

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab

Zakiyatul Abidah¹, M. Fathor Rohman², Yeni Rahmadian³

¹ Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

² Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

³ Institut Pesantren Sunan Drajat Lamongan

Email: zakiyah@insud.ac.id¹⁾, fathorrohman@insud.ac.id²⁾, rahmazeni545@gmail.com³⁾

Abstract:

The purpose of this study is to determine the application of learning media and the influence of learning media on learning maharah al-kitabah (writing skills) Arabic type of guided writing. One of these learning media is by using Kahoot application-based E-learning, with this media students will feel more happy, excited and motivated when the Arabic learning process takes place. Researchers use quantitative research, a pre-experimental type. The population in this study was 105 learners. The instruments used are tests, observations, interviews, questionnaires and documentation. To find out whether there is an influence on the application of learning media, researchers analyze the data processed using t-tests and relative frequency distribution analysis techniques. The results of this research analysis are: 1) Researchers first create learning materials then researchers enter them in the kahoot application. Researchers get pins and links from the kahoot application, which are then shared with students in grades X-IPS 1. Students enter the kahoot application access and learning by opening the link that has been shared by the researcher. 2) Based on the results of the ujit calculation, the result is 12.999 and d.b is $N-1=29-1=28$. While the T-test table that uses one group refers to the level of significant numbers 0.05 which is 2.05 and 0.01 which is 2.76. Because the analysis results of the T-test calculation are higher than the level of significant values in the T-test table. Thus, the Working Hypothesis (H_a) is accepted and the Zero Hypothesis (H_o) is rejected. Furthermore, based on the calculation results using relative frequency distribution analysis techniques, it can be said that kahoot-based e-learning media learning media reached 70.166% and it included group 6.

Keywords: Kahoot, Based E-Learning Learning Media, Arabic Writing Skills

Abstrak:

Upaya meningkatkan keefektifan dan semangat belajar peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan perantara media pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran dan pengaruh media pembelajaran terhadap pembelajaran maharah al-kitabah (ketrampilan menulis) bahasa arab jenis menulis terbimbing. Salah satu dari media pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan E-learning berbasis aplikasi kahoot, dengan media tersebut peserta didik akan merasa lebih senang, bersemangat dan termotivasi ketika proses pembelajaran bahasa Arab berlangsung. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif, jenis pra-eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu 105 peserta didik. Instrument yang dipakai adalah tes, observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan media pembelajaran peneliti menganalisis data diolah dengan menggunakan uji-t dan teknik analisis distribusi frekuensi relative. Hasil analisis penelitian ini adalah :1) Peneliti terlebih dahulu membuat materi pembelajaran kemudian peneliti memasukkannya pada aplikasi kahoot. Peneliti mendapatkan pin dan link dari aplikasi kahoot, yang kemudian dibagikan pada siswa kelas X-IPS 1. Siswa masuk pada pengaksesan dan pembelajaran aplikasi kahoot dengan membuka link yang sudah dibagikan oleh peneliti. 2) Berdasarkan hasil penghitungan ujit, maka hasilnya adalah 12,999 dan d.b yaitu $N-1=29-1=28$. Sedangkan tabel T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 2,05 dan 0,01 yaitu 2,76. Karena hasil analisis dari penghitungan T-tes lebih tinggi daripada taraf nilai signifikan dalam tabel T-tes. Sehingga, Hipotesis Kerja (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_o) ditolak. Selanjutnya, Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan teknik analisis distribusi frekuensi relative, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran media elearning berbasis kahoot mencapai 70,166 % dan itu termasuk kelompok 61 % - 84 % yang berarti baik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran E-Learning, Kahoot, Keterampilan Menulis Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Pada era milenial 4.0 ini media pembelajaran sangatlah luas dan terfokus pada kecanggihan teknologi baik menggunakan smartphone atau elektronik yang lain seperti komputer. Dari luasnya kecanggihan teknologi dapat mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Dampak positif pada kecanggihan teknologi untuk pembelajaran yakni dapat membantu memudahkan pemahaman tentang materi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran e- learning.

E-learning adalah sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan bahan elektronik sebagai alat bantu penunjang pembelajaran. Salah satu kelebihan dari e-learning untuk pembelajaran, yakni adanya interaksi belajar antar pengajar dan pelajar secara efektif, cepat dan kredibel. Adapun kekurangan dari penggunaan pembelajaran secara e-learning yakni kurangnya penguasaan terhadap penggunaan komputer akan memperlambat suatu pembelajaran.¹

Berdasarkan wacana tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting yang dapat membantu untuk mengurangi rasa kejenuhan dan bisa menjadi pembelajaran yang interaktif dan juga inovatif. Hal ini salah satunya dapat dikembangkan melalui sebuah media pembelajaran e-learning yaitu dengan pemanfaatan platform Kahoot. Kahoot ini berisikan materi materi pembelajaran yang sudah dikemas dalam aplikasi kahoot kemudian diikuti dengan pertanyaan interaktif yang dipilih dan dibuat sendiri oleh guru yang berperan sebagai admin atau pendesain yang tersimpan di halaman home, platform Kahoot milik guru.

Media pembelajaran e-learning berbasis Kahoot ini sendiri tergolong pada fungsi atensi, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian seseorang khususnya peserta didik agar bisa berkonsentrasi terhadap isi materi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual. Untuk materi pembelajaran, guru diharuskan untuk membuat materi pembelajaran sendiri yang kemudian dimasukkan kedalam aplikasi Kahoot sebagai bahan ajar pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan interaktif karena pada pembelajaran tersebut diikuti dengan kuis tentang materi pembelajaran.

¹ Dewi Fitriyani, Skripsi. "efektifitas media e-learning terhadap keterampilan menulis bahasa Arab kelas XI bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa" (Semarang: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2013).

Sebagian siswa berpendapat bahwa keterampilan menulis berbahasa Arab adalah keterampilan yang paling sulit untuk dipahami. Namun, pada kenyataannya keterampilan menulis adalah keterampilan bahasa yang paling penting untuk dikuasai. Permasalahan itu juga yang dirasakan oleh siswa kelas X MA NU Mazra'atul Ulum. Karena pada buku paket yang dibuat acuan pembelajaran, maharah al-kitabah merupakan pelajaran yang paling sulit untuk mereka pahami, seperti melengkapi kalimat yang rumpang, mengurutkan kata menjadi kalimat, mendeskripsikan gambar, menyusun kalimat, dan lain lain. Di sekolah MA NU Mazra'atul Ulum yang notabene sekolah unggul, memperbolehkan siswanya untuk membawa dan menggunakan barang elektronik sebagai bahan pembelajaran, akan tetapi pada pelajaran bahasa Arab guru belum pernah menggunakan pembelajaran berbasis elektronik. Dari pembahasan diatas peneliti ingin menerapkan media pembelajaran berupa e-learning dengan menggunakan aplikasi kahoot dengan berisikan materi pembelajaran tentang maharah al-kitabah (keterampilan menulis) bahasa Arab.

Media sangatlah dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan suatu tujuan pendidikan yang akan dicapai. Apalagi pada proses belajar mengajar itu pula terkadang terdapat ketidakjelasan pada materi bahan ajar. Pada kerumitan materi tersebut juga dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi bahan ajar.² Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran yaitu agar informasi yang dikomunikasikan dapat dicermati oleh siswa secara mudah dan efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian ,media pembelajaran bahasa Arab membahas persoalan tentang bagaimana guru bahasa Arab memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk peserta didik.

Media e-learning termasuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Arab, karena media pembelajaran e-learning juga termasuk dalam jenis media audiovisual, yang difokuskan pada indera penglihatan dan pendengaran.³ Jadi media pembelajaran e-learning adalah salah satu media audiovisual yang bertujuan untuk mengembangkan potensi belajar siswa dalam target tujuan pembelajaran yang ingin dicapai khususnya pada pembelajaran bahasa Arab.

² Syaiful Bahri Djamarah, Aswan zain, Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 120.

³ Dewi Fitriyani, Skripsi. "efektifitas media e-learning terhadap keterampilan menulis bahasa Arab kelas XI bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa" (Semarang: Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2013).

E-learning merupakan salah satu aplikasi yang dirancang untuk mengintegrasikan proses belajar mengajar modern dari proses belajar mengajar tradisional. Adapun model model pembelajaran e-learning sebagai berikut:

1. Traditional learning

Pembelajaran tradisional learning ini termasuk pembelajaran yang sangat umum dan banyak digunakan oleh lembaga – lembaga pendidikan, yang mana pada proses pembelajarannya cenderung banyak melibatkan guru, siswa, media, dan sumber belajar buku cetak, serta peralatan belajar dan sarana belajar untuk mendampingi proses pembelajaran siswa. Seperti pembelajaran maharah istima' dalam pelajaran bahasa Arab, yang menggunakan media elektronik seperti handphone/ laptop dan speaker.

2. Distance learning

Pembelajaran secara jarak jauh sebenarnya ditujukan untuk penyelenggaraan pelatihan atau training dalam jangka waktu yang singkat. Akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman, konsep pembelajaran berbasis elektronik semakin maju dan pesat, yang mampu menyalurkan pesan dalam bentuk komunikasi dan dapat digunakan untuk melayani pembelajaran peserta didik. Contohnya, pembelajaran yang dikirim melalui jaringan internet.

3. Blended learning

Model pembelajaran ini merupakan kombinasi dari berbagai model pembelajaran baik model pembelajaran jarak jauh ataupun model pembelajaran tradisional yang digunakan untuk mengoptimalkan proses layanan dan pembelajaran peserta didik. Contoh, para siswa yang belajar didalam ruangan kelas, namun memanfaatkan fasilitas bahan ajar online, kemudian dipelajari secara klasikal didalam kelas, dan mereka mendiskusikan dengan bantuan media cetak, maupun elektronik, bahkan online.⁴

Kahoot adalah sebuah halaman website edukatif yang pada mulanya dirancang oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norweigian University of Technology and science pada Maret 2013. Dan pada bulan September aplikasi Kahoot baru dipublikasikan. Aplikasi Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk juga fitur fitur yang terdapat di aplikasi Kahoot. Untuk menggunakan

⁴ Deni Darmawan, Pengembangan E-Learning, 20-21

game kahoot pengguna diharuskan untuk masuk web Kahoot, <http://getkahoot.com>, bisa juga dengan browsing website www.kahoot.it.⁵

Kahoot merupakan media pembelajaran visual, aplikasi kahoot sendiri tergolong pada fungsi atensi. Fungsi atensi adalah untuk menarik dan mengarahkan perhatian seseorang khususnya siswa agar bisa berkonsentrasi terhadap isi materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menyertai materi pelajaran. Aplikasi kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen seperti kuis online, survei, dan diskusi. Aplikasi kahoot juga dapat dimainkan secara individu, meskipun demikian yang menjadi desain utama dalam aplikasi tersebut yaitu permainan secara berkelompok.

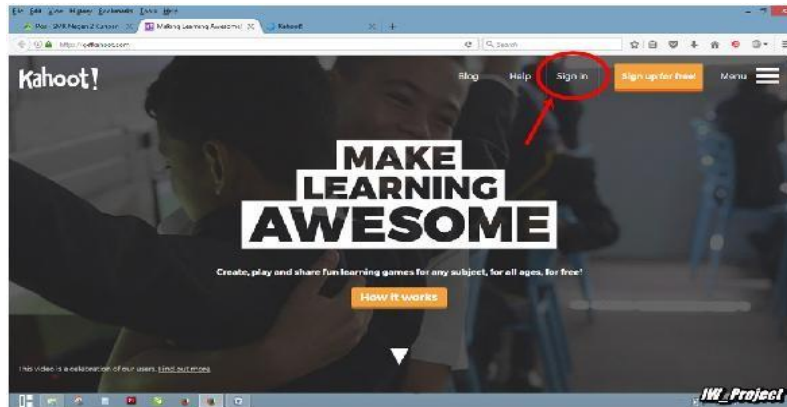
Menurut Mabel Rudisill dengan hasil penelitiannya, bahwa gambar- gambar dan fitur fitur yang ada dalam aplikasi kahoot pembelajarannya lebih disukai oleh anak anak, karena penyajian secara visual yang sempurna realismennya yaitu perwarnaan pada gambar atau fiturnya dapat menumbuhkan impresi atau kesan realistik bagi siswa yang menggunakannya. Adapun manfaat menggunakan aplikasi kahoot, yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengingat bagi peserta didik, meningkatkan persepsi tentang pelajaran, meningkatkan kemampuan mentransfer ilmu pengetahuan , dan meningkatkan keefektifitasan proses pembelajaran. Kuis pada aplikasi kahoot juga bisa digunakan pada saat pre-test sebelum masuk pada materi pembelajran baru, latihan, post-test, penguatan materi, remedial, pengayaan atau yang lainnya.

Sebelum peserta didik dan guru melakukan pembelajaran dengan aplikasi kahoot, guru harus sudah mempunyai akun pada aplikasi kahoot, kemudian guru membuat pertanyaan yang akan dimainkan oleh peserta didik. Peralatan yang dibutuhkan dalam memainkan kuis dalam aplikasi kahoot yakni: 1. Eletronik seperti (laptop, handphone, ipad, dan sejenisnya). 2. Jaringan internet.

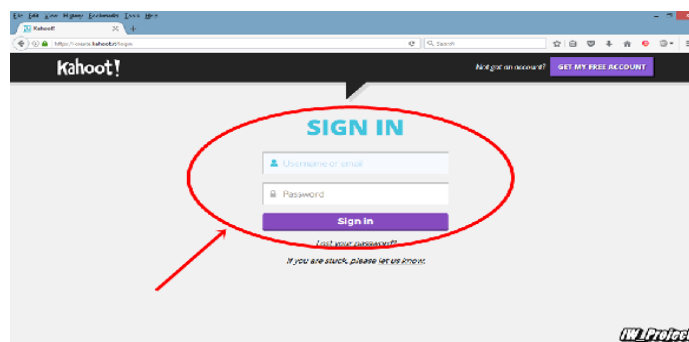
Adapun langkah-langkah untuk mengakses aplikasi kahoot sebagai berikut:

1. Silahkan masuk pada website <https://getkahot.com>, kemudian klik Sign in pada menu disebalah kanan atas, jika sudah kita akan diarahkan pada laman Sign in.

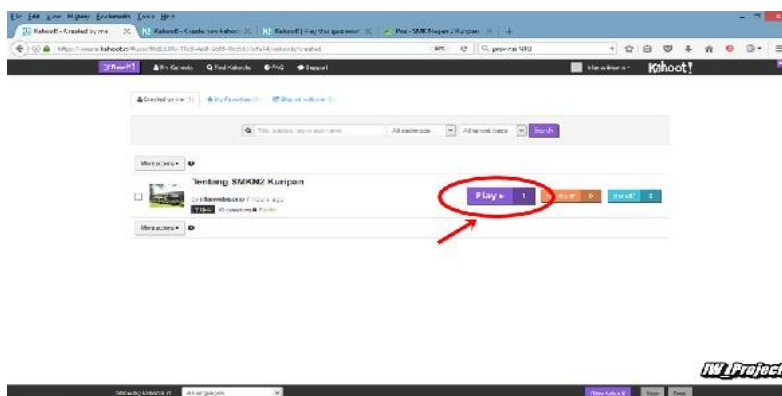
⁵ Zera Ilhami. April 2019. "Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab". Jurnal MAHARAT. Vol.1,No.2



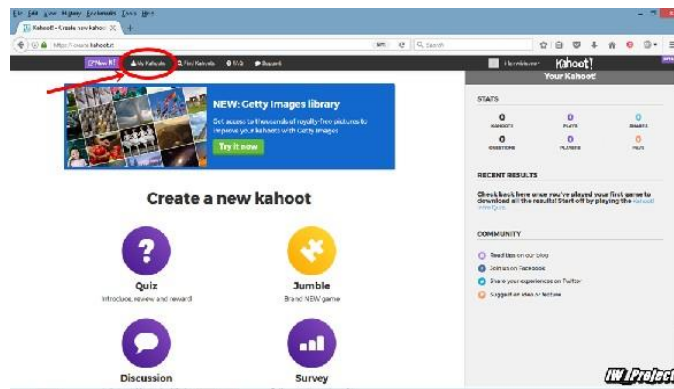
2. Masuk menggunakan account yang sudah pernah dibuat dengan memasukkan email.



3. Klik pada menu My Kahoot yang berada disebelah kiri atas menu kahoot



4. Tampilan laman berikutnya yaitu daftar kuis yang sudah dibuat, lalu pilih mana Kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol Play.



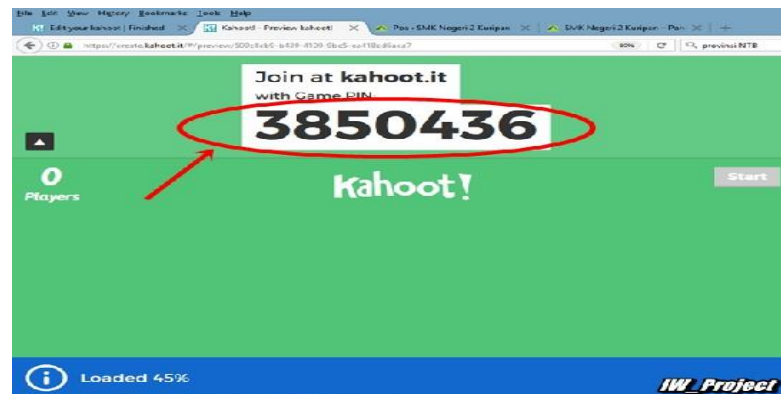
5. Langkah selanjutnya, kita akan diarahkan pada pilihan untuk bermain yaitu Classic atau Team Mode. Bermain cara Classic dipilih jika masing- masing siswa mempunyai perangkat untuk mengakses Kuis. Namun jika tidak semua siswa memiliki perangkat, maka sebaiknya dibuat menjadi beberapa kelompok menyesuaikan dengan jumlah perangkat yang tersedia dan pilih menu Team Mode.



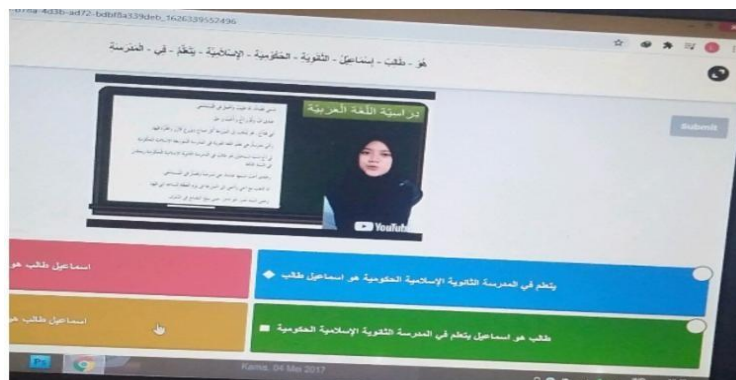
6. Setelah memilih Classic atau Team Mode langkah yang ke enam adalah muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses Kahoot – pada Kuis tersebut.



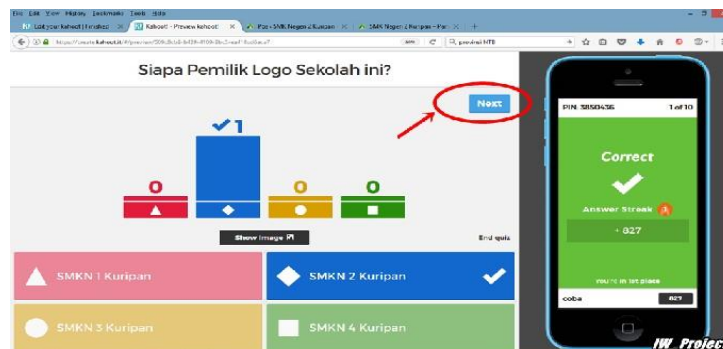
- Melalui perangkat pembelajaran masing masing siswa, siswa diarahkan untuk mengakses website <https://kahoot.it> dan memasukkan Nomor PIN untuk mengakses permainan kuis pada aplikasi kahoot.



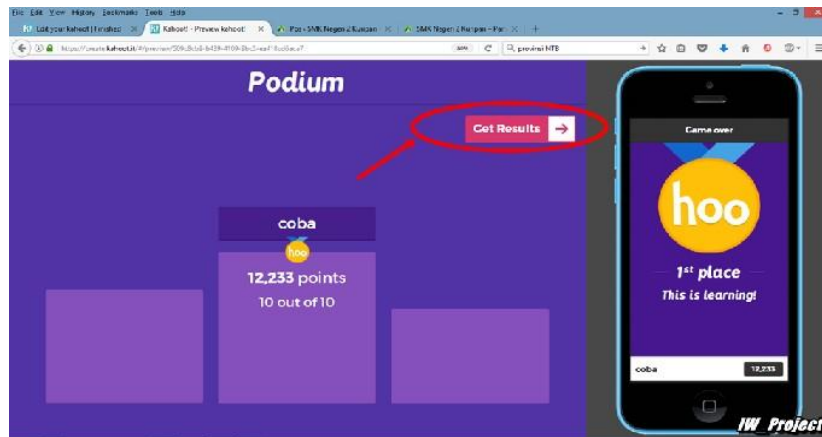
- Ok, sekarang kita sudah mulai siap untuk memainkan kuis yang sudah dibuat oleh guru. Pada tampilan laptop milik guru untuk mengatur jalannya kuis berlangsung, sedangkan pada perangkat milik siswa hanya akan muncul pilihan jawaban dan pertanyaan yang dibuat oleh guru. Setiap soal akan bergantian secara otomatis sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru.



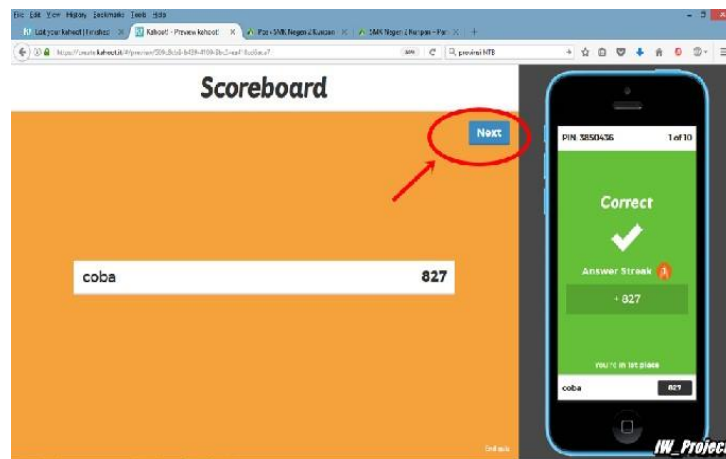
- Setiap satu soal yang sudah dijawab oleh peserta didik akan langsung dianalisis apakah jawaban tersebut benar atau salah.



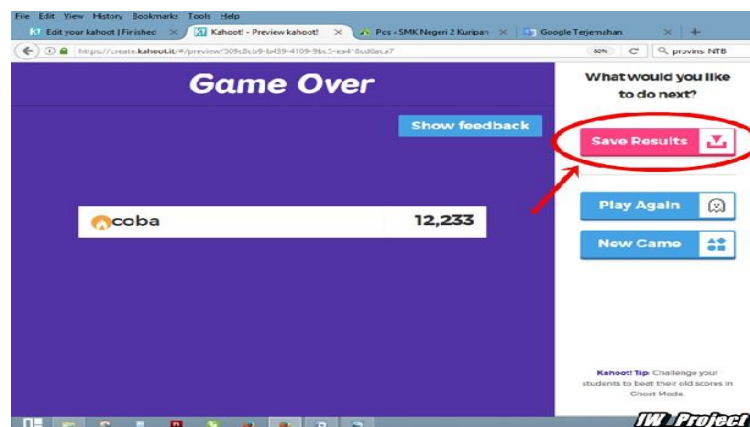
- Sebelum lanjut soal yang lainnya, pada layar perangkat siswa akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.

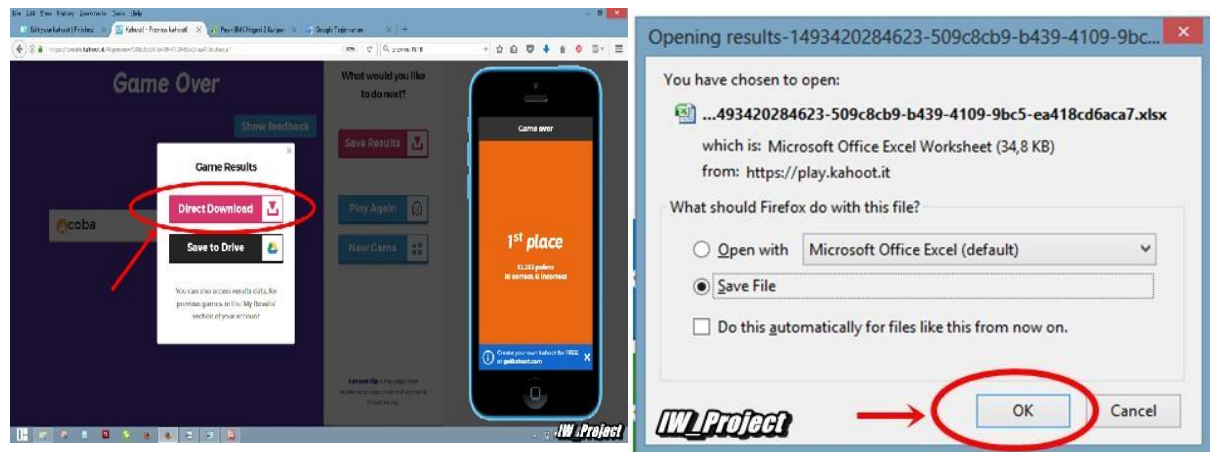


11. Ulangi langkah langkah untuk mengerjakan kuis tersebut hingga selesai. Dan pada kuis ini akan muncul nama nama peserta didik dengan perolehannilai tertinggi. Nilai tersebut berdasarkan benar dan kecepatan menjawabnya.



12. Untuk analisis butir soal pilihan ganda, silahkan untuk mengklik *save result*, lalu pilih *direct*, *download* dan klik *save to my computer*. Dan file yang sudah di *download* berupa *excel*.¹⁶





METODE

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menekankan pada analisis data data yang berupa angka (numerikal) yang mana penelitian tersebut diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial yaitu untuk pengujian hipotesis. Dan menyandarkan hasil kesimpulan pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan menggunakan metode kuantitatif akan diperoleh perbedaan kelompok yang signifikansi atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental yang lebih jelas dikemukakan oleh Gay. Gay mengatakan bahwa metode penelitian eksperimental merupakan metode penelian satu satunya yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kasual (sebab akibat).⁴ Metode eksperimen dapat juga diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian ini menggunakan pre eksperimen. Paradigma yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, yakni dengan melakukan pretest dan posttest. Untuk menggunakan desain ini dalam studi tentang performasin akademik, dapat dibandingkan skor sebelum treatment dengan sesudah treatment. Hal tersebut untuk mengetahui tingkat signifikan skor setelah pemberian treatment

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O1 = nilai pretest (sebelum diberi tretment)

X = perlakuan (treatment)

O2 = nilai posttest (setelah diberi treatment).

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam artian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.⁶

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa instrument, diantaranya: Instrumen Tes, Instrumen Observasi, Instrumen Wawancara, Instrumen Angket dan Instrumen Dokumentasi.

1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.⁷

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tes prestasi atau assessment test dimana tes ini digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang Setelah mempelajari sesuatu. Tes prestasi diberikan kepada siswa kelas X-IPS1 MA NU Mazra'atul Ulum. Tes prestasi ini digunakan pada instrumen untuk mengumpulkan data primer dan mengukur kemampuan siswa terhadap maharah al-kitabah bahasa Arab sebelum dan sesudah siswa diberikan treatment atau perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran e- learning. Dalam hal ini peneliti akan mengadakan tes berupa pre-test dan post-test

2. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mendapatkan informasi yang sesungguhnya tentang keadaan di lapangan, yang akan dilakukan ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi Kahoot.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Dalam hal ini peneliti melakukan metode wawancara secara lisan pada saat penelitian kepada responden yaitu guru bahasa Arab MA NU Mazra'atul Ulum.

4. Angket

⁶ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian, 203.

⁷ Imam Asrori, Dkk, Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab 193

jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Yakni angket yang disajikan kepada responden, sehingga responden tinggal memberikan tanda silang (x) pada masing-masing jawaban pertanyaan/ pernyataan. Dan penyebaran angket ini dilakukan setelah selesai mengerjakan post-test.

5. Dokumentasi

metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan tentang sejarah pendirian madrasah, visi dan misi madrasah, profil madrasah, struktur organisasi madrasah, keadaan tenaga kependidikan madrasah, dan keadaan peserta didik. Metode dokumentasi ini untuk mendiskripsikan gambaran umum tentang objek penelitian.

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

1. Penerapan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Pembelajaran Maharah Al-kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas X MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan

Penerapan media kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik di MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan. Dalam hal ini peneliti melakukan empat kali pertemuan bersama peserta didik, dan untuk penerapan aplikasi Kahoot dilaksanakan pada pertemuan kedua. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Pertemuan 1: Pendekatan pembelajaran dan penyebaran soal pre-test

Dalam pertemuan pertama dilakukan pada hari senin tanggal 28 juni 2021. Pada kegiatan penelitian ini, peneliti memberikan permainan sederhana kepada peserta didik dan mengabsen kehadiran peserta didik. Setelah kegiatan tersebut berakhir, peneliti memberikan soal pre-test kepada siswa untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap maharah al-kitabah jenis menulis terbimbing bahasa Arab pada materi pembelajaran. Disini peneliti akan memaparkan hasil kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

- 1) Peneliti menyampaikan / mengucapkan salam
- 2) Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa
- 3) Peneliti menyakan kabar kemudian mengabsen siswa dan memperkenalkan diri
- 4) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada saat ini, yaitu memberikan pendekatan pembelajaran e-learning serta memberikan soal pre test.

b. Kegiatan Inti

- 1) Peneliti memberikan permainan sederhana kepada peserta didik terkait dengan bahasa Arab untuk menarik siswa dalam pembelajaran
 - 2) Peneliti memberikan soal pre test kepada peserta didik
 - 3) Peneliti menyuruh siswa untuk menjawab soal yang telah dibagikan
- c. Kegiatan Akhir
- 1) Peneliti memberikan pesan atau maksud dari pendekatan pembelajaran tersebut.
 - 2) Peneliti memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.
 - 3) Peneliti megakhiri pertemuan dengan berdo'a dan salam penutup.

Pertemuan 2: Pengarahan dan pelaksanaan pembelajaran E-learning berbasis aplikasi Kahoot

Pada pertemuan kedua yang dilakukan pada tanggal 29 juni 2021. Peneliti menjelaskan dan mengarahkan cara pengaksesan platform kahoot, kemudian peneliti membantu siswa yang kesulitan dalam masuk pada aplikasi kahoot. Jika siswa sudah masuk pada aplikasi kahoot sesuai dengan pengarahan peneliti. Peneliti menyuruh siswa untuk menyimak materi pembelajaran yang sudah disediakan oleh peneliti pada aplikasi kahoot, yang mana pada aplikasi tersebut selain diletakkan materi pembelajaran terdapat juga kuis teraktif didalamnya, kuis tersebut berguna untuk menambah semangat belajar peserta didik.

a. Kegiatan Awal

- 1) Peneliti menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam.
- 2) Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa
- 3) Peneliti menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 4) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, yakni pengarahan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis e-learning.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti menyuruh peserta didik untuk membuka handphone peserta didik dan mengakses aplikasi Kahoot melalui website yang sudah di share oleh peneliti pada masing masing whatsapp siswa.
- 2) Peneliti meminta peserta didik untuk mengisi nama pada pengaksesan aplikasi kahoot.
- 3) Peneliti memulai pengaksesan aplikasi kahoot.

- 4) Peneliti membantu peserta didik yang sulit dalam pengaksesan aplikasi kahoot
- 5) Peserta didik yang sudah masuk pada aplikasi kahoot langsung memperhatikan materi pembelajaran yang ada dalam aplikasi kahoot dan mengerjakan kuis interaktif yang tersedia setelah materi pembelajaran

c. Penutup

- 1) Peneliti memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Pertemuan 3: Penyebaran soal post-test dan angket

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari minggu, tanggal 05 juli 2021. Peneliti menyebarkan soal post-test dan angket kepada para siswa untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot ini mempengaruhi peningkatan pemahaman siswa akan materi pembelajaran yang sudah direncanakan.

a. Kegiatan Pembuka

- 1) Peneliti menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam.
- 2) Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa
- 3) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yakni penyebaran soal post- test yang diletakkan pada aplikasi kahoot dan penyebaran angket.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti menyuruh peserta didik untuk membuka handphone peserta didik dan mengakses aplikasi kahoot melalui website yang sudah di share oleh peneliti pada masing masing whatsapp siswa.
- 2) Peserta didik mengerjakan soal post-test yang tersedia pada aplikasi Kahoot.
- 3) Peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik
- 4) Peserta didik menyontreni jawaban pada angket.

c. Penutup

- 1) Peneliti memberikan kesimpulan terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan
- 2) Peneliti megakhiri pertemuan dengan berdo'a dan salam penutup.

Pertemuan 4: penutup kegiatan penelitian

Peneliti memberikan reward/ hadiah kepada siswa yang nilai atau skor tertinggi, dilihat dari peningkatan dari nilai pre-test sampai dengan nilai post-test. Kemudian guru menutup kegiatan penelitian dengan meminta maaf dan berterima kasih atas kerjasama antar peneliti dan peserta didik. Yang dilaksanakan pada tanggal 06 juli 2021.

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti menyapa peserta didik dengan mengucapkan salam

2) Peneliti meminta ketua kelas untuk memimpin doa

3) Peneliti mengabsen kehadiran peserta didik

b. Kegiatan inti

1) Peneliti menunjukkan rekapan hasil pembelajaran siswa yang mengikuti pembelajaran e-learning.

2) Peneliti memberikan reward kepada siswa yang nilainya tertinggi dilihat dari nilai perkembangan soal pre-test dan post test.

c. Kegiatan akhir

1) Peneliti memberikan motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik.

2) Peneliti memberikan kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3) Peneliti megakhiri pertemuan dengan berdo'a dan salam penutup.

2. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Aplikasi Kahoot Terhadap Pembelajaran Maharah Al-kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas X MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan Tahun Pelajaran 2020-2021.

Instrument tes yang digunakan untuk mengambil data penelitian adalah berupa tes berbahasa Arab. Data yang diperoleh adalah membandingkan hasil pre-test dann post-test peserta didik kelas X-IPS 1 MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan Tahun pelajaran 2020/2021. Menunjukkan bahwa hasil post test peserta didik lebih baik dari hasil pre-test, hal ini menunjukkan terjadi peningkatan keterampilan menulis bahasa Arab pada siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media e-learning berbasis aplikasi kahoot. Peningkatan terbesar terlihat pada aspek melengkapi kalimat bahasa Arab yang rumpang dari skor 965 (hasil pre-test peserta didik) dan skor 1140 (hasil post-test peserta didik).

Berdasarkan hasil penghitungan uji-t dari nilai pre-test dan post-test peserta didik hasilnya adalah 12,999 dan d.b yaitu $N-1=29-1=28$. Sedangkan tabel T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 2,0484 dan 0,01 yaitu 2,7633. Adapun kriteria penerimaan/penolakan H_0 adalah H_a diterima jika hasil t test > t tabel pada taraf signifikasi 0,05% dan 0,01%. Karena hasil analisis dari penghitungan T-tes lebih tinggi daripada taraf nilai signifikan dalam tabel T-tes. Sehingga, Hipotesis Kerja (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan.

Untuk menguatkan hasil tes peneliti juga mengambil data mengenai nilai angket peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab sesuai untuk diterapkan di kelas X MA NU Mazra'atul Ulum Paciran Lamongan. Dari hasil perhitungan jumlah persentase hasil angket, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran media e-learning berbasis kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum paciran lamongan tahun pelajaran 2020/2021 mencapai 77,15% dan itu termasuk kelompok 61 % - 84 % yang berarti baik.

Maka dapat disimpulkan melalui hasil data angket bahwa ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum paciran Lamongan dan prosentase penilaian angket rata-rata peserta didik menunjukkan peserta didik antusias dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum paciran lamongan ini dilakukan selama empat kali pertemuan. Penerapan media e-learning berbasis aplikasi kahoot ini dilakukan pada pertemuan kedua, adapun pelaksanaannya dilakukan dengan empat tahap. Dalam pembelajaran bahasa Arab menggunakan media juga sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik, khususnya pada pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab supaya lebih giat, dan semangat dalam belajar.
2. Pengaruh penerapan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum paciran lamongan. Berdasarkan kalkulasi dan analisis secara statistik yang menggunakan metode Eksperimental satu kelompok pre-test dan pos-test, maka hasilnya adalah 12,999 dan d.b yaitu $N-1=29-1=28$. Sedangkan tabel T-tes yang menggunakan satu kelompok mengacu pada tingkat angka signifikan 0,05 yaitu 2,05 dan 0,01 yaitu 2,76. Adapun kriteria penerimaan/penolakan H_0 adalah H_a diterima jika hasil t test > t tabel pada taraf signifikansi 0,05% dan 0,01%. Karena hasil analisis dari penghitungan T-tes lebih tinggi daripada taraf nilai signifikan dalam tabel T-tes. Sehingga, Hipotesis Kerja (H_a) diterima dan Hipotesis Nihil (H_0) ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

yang signifikan media pembelajaran e-learning berbasis aplikasi kahoot terhadap pembelajaran maharah al-kitabah bahasa Arab peserta didik kelas X MA NU Mazra'atul Ulum paciran lamongan tahun pelajaran 2020/2021 karena hasil analisis dan kalkulasi data tes lebih tinggi dari pada tingkat angka signifikan dalam tabel Tes T.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghalayain, Musthofa. Jami' ad-Durus al-'Arabiyah jilid I. Beirut: Dar alKutub al-'Ilmiyah, 2005
- Arsyad, Azhar. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers. 2002.
- Asrori, Imam dan Muhammad Thohir. Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: Misykat. 2014
- Darmawan, Deni. Pengembangan e-learning. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA 2014
- Darmawan, Deni. Pengembangan E-Learning. Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA. 2016
- Djamarah, Syaiful Bahri, Aswan zain, Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta. 2010
- Effendy, Ahmad Fuad. Metodologi Pengajaran. Malang: misykat. 2012
- Fitriyani, Dewi. Skripsi. Efektifitas Media E-learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa Semarang. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Hermawan, Acep. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. 2011
- Ilhami, Zera. Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. Jurnal MAHARAT. 2019. Vol.1,No.2.
- Izzan, Ahmad. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: Humaniora. 2007
- Khabidin. Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Pagetan Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
- Nuha, Ulin. Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab. Yogyakarta: Diva Press. 2016
- Rasyidi, Abdul Wahab. Media Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN Maliki Press. 2017

- Sarini. Aplikasi E-learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga. 2007.
- Supriyono, Widodo, Abu Ahmadi. Psikologi belajar. Jakarta:PT Rineka Cipta. 2008 Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003
- Wahab Rosyidi, Abdul, Mamlu'atul Ni'mah. Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab. Malang: UIN-Maliki Press. 2012