.

Menurut Tahir & Wang (2020) dalam menggunakan Kahoot, siswa dapat bermain game dan belajar. Karena Kahoot merupakan salah satu platform untuk belajar berbasis game yang bebas untuk digunakan dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran para peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang menghibur.²¹

2. Peningkatan Media Kahoot Terhadap Pembelajaran Maharah Istima'

Berdasarkan hasil analisis data yang telah ditemukan oleh peneliti dan dapat dipadukan dengan beberapa penelitian yang lainnya yang sejalan dengan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot terhadap pembelajaran maharah istima' memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran maharah istima'. Dan dari hasil tersebut dapat disimpulkan menggunakan uji Paired sampel test dengan jumlah sig. 0,000 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dengan ketentuan H_a yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan media Kahoot terhadap pembelajaran maharah istima' di kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan dengan ketentuan nilai sig. $\bar{0},05$. Hasil dari penelitian ini akan dijelaskan dengan berbagai macam uji, sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid.²² Alat ukur atau instrument dapat dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan pada *pre-tes* dan *post-tes*. Pengujian ini bertujuan sebagai tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat validitas instrumen dengan membandingkan nilai antara r_{hitung} dan r_{tabel} *product moment*. Dengan perhitungan apabila pada taraf nilai signifikansi 5% atau 0,05 dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal tersebut dinyatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid. Adapun hasil dari uji validitas akan dijelaskan pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1
Uji Validitas Pretest-posttest

Hasil uji validitas	Butir soal	Kriteria pengambilan keputusan	Hasil
Pre-test	8 soal	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Post-test	11 soal	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

²¹ Najwa Fadiyah Nasution, "Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Pembelajaran" (2023): 5

²² Nilda Miftahul Janna and Herianto, "Artikel Statistik Yang Benar," *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali.²³ Perhitungan menggunakan rumus Cronbach's Alpha diterima, apabila perhitungan r hitung \bar{r} tabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05²⁴. Uji reliabilitas ini sama dengan uji validitas dalam pengujiannya yaitu dengan diujikan pada soal *pre-tes* dan soal *pos-test*. Adapun berikut akan dipaparkan tabel uji reliabilitas soal *pre-tes* dan soal *post-tes* serta penjelasannya.

1) Uji reliabilitas *Pre-test*

Tabel 1.2
Hasil Uji Reliabilitas Pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	8

Berdasarkan tabel 1.2 tersebut dapat diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,799. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument tersebut maka soal memiliki reliabilitas tinggi.

2) Uji reliabilitas *Post-test*

Tabel 1.3
Hasil uji reabilitas Pre-test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.764	11

Berdasarkan tabel 1.3 tersebut dapat diketahui bahwa koefisien reliabilitas instrument sebesar 0,764. Berdasarkan derajat reliabilitas instrument tersebut maka soal memiliki reliabilitas tinggi.

Adapun untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam peningkatan media Kahoot terhadap pembelajaran *maharah istima'* akan diketahui dengan diperolehnya nilai awal sebelum dilakukan dan setelah dilakukan perlakuan pada siswa MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan. Serta untuk mengetahui bagaimana pengaruh peningkatannya, maka akan dipaparkan dan dijelaskan pada penjelasan dibawah ini dengan mencari nilai rata-rata, nilai tengah, modus, standart deviasi, rentangan skor,

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

nilai minimum dan nilai maksimum serta dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis dengan uji paired sampel tes dengan bantuan SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel 1.4
Hasil analisis statistik

Statistics		Pre Tes	Post Tes
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Mean		59.5833	73.5417
Median		55.0000	67.5000
Mode		45.00	100.00
Std. Deviation		16.14585	19.02396
Range		65.00	60.00
Minimum		30.00	40.00
Maximum		95.00	100.00

Setelah menguji validitas dan reliabilitas selanjutnya dilakukan uji-t. Uji-t ini berfungsi untuk menganalisis data yang digunakan untuk menguji instrument tes. Jika uji normalitas telah dilakukan maka selanjutnya bisa melakukan analisis uji-t untuk menguji hipotesis atau yang disebut *Paired Sampel T-test*. Berikut akan disajikan tabel uji normalitas dan uji hipotesis dengan *Paired Sampel T-test*.

a) Uji Normalitas

Adapun uji normalitas ini merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test maharah istima'* menggunakan media Kahoot yang diberikan kepada siswa kelas VII A MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan tetrsebut terdistribusi normal atau tidak.

Berikut merupakan deskripsi tabel uji normalitas menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 1.5
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
N		Pretest	Posttest
		24	24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	59.58	73.54
	Std. Deviation	16.146	19.024
Most Extreme Differences	Absolute	.156	.173
	Positive	.156	.173
	Negative	-.105	-.140
Kolmogorov-Smirnov Z		.766	.849
Asymp. Sig. (2-tailed)		.600	.467

Tabel 1.4 tersebut merupakan hasil uji yang mana hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test maharah istima'* menggunakan media Kahoot diperoleh nilai signifikan yaitu 0,766 pada *pre-test* dan 0,849 pada *post-*

tes yang mana dari kedua nilai tersebut diperoleh nilai $\bar{0},05$. Maka kesimpulannya yaitu data tersebut berdistribusi normal.

b) Uji hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Paired sampel test* yang digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara dua tes tersebut. Uji *Paired sampel test* ini dapat dipaparkan melalui tabel 1.6 di bawah ini:

Tabel 1.6
Hasil Uji Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-13.958	9.666	1.973	-18.040	-9.877	-7.074	23	.000

Dari tabel uji *paired sampel tes* 1.5 di atas merupakan hasil perhitungan dengan SPSS versi 26. Uji *paired sampel test* tersebut diperoleh dari nilai *pre-tes* dan *post-tes* pada pembelajaran *maharah istima*. Dari hasil penjumlahan dan analisis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa uji *paired sampel-test* memperoleh nilai signifikansi $\bar{0},05$ maka dapat dikatakan berpengaruh. Adapun hasil dari uji tersebut diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana maksud dari nilai tersebut yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh dalam peningkatan media Kahoot terhadap pembelajaran *maharah istima*' di kelas VII A MTs Wali Songo Sumberrejo Purwosari Pasuruan.

KESIMPULAN

Berdasarkan presentase dari penerapan media Kahoot yang telah diterapkan kepada siswa MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan mendeskripsikan bahwa presentase tersebut dapat memberikan ketertarikan kepada siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi bahasa Arab, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Kahoot tersebut baik digunakan sebagai pengantar materi bahasa Arab terkhusus materi al-unwan.

Media Kahoot merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, menyenangkan, interaktif, dan juga menarik dan memberikan banyak dampak baik bagi para siswa, antara lain meningkatkan kemampuan berpikir siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, membuat peserta didik lebih interaktif dalam pelajarannya, meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik, meningkatkan semangat belajar siswa, memudahkan para pengajar untuk melakukan evaluasi terhadap siswa termasuk juga dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Arab khususnya pada *maharah istima*'.

Penggunaan Kahoot lebih efektif dibandingkan dengan quiz yang hanya menggunakan media power point ataupun media yang digunakan menggunakan speaker yang dalam penggunaannya masih kurang memuaskan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran sangat efektif dan bermanfaat bagi para siswa.

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji paired sampel t-test dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian dapat terlihat bahwa di dalam hasil uji paired sampel t-test tersebut diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan juga diperoleh nilai rata-rata (mean) sebelum diberikan perlakuan yaitu 59,5 sedangkan setelah diberikan perlakuan adalah 73,5. Artinya terdapat peningkatan pada media Kahoot dalam materi al-unwan yang signifikan setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diperoleh kesimpulan bahwa media Kahoot berpengaruh terhadap maharah istima' di kelas VII A MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. Peningkatan maharah istima' pada media Kahoot disebabkan oleh beberapa hal yaitu: 1. Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran bahasa Arab, 2. Karena materi yang digunakan lebih mudah, 3. Dapat menggunakan alat elektronik untuk menambah wawasan siswa dalam hal teknologi, 4. Dapat diputar-putar berulang kali sesuai keinginan

DAFTAR PUSTAKA

- Busiri, Achmad. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240.
- Cahya Edi Setyawan, and Khairul Anwar. "Peran Bahasa Arab Dalam Pendidikan Islam Sebagai Urgensitas Menghadapi Revolusi Industri 4.0." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 11–19.
- Fathoni, Muhamad. "PEMBELAJARAN MAHARAH ISTIMA'." *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 1 (2018): 2020. file:///C:/Users/USER/Downloads/162-308-1-SM.pdf.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. "Artikel Statistik Yang Benar." *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.
- Miftachul Taubah, and Ilzam Dhaifi. "Reseptif Dan Produktif Dalam Bahasa Arab." *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 1 (2020): 33–36.
- Miftachul Taubah, and Muhammad Nur Hadi. "Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam." *Jurnal Mu'allim* 2, no. 1 (2020): 57–65.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

- Mutmainnah, and Syarifuddin. “Strategi Pembelajaran Maharah Al-Kalam Di Lembaga Pendidikan Bahasa Arab (LPBA) Ocean Pare Kediri.” *Studi Arab* 5 No 1 (2014): 6. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/view/42>.
- Nur, Rr, and Apriyanti Atika. “Penggunaan Media Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla ’) Bahasa Arab Di Era Industri 4 . 0” 4, no. 2 (2020): 277–297.
- Pimada, Luluk Humairo, and Muhammad Afif Amrulloh. “Penerapan Media Elektronik Pada Pembelajaran Bahasa Arab.” *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2020): 120–128.
- Priadana, Sidik, and Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang selatan: Pascal Books, 2021. <https://lemlit.unpas.ac.id/wp-content/uploads/2022/02/Metode-Penelitian-Kuantitatif.pdf>.
- Renggo, Yuniarti Reny. *Metodologi Penelitian Kantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi*, 2020.
- Sholehuddin, Ach., and Mualim Wijaya. “Implementasi Metode Amsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Maharah Qiro’ah.” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 3, no. 1 (2019): 47.
- Syafrida Hafni Sahir. *Metodologi Penelitian*, 2022.
- Taubah, Miftachul. “Maharah Dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Studi Arab* 10, no. 1 (2019): 31–38.
-