

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB  
DENGAN KAHOOT PADA SISWA KELAS XI MAN 1  
KOTA METRO LAMPUNG TA. 2024-2025**



**TESIS**

**Diajukan Kepada Program Magister (S2)**

**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)**

**Program Studi Pendidikan Bahasa Arab**

**Disusun oleh:**

**Hafif Syihamuddin**

**23204021019**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafif Syihamuddin

Nim : 23204021019

Prodi : Magister Pendidikan Bahasa Arab

Menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Digital Kahoot Berbasis Model Evaluasi CIPP Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Metro Lampung” adalah benar-benar merupakan karya penulis sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 Agustus 2025

Penyusun,



Hafif Syihamuddin

NIM: 23204021019

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafif Syihamuddin  
NIM : 23204021019  
Jenjang : Magister (S2)  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Arab  
Fakultas Yogyakarta : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti melakukan plagiarisme, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 17 Agustus 2025

Saya yang Menyatakan,



Hafif Syihamuddin

NIM: 23204021019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada  
**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa tesis saudara:

NAMA : Hafif Syihamuddin

NIM : 23204021019

Judul Tesis : Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab Digital Kahoot Berbasis Model Evaluasi CIPP Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Metro Lampung

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 17 Agustus 2025

Pembimbing,



**Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd.**

**NIP: 19820711 202321 012**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN KAHOOT PADA SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA METRO LAMPUNG TA. 2024-2025**

Nama : Hafif Syihamuddin  
NIM : 23204021019  
Prodi : PBA  
Kosentrasi : PBA

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah  
Ketua/ Pembimbing : Dr. Nasiruddin, M.Pd.

Penguji I : Dr. Muhammad Jafar Shodiq, MSI.

Penguji II : Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag. ( )

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 29 Agustus 2025

Waktu : 09.00-10.00 WIB.  
Hasil/ Nilai : 91.67/A-  
IPK : 3.78  
Predikat : Memuaskan /Sangat Memuaskan/Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2866/Un.02/DT/PP.00.9/09/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN KAHOOT PADA SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA METRO LAMPUNG TA. 2024-2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HAFIF SYIHAMUDDIN, S.Pd.  
Nomor Induk Mahasiswa : 23204021019  
Telah diujikan pada : Jumat, 29 Agustus 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Nasiruddin, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63b665ef44401



Penguji I

Dr. Muhammad Jafar Shodiq, S.Pd.I., M.S.I.  
SIGNED

Valid ID: 63ca4510444



Penguji II

Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 63ca21fb55b6



Yogyakarta, 29 Agustus 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 63ca50483e837

## MOTTO

"أَيْنَ الْمَفْرُّ؟ الْبَحْرُ مِنْ وَرَائِكُمْ، وَالْعَدُوُّ أَمَانَكُمْ، وَلَيْسَ لَكُمْ وَاللَّهِ إِلَّا الصِّدْقُ وَالصَّابَرُ"

"ke mana larinya? Laut ada di belakang kalian, dan musuh ada di hadapan kalian, dan demi Allah, kalian tidak punya selain kejujuran dan kesabaran."<sup>1</sup>

"الْعِلْمُ بِلَا عَمَلٍ جُنُونٌ، وَالْعَمَلُ بِلَا عِلْمٍ لَا يَكُونُ"

"Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu tidak ada nilainya"<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Al-Khathib, A. M. (t.t.). *Diakses pada 13 Agustus 2025 dari <https://al-maktaba.org/book/31616/69072>.*

<sup>2</sup> Al-Ghazali, Abu Hamid. (t.t.). *Ayyuhal Walad*. Beirut: Dar al-Kutub al-‘Ilmiyyah.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta,

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN KEPUTUSAN BERSAMA**

### **MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987  
Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

#### **A. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

| <b>Huruf Arab</b> | <b>Nama</b> | <b>Huruf Latin</b> | <b>Nama</b>        |
|-------------------|-------------|--------------------|--------------------|
| ج                 | Alif        | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب                 | Ba          | B                  | Be                 |

|   |      |    |                             |
|---|------|----|-----------------------------|
| ت | Ta   | T  | Te                          |
| ث | Şa   | ş  | es (dengan titik di atas)   |
| ج | Jim  | J  | Je                          |
| ح | Ha   | h  | ha (dengan titik di bawah)  |
| خ | Kha  | Kh | ka dan ha                   |
| د | Dal  | d  | De                          |
| ڏ | ڙal  | ڙ  | Zet (dengan titik di atas)  |
| ر | Ra   | r  | er                          |
| ڙ | Zai  | z  | zet                         |
| س | Sin  | s  | es                          |
| ڙ | Syin | sy | es dan ye                   |
| ص | Şad  | ş  | es (dengan titik di bawah)  |
| ڏ | ڏad  | ڏ  | de (dengan titik di bawah)  |
| ط | Ta   | ť  | te (dengan titik di bawah)  |
| ڙ | Za   | ڙ  | zet (dengan titik di bawah) |

|   |        |   |                         |
|---|--------|---|-------------------------|
| ع | ‘ain   | ‘ | koma terbalik (di atas) |
| غ | Gain   | g | ge                      |
| ف | Fa     | f | ef                      |
| ق | Qaf    | q | ki                      |
| ك | Kaf    | k | ka                      |
| ل | Lam    | l | el                      |
| م | Mim    | m | em                      |
| ن | Nun    | n | en                      |
| و | Wau    | w | we                      |
| ه | Ha     | h | ha                      |
| ء | Hamzah | ‘ | apostrof                |
| ي | Ya     | y | ye                      |

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

### 1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

| Huruf Arab | Nama   | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|------|
| ـ          | Fathah | a           | a    |
| ـ          | Kasrah | i           | i    |
| ـ          | Dammah | u           | u    |

### 2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

| Huruf Arab | Nama           | Huruf Latin | Nama    |
|------------|----------------|-------------|---------|
| ــ         | Fathah dan ya  | ai          | a dan u |
| ــــ       | Fathah dan wau | au          | a dan u |

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُعِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

### C. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

| Huruf Arab | Nama                    | Huruf Latin | Nama                |
|------------|-------------------------|-------------|---------------------|
| اً...يًّا  | Fathah dan alif atau ya | ā           | a dan garis di atas |
| يِّ...يًّا | Kasrah dan ya           | ī           | i dan garis di atas |
| وُّ...وًّا | Dammah dan wau          | ū           | u dan garis di atas |

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قَبَلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

## D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

### 1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

### 2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

### 3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةُ talhah

## E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَازِلٌ nazzala
- الْبَرُّ al-birr

## F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ل, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

### 1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

### 2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلْمَنْ al-qalamu

- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

## G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنْ inna

## H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَ إِنَّ اللَّهَ فِيهِ خَيْرٌ الرَّازِقُينَ -

Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/  
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

- بِسْمِ اللَّهِ الْمُجْرَّهَا وَ الْمُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

## I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ عَفُورٌ رَّحِيمٌ

Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا

Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

## J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



## KATA PENGANTAR

الحمد لله رب العالمين، والصلوة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، سيدنا محمد، وعلى آله وصحبه أجمعين.

Peneliti memanajatkan puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas anugerah-Nya yang tiada tara, yaitu berupa akal yang membedakan umat manusia dari makhluk lainnya di alam semesta. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab Dengan Kahoot Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Metro Lampung Tahun Ajaran 2024-2025 ” ini dengan baik. Semoga sholawat dan salam selalu limpahkan kepada baginda Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* beserta keluarga, sahabat dan umatnya, yang diutus sebagai penyampai wahyu dan pembimbing umat manusia menuju kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. Peneliti menyadari bawah dalam proses penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak terkait. Oleh karena itu, peneliti dengan penuh rasa hormat menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Dailatus Syamsiyah, S.Ag, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Dr. Nasiruddin, M.Si., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab sekaligus Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan dan dukungan yang sangat berguna dalam keberhasilan peneliti dalam studi, serta telah mencurahkan ketekunan dan kesabarannya dalam

meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyelesaian tesis ini.

5. Pof. Dr. H. Maksudin, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, serta nasihat atau saran selama menempuh perkuliahan di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab.
6. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah sabar membimbing peneliti selama ini.
7. Seluruh pegawai dan staf tata usaha UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam mengurus administrasi semasa kuliah maupun salam mengurus tugas akhir.
8. H. Sarjono, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah MAN 1 Kota Metro lampung yang telah mengizinkan peneliti untuk menjadikan siswa dan siswinya sebagai subjek penelitian dalam uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.
9. Rokiban, S.Ag., M.Pd.I, Selaku Kepala Asrama Man 1 Kota Metro Lampung, serta guru pembelajaran bahasa Arab. Selaku ahli materi dalam penelitian ini.
10. Apipuddin, S.Pd., M.Pd., Guru TIK MAN 1 Kota Metro Lampung sekaligus ahli media dalam penelitian ini.
11. Ayah Rokiban, S.Ag., M.Pd.I dan Ibu Sugiarti, S.Pd.AUD selaku orang tua tercinta peneliti. Dan saudara/i peneliti. Terimakasih atas segala kasih sayang, perhatian, kebersamaan, semangat, motivasi, dan juga do'a yang diberikan kepada peneliti.
12. Bella Andriyani, sebagai sosok yang paling berpengaruh dalam penggerjaan tugas akhir ini. Terima kasih atas segala bantuan dan usahanya dalam menemani penulis menuliskan tugas akhir ini.
13. Siswa/i kelas XI IPA A MAN 1 Kota Metro Lampung yang telah berpartisipasi dan bekerjasama dalam membantu jalannya penelitian ini.

14. Teman-teman seperjuangan, MPBA angkatan 2023 FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, khususnya kelas A.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak.

Yogyakarta, 17 Agustus 2025

Peneliti,

Hafif Syihamuddin, S.Pd.

NIM:23204021019

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Hafif Syihamuddin**, Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab dengan Kahoot Pada Siswa Kelas XI MAN 1 Kota Metro Lampung TA. 2024-2025. Tesis: Yogyakarta. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro menghadapi berbagai tantangan mendasar yang berakibat pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Metode dan media pembelajaran yang masih konvensional dan monoton menjadi masalah utama. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas teknologi seperti smartphone, laptop, dan LCD proyektor, namun pemanfaatannya belum optimal untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji efektifitas media pembelajaran bahasa Arab digital kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas XI MAN 1 Kota Metro lampung.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI MAN 1 Kota Metro Lampung. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Validasi kelayakan media pembelajaran bahasa Arab digital kahoot dilakukan oleh dua validator ahli, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Untuk menguji efektifitas produk, digunakan metode eksperimen *one-group pre- test post- test* dengan teknik analisis data menggunakan *paired sample t-test* dan perhitungan *N-Gain Score*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (87,06%) dan ahli media (81,33%). Uji efektivitas menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan signifikan antara nilai *pre-test* (rata-rata 56,67) dan *post-test* (rata-rata 76,39), dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Analisis *N-Gain* juga menunjukkan peningkatan sedang (47,11%), mengindikasikan bahwa media ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Kahoot, Model, Bahasa Arab, Pembelajaran Digital.

## الملخص

حفيظ شهام الدين، تطوير وسائل تعليم اللغة العربية باستخدام "كاهوت" لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة مترو لمبونغ للعام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥. أطروحة: يوجياكارتا. برنامج ماجستير تعليم اللغة العربية، كلية العلوم التربوية وإعداد المعلمين، الجامعة الإسلامية الحكومية سونان كاليجاغا.

تنبع خلفية هذا البحث من أنّ تعليم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة مترو يواجه تحديات أساسية متعدّدة، مما أدى إلى انخفاض دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم. وتمثل المشكلة الرئيسية في أنّ طرق وأساليب التدريس لا تزال تقليدية ورتيبة. وعلى الرغم من أنّ المدرسة تمتلك مراافق تكنولوجية مثل الهواتف الذكية، وأجهزة الحاسوب المحمولة، وأجهزة العرض (LCD Projector)، إلا أنّ استثمارها لم يصل بعد إلى المستوى الأمثل لخلق بيئة تعليمية تفاعلية. ويهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار مدى صلاحية وفعالية وسيلة تعليمية تفاعلية رقمية باستخدام برنامج «Kahoot» في تعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة مترو – لمبونغ.

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) بنموذج التطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم). كان أفراد البحث من طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المذكورة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات والتوثيق والاختبارات. تم التحقق من صلاحية الوسائل التفاعلية الرقمية باستخدام كاهوت من قبل خبريين، أحدهما

في المادة والآخر في الوسائل. لاختبار فعالية المنتج، استخدم الباحث طريقة التجربة بمجموعة واحدة مع اختبار قبلى وبعدى، مع تحليل البيانات باستخدام اختبار  $t$  للعينات المزدوجة وحساب درجة N-Gain.

أظهرت النتائج أن الوسائل التفاعلية باستخدام كاهوت التي تم تطويرها قد حصلت على تقييم "مناسبة جدًا" من قبل خبير المادة (٪ ٨٧,٠٦) وخبير الوسائل (٪ ٨١,٣٣). أظهر اختبار فعالية باستخدام اختبار  $t$  للعينات المزدوجة تحسنًا ملحوظًا بين درجات الاختبار القبلي (متوسط ٥٦,٦٧) والاختبار البعدى (متوسط ٧٦,٣٩)، بقيمة دلالة إحصائية  $p < 0.05$ . كما أظهر تحليل N-Gain تحسنًا متوسطًا (٪ ٤٧,١١)، مما يشير إلى فعالية هذه

الوسائل في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

**الكلمات المفتاحية:** الوسائل التفاعلية، كاهوت، اللغة العربية، التعليم الرقمي.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

|  |       |
|--|-------|
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....      | i     |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....        | ii    |
| NOTA DINAS PEMBIMBING.....             | iii   |
| MOTTO .....                            | vi    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....              | vii   |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... | viii  |
| KATA PENGANTAR .....                   | xviii |
| ABSTRAK.....                           | xxi   |
| <i>الملخص.....</i>                     | xxii  |
| DAFTAR ISI.....                        | xxiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                | 1     |
| A.    Latar belakang.....              | 1     |
| B.    Indentifikasi Masalah.....       | 13    |
| C.    Pembatasan Maalah .....          | 13    |
| D.    Rumusan Masalah.....             | 13    |
| E.    Tujuan Penelitian .....          | 14    |
| F.    Manfaat Penelitian .....         | 14    |
| G.    Kajian Pustaka .....             | 15    |
| H.    Kajian Teori .....               | 19    |
| 1.    Media Pembelajaran .....         | 19    |
| 2.    Kahoot .....                     | 20    |
| 3.    Bahasa Arab.....                 | 21    |
| BAB II METODE PENELITIAN .....         | 23    |
| A.    Jenis Penelitian .....           | 23    |
| B.    Model pengembangan.....          | 23    |
| C.    Prosedur Pengembangan .....      | 24    |
| D.    Uji Coba Produk.....             | 29    |
| E.    Sumber Data .....                | 30    |

|  |    |
|--|----|
| F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....                                | 32 |
| 1. Observasi .....   | 33 |
| 2. Wawancara .....   | 33 |
| 3. Tes .....   | 34 |
| 4. Dokumentasi.....  | 37 |
| G. Teknik Analisis Data.....   | 38 |
| 1. Uji Validitas Ahli .....  | 38 |
| 2. Analisis Deskriptif.....  | 39 |
| 3. Analisis data kuantitatif .....   | 39 |
| 4. Uji Normalitas .....  | 39 |
| 5. Uji T-test.....   | 40 |
| 6. Uji N-Gain .....  | 41 |
| BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....                                | 44 |
| A. Konsep Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab Dengan <i>Kahoot</i> .....   | 44 |
| 1. <i>Analysis</i> (Analisis).....   | 44 |
| 2. <i>Design</i> (Desain) .....  | 49 |
| 3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....                                   | 63 |
| a. Validitas Ahli Materi .....   | 63 |
| b. Validitas Ahli Media .....  | 69 |
| 4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....                                 | 73 |
| 5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....   | 77 |
| C. Efektifitas Media pembelajaran bahasa Arab Menggunakan Kahoot .....       | 81 |
| 1. Uji Validitas .....   | 81 |
| 2. Hasil Pre-test dan post-test.....   | 86 |
| 3. Hasil Analisis Pengolahan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ..... | 88 |
| a. Uji Normalitas .....  | 89 |
| b. Uji <i>Paired Sample t-test</i> .....                                     | 90 |
| c. Uji N-Gain .....  | 91 |
| C. Analisis Hasil Penelitian dan Pembahasan.....                             | 92 |
| BAB IV PENUTUP .....   | 99 |

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| A. Kesimpulan .....       | 99  |
| B. Saran .....            | 100 |
| Daftar Pustaka .....      | 102 |
| LAMPIRAN – LAMPIRAN ..... | 107 |
| CURRICULUM VITAE .....    | 130 |



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan melibatkan interaksi dinamis antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Suwarna Pringgawidagda, pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang relatif tetap dan merupakan hasil dari praktik yang berulang-ulang<sup>3</sup>. Yang menegaskan bahwa keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari penguasaan materi sesaat, melainkan dari kemampuan siswa untuk menginternalisasi pengetahuan dan menerapkannya dalam berbagai konteks. Proses belajar-mengajar terdiri dari dua kegiatan utama, yaitu belajar yang dilakukan oleh siswa dan mengajar yang dilaksanakan oleh guru. Siswa berperan aktif dalam mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).<sup>4</sup> Sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menggunakan metode pengajaran yang efektif, dan memberikan umpan balik untuk memastikan perkembangan siswa. Kedua komponen ini saling terkait dan memiliki tujuan yang sama, yakni menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat permanen serta mencapai hasil belajar yang optimal. Faktor-faktor seperti motivasi siswa, strategi pengajaran, dan lingkungan belajar turut memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif memerlukan komitmen, pengulangan, dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa benar-benar melekat dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Suwarna Pringgawidagda, Strategi Penguasaan Berbahasa, (Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2002), h. 20

<sup>4</sup> Sukiman, Pengembangan Sistem Evaluasi, (Yogyakarta: Insan Madani, 2012) , h. 11

<sup>5</sup> Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain.*

Pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing di Indonesia telah berlangsung dalam waktu yang sangat lama, baik melalui jalur pendidikan formal maupun nonformal. Secara formal, bahasa Arab diajarkan mulai dari tingkat dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (setara Sekolah Dasar) hingga perguruan tinggi (Jamiah)<sup>6</sup>. sementara secara nonformal, pembelajaran bahasa Arab dapat ditemukan di pesantren, majelis taklim, kursus bahasa, dan program pembelajaran mandiri. Fenomena ini tidak terlepas dari peran penting bahasa Arab dalam berbagai aspek kehidupan di Indonesia. Bahasa Arab bukan hanya dipelajari sebagai bahasa komunikasi, tetapi juga memiliki fungsi yang sangat luas, mencakup aspek keagamaan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan hubungan internasional.<sup>7</sup> Sebagai bahasa keagamaan, bahasa Arab merupakan kunci utama dalam memahami Al-Qur'an, Hadis, dan berbagai literatur keislaman, sehingga umat Muslim Indonesia memandangnya sebagai bagian integral dari pendidikan agama. Selain itu, bahasa Arab juga menjadi sarana penting dalam kebudayaan, terutama dalam tradisi pesantren yang banyak menggunakan kitab-kitab berbahasa Arab sebagai rujukan utama. Di tingkat akademik, bahasa Arab dipelajari sebagai disiplin ilmu tersendiri, baik dalam kajian linguistik, sastra, maupun penerjemahan. Lebih jauh, bahasa Arab juga berfungsi sebagai alat komunikasi dengan dunia internasional, khususnya dalam hubungan diplomatik, bisnis, dan pertukaran budaya dengan negara-negara Arab. Kombinasi antara faktor religius, akademis, dan pragmatis inilah yang membuat bahasa Arab tetap menarik dan banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar bahasa Arab di Indonesia didorong oleh kebutuhan religius, kesempatan karir, serta

---

<sup>6</sup> Ratna Sa'idah, "Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Arab Yang Bermutu (Studi Atas Pembelajaran Bahasa Arab Di Lembaga Kursus Bahasa Arab 'Al-Farisi' Pare)," *Realita : Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam* 15, no. 1 (2022): 1–16, <https://doi.org/10.30762/realita.v15i1.463>.

<sup>7</sup> Izzan, H. Ahmad. *Metodologi pembelajaran bahasa Arab*. Humaniora Utama Press, 2011.hal. 62.

ketertarikan terhadap budaya Timur Tengah<sup>8</sup>. Dengan demikian, pengajaran bahasa Arab di Indonesia tidak hanya sekadar memenuhi kurikulum pendidikan, tetapi juga berperan dalam membentuk identitas keagamaan, memperkaya khazanah keilmuan, dan memperluas jaringan global masyarakat Indonesia.

Bahasa Arab telah lama menjadi bagian integral dari sistem pendidikan di Indonesia, khususnya di lembaga-lembaga pendidikan Islam seperti pesantren dan madrasah<sup>9</sup>. Kedua institusi ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam hal porsi dan intensitas pengajaran bahasa Arab, mencerminkan perbedaan orientasi dan kurikulum mereka. Di pesantren, bahasa Arab menempati posisi yang sangat sentral dalam kurikulum, dengan porsi pembelajaran yang jauh lebih besar dibandingkan dengan madrasah. Hal ini disebabkan oleh karakteristik pesantren yang berbasis pada penguasaan kitab kuning (literatur klasik Islam berbahasa Arab), sehingga penguasaan bahasa Arab—baik dari segi nahwu (grammar), sharaf (morfologi), mufradat (kosakata), maupun keterampilan membaca (qira'ah), menulis (kitabah), menyimak (istima'), dan berbicara (kalam)—menjadi fondasi utama dalam proses pembelajaran. Pesantren biasanya menerapkan sistem pembelajaran intensif, dengan jam pelajaran bahasa Arab yang bisa mencapai empat hingga lima kali pertemuan per minggu, ditambah dengan penggunaan bahasa Arab sebagai bahasa pengantar dalam diskusi keagamaan sehari-hari.<sup>10</sup>

Sementara itu, di madrasah, baik tingkat Ibtidaiyah (MI), Tsanawiyah (MTs), maupun Aliyah (MA), pembelajaran bahasa Arab cenderung lebih terbatas dalam hal porsi dan intensitas. Madrasah umumnya mengikuti

---

<sup>8</sup> Effendy, A. F. Metodologi Pengajaran Bahasa Arab. Malang: UIN-Maliki Press. 2012. Hal. 25.

<sup>9</sup> Suryadi Nasution, “Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan,” *Studi Arab* 12, no. 2 (2021): 88–102, <https://doi.org/10.35891/sa.v12i2.2587>.

<sup>10</sup> Syafei, Isop. *Buku Kurikulum Bahasa Arab*. Penerbit Widina, 2025. Hal. 45.

kurikulum yang ditetapkan oleh Kementerian Agama (Kemenag), di mana bahasa Arab diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran wajib, tetapi dengan frekuensi pertemuan yang lebih sedikit, biasanya hanya satu hingga dua kali per minggu<sup>11</sup>. Kurangnya porsi ini sering kali disebabkan oleh tuntutan kurikulum nasional yang juga menitikberatkan pada mata pelajaran umum seperti matematika, sains, dan bahasa Indonesia. Akibatnya, meskipun siswa madrasah mendapatkan dasar-dasar bahasa Arab, tingkat penguasaan mereka sering kali tidak sekomprensif siswa pesantren. Namun, beberapa madrasah unggulan telah berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab dengan mengadakan program tambahan seperti ekstrakurikuler bahasa Arab, kompetisi debat bahasa Arab, atau pembiasaan percakapan harian<sup>12</sup>. Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun bahasa Arab diajarkan di kedua lembaga tersebut, pendekatan dan tujuannya berbeda. Pesantren lebih menekankan penguasaan bahasa Arab untuk kepentingan keagamaan dan akademik yang mendalam, sementara madrasah cenderung mengintegrasikannya sebagai bagian dari pendidikan umum dengan porsi yang lebih terbatas. Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab di madrasah, seperti pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan peningkatan kompetensi guru, menjadi penting agar siswa madrasah juga dapat menguasai bahasa Arab secara memadai<sup>13</sup>.

Kurangnya alokasi waktu pembelajaran bahasa Arab di madrasah telah menimbulkan berbagai masalah signifikan dalam proses pembelajaran siswa, terutama dalam mata pelajaran keislaman yang bersumber langsung dari teks berbahasa Arab. Data menunjukkan madrasah umumnya hanya

---

<sup>11</sup> Ahmad Miftahun Ni'am, "Urgensi Transformasi Kurikulum Bahasa Arab Madrasah Aliyah Di Indonesia: Menelisik Historisitas Dan Perkembangannya Dari Masa Ke Masa," *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 2, no. 1 (2022): 13–24, <https://doi.org/10.62825/revorma.v2i1.16>.

<sup>12</sup> Yunadi, Yun Yun. *Madrasah Minimalis Strategi Baru Mengembangkan Sekolah Unggul Berbasis Islam*. Deepublish, 2025. Hal.70.

<sup>13</sup> Wekke, Ismail Suardi. *Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah*. Deepublish, 2016. Hal.7.

mengalokasikan 2-3 jam pelajaran bahasa Arab per minggu, jauh di bawah pesantren yang bisa menghabiskan 8-10 jam<sup>14</sup>. Kondisi ini berdampak serius pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran seperti Al-Qur'an, Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam, yang sebagian besar referensi utamanya masih menggunakan bahasa Arab. Survei di 20 MTs Negeri menunjukkan 68% siswa mengalami kesulitan memahami kitab kuning dasar seperti Al-Jurumiyyah dalam pembelajaran Nahwu, dan 72% tidak mampu menerjemahkan matan hadits Arba'in Nawawi secara mandiri<sup>15</sup>. Permasalahan ini semakin kompleks karena mayoritas buku referensi keislaman yang digunakan di madrasah, mulai dari kitab tafsir sampai syarah hadits, tetap mempertahankan bahasa Arab sebagai medium utama. Penelitian di MA se-Jawa Timur menemukan bahwa 85% guru menggunakan kitab berbahasa Arab sebagai rujukan utama, namun hanya 30% siswa yang mampu memahami teks tersebut tanpa terjemahan<sup>16</sup>. Kondisi ini menciptakan paradoks dimana siswa diharapkan menguasai konten keagamaan sementara alat utama untuk memahami bahasa Arab tidak diberikan secara memadai. Menyikapi tantangan ini, para guru dituntut untuk mengembangkan metode pembelajaran bahasa Arab yang lebih efektif dan kontekstual. Beberapa strategi yang terbukti berhasil antara lain: (1) penerapan pendekatan integratif yang menghubungkan pembelajaran bahasa Arab dengan mata pelajaran agama lainnya<sup>17</sup>, (2) pengembangan modul pembelajaran bilingual Arab-Indonesia<sup>18</sup>, serta (3) pemanfaatan teknologi digital melalui aplikasi pembelajaran bahasa Arab yang lebih menarik bagi generasi digital native<sup>19</sup>. Sehingga para guru diharuskan

---

<sup>14</sup> Ridwan, Muhammad. Bahasa Arab di Lembaga Pendidikan Islam. UIN-Maliki Press, 2019. Hal. 45.

<sup>15</sup> Siregar, Ibrahim. Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. Prenadamedia Group, 2020. Hal. 112.

<sup>16</sup> Hidayat, Nur. Kitab Kuning dan Tradisi Pesantren. Pustaka Pelajar, 2020. Hal. 78.

<sup>17</sup> Zaini, Hisyam. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. DIVA Press, 2017. Hal. 56.

<sup>18</sup> Fahrurrozi, Aziz. Pembelajaran Bahasa Arab: Problematika dan Solusinya. PT Remaja Rosdakarya, 2018. Hal. 89.

<sup>19</sup> Prasetyo, Andika. "Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era 4.0." Jurnal Pendidikan Islam, vol. 12, no. 2, 2021, hal. 95-110.

untuk menemukan cara menyampaikan pembelajaran bahasa Arab yang relevan dengan para siswa.<sup>20</sup>

Pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua seringkali menghadapi berbagai kendala yang mengurangi keefektifannya. Salah satu faktor utama adalah status bahasa Arab sebagai bahasa asing yang tidak memiliki kedekatan linguistik dengan bahasa ibu. Jika bahasa kedua yang dipelajari siswa memiliki kemiripan struktural atau kosakata dengan bahasa pertama mereka, proses pembelajaran akan jauh lebih mudah. Sebaliknya, ketika bahasa target sangat berbeda dari bahasa ibu baik dalam hal tata bahasa, pengucapan, maupun sistem penulisan, maka siswa cenderung mengalami kesulitan yang lebih besar. Hal ini seharusnya menjadi perhatian utama para pendidik, karena faktor linguistik ini sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di dalam kelas<sup>21</sup>. Selain faktor linguistik, metode pengajaran yang kurang menarik juga berkontribusi terhadap rendahnya efektivitas pembelajaran. Banyak guru masih mengandalkan pendekatan tradisional, seperti menghafal kosakata dan kaidah tata bahasa tanpa konteks, sehingga siswa kesulitan mengaitkan materi dengan situasi nyata. Padahal, penyampaian materi yang kreatif dan relevan, misalnya melalui media interaktif, permainan bahasa, atau diskusi tema-tema kekinian, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa<sup>22</sup>. Pendekatan semacam ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi bahasa Arab secara alami.

Lebih jauh, lingkungan pembelajaran juga berperan penting. Jika bahasa Arab hanya digunakan di ruang kelas tanpa ada upaya untuk

<sup>20</sup> M Maghfur and N F Ahmad, "Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab," *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 21, no. 1 (2023): 132–53, <http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/4052>.

<sup>21</sup> Ika Oktaviani et al., "Dinamika Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Arab," *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 6 (2024): 526–38, <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.3015>.

<sup>22</sup> Asbarin, *Revolusi AI Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab, Dinamika Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Masa Kolonial Hingga Masa Modern*, 2025.

menciptakan lingkungan berbahasa yang mendukung seperti klub bahasa atau program pertukaran budaya, maka siswa akan kurang terpapar dengan bahasa tersebut dalam konteks komunikatif <sup>23</sup>. Oleh karena itu, integrasi teknologi, media sosial, atau kegiatan ekstrakurikuler berbasis bahasa Arab dapat menjadi solusi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Arab, pendidik perlu mempertimbangkan faktor linguistik, metode pengajaran yang inovatif, serta penciptaan lingkungan yang mendukung. Penyampaian materi yang menarik dan kontekstual adalah langkah awal yang penting, tetapi harus diikuti dengan strategi jangka panjang yang memastikan siswa terus terlibat secara aktif dengan bahasa Arab di luar kelas<sup>24</sup>.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kita hidup di zaman digitalisasi, di mana kemajuan teknologi berkembang dengan kecepatan yang luar biasa di berbagai aspek kehidupan.<sup>25</sup> Internet telah menjadi fondasi utama dalam aktivitas sehari-hari, mulai dari komunikasi, bisnis, hingga pendidikan. Menurut laporan terbaru dari We Are Social dan Hootsuite, sekitar 5,35 miliar orang di dunia menggunakan internet, yang mencakup lebih dari 66% populasi global<sup>26</sup>. Perkembangan teknologi tidak hanya mengubah gaya hidup, tetapi juga merevolusi sistem pendidikan. Berbagai aplikasi dan platform pembelajaran online telah muncul untuk memudahkan proses belajar mengajar. Contohnya, Ruangguru dan Google Classroom menjadi solusi bagi siswa dan guru dalam mengelola materi pembelajaran secara digital. Penggunaan platform e-learning

---

<sup>23</sup> Hasan Hasan, "Peran Lingkungan Bahasa (Language Environment) Dalam Penguasaan Bahasa Arab Di Lembaga Pendidikan," *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa* 1, no. 2 (2024): 216–25, <https://doi.org/10.38073/pelita.v1i2.1842>.

<sup>24</sup> Jufri, A. P., et al. *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya, 2023. Hal. 83.

<sup>25</sup> Faliyandra, Faisal. *Tri Pusat Kecerdasan Sosial" Membangun Hubungan Baik Antar Manusia Pada Lingkungan Pendidikan di Era Teknologi*". Literasi Nusantara, 2019.hal. 36.

<sup>26</sup> Kemp, Simon. "Digital 2024 Global Overview Report." DataReportal, 2024, [datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report](http://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report).

seperti Google Classroom meningkatkan efisiensi waktu belajar siswa hingga 30% karena fleksibilitasnya<sup>27</sup>. Kehadiran teknologi dalam pendidikan memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah aksesibilitas. Siswa kini dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Selain itu, metode pembelajaran berbasis teknologi sering kali lebih menarik karena memanfaatkan multimedia, seperti video, animasi, dan kuis interaktif<sup>28</sup>. Integrasi teknologi dalam pendidikan (EdTech) dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempercepat pemahaman konsep-konsep sulit<sup>29</sup>. Beberapa platform bahkan menggunakan kecerdasan buatan AI untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu, seperti aplikasi Duolingo yang mengadaptasi pelajaran berdasarkan tingkat kemahiran pengguna.

Meskipun perkembangan teknologi di Indonesia telah mencapai kemajuan pesat, tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini diiringi dengan berbagai masalah penyalahgunaan, terutama di kalangan generasi muda. Data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 89% remaja Indonesia menghabiskan lebih dari 5 jam sehari menggunakan gawai, dengan aktivitas dominan berupa media sosial dan game dibandingkan pembelajaran<sup>30</sup>. Fenomena ini mengakibatkan penurunan kemampuan sosialisasi langsung, sebagaimana diungkapkan oleh Twenge pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang menemukan korelasi antara penggunaan gadget berlebihan dengan meningkatnya rasa kesepian dan kecemasan sosial di kalangan remaja<sup>31</sup>. Melalui wawancara peneliti dengan kepala sekolah MAN 1 Kota Metro, beliau mengatakan: "Saat ini kami masih sangat kesulitan untuk

---

<sup>27</sup> Purnomo, Arif, and Dwi Saputro. "The Impact of Digital Learning Platforms on Student Productivity." *Journal of Educational Technology*, vol. 12, no. 2, 2023, hal. 45–60.

<sup>28</sup> Usman Dkk, *Literasi Digital Dan Mobile*, 2022.hal. 97.

<sup>29</sup> Bates, Tony. *Teaching in a Digital Age*. 2nd ed., BCcampus, 2019.

<sup>30</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. "Laporan Survei Perilaku Digital Generasi Z." 2023.

<sup>31</sup> Twenge, Jean M. *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious*. Atria Books, 2018.

menanggulangi masalah kecanduan *gadget* di sekolah ini, memang, tidak kita pungkiri bahwasanya saat ini sudah sangatlah modern. Dan para guru di sini pada saat ini sedang memikirkan bagaimana cara agar pembelajaran di dalam kelas memiliki daya tarik lebih agar siswa di sini memiliki rasa *candu* dalam pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.”<sup>32</sup> Tantangan ini menyisakan pertanyaan kritis: apakah teknologi akan menjadi solusi pendidikan atau justru ancaman bagi generasi mendatang? Jawabannya terletak pada kemampuan kita untuk menciptakan keseimbangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Prensky pada tahun 2023 dalam bukunya *Education to Better Their World*, kunci keberhasilan pendidikan di era digital bukan pada pelarangan teknologi, melainkan pada pembentukan literasi digital yang memampukan siswa menggunakan gadget secara bertanggung jawab sambil mempertahankan nilai-nilai sosial<sup>33</sup>.

Dari ungkapan kepala sekolah tersebut, saat ini para guru dititik beratkan dengan bagaimana pembelajaran di dalam kelas terkhususnya materi Bahasa Arab dapat menarik perhatian siswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang sudah disediakan di sekolah. Keberhasilan pembelajaran dapat kita tinjau pula dari proses dan hasil belajar. Sehingga dapat kita katakan Guru yang baik adalah Guru yang mampu mengantarkan para siswanya berhasil dalam belajar. Untuk mengetahui Informasi mengenai keberhasilan siswa tersebut, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menyampaikan materi Pembelajaran untuk mengamati hasil belajar siswa dalam belajar baik individual maupun kelompok.

Namun selama ini penyampaian materi Bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro masih sangat kuno dan tertinggal, yang mana pada wawancara salah satu

---

<sup>32</sup> Wawancara dengan Harjono , pada tanggal 31 oktober 2024, MAN 1 Kota Metro

<sup>33</sup> Prensky, Marc. (*Education to Better Their World: Unleashing the Power of 21st-Century Kids*). Teachers College Press, 2023. P. 47.

guru Bahasa Arab beliau mengatakan "Guru-guru di sini masih sangat tertinggal dalam menyampaikan materi bahasa Arab, mereka saat ini hanya menggunakan cara penyampaian yang kuno tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi, oleh karena itu siswa di sini lebih sering memperhatikan *gadgetnya* daripada menyimak penjelasan guru"<sup>34</sup> yang mana para siswa hanya mendengarkan ceramah dari Guru, dan guru hanya memberikan ceramah saja tanpa memperhatikan pemahaman siswa. Bahkan selama ini para siswa masih sangat banyak yang tidak memahami isi dari pembelajaran bahasa Arab karena tidak tertarik dengan penyampaian guru dalam kelas. Maka dari itu masih sangat banyak siswa yang tidak tahu apa yang mereka hafal dan apa yang telah mereka pelajari di dalam kelas ketika pembelajaran Bahasa Arab sedang berlangsung. apabila hal ini dibiarkan saja tanpa adanya tindakan maka akan memiliki dampak negatif untuk pembelajaran bahasa Arab. Maka upaya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan keefektifan dan pemahaman siswa adalah keniscayaannya. Untuk mengatasi kesulitan guru mengajar siswa, guru diharuskan memiliki kemampuan dan keberanian untuk memberikan pembelajaran bahasa Arab yang mengasikkan dan tidak membuat siswa merasa bosan, sebaiknya itu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Di era digital seperti saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan media digital interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pembelajaran berbasis kuis digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan konsentrasi siswa di dalam kelas<sup>35</sup>.

Salah satu platform yang populer dan efektif untuk menciptakan pembelajaran

---

<sup>34</sup> Wawancara dengan Khoirul Fikri, pada tanggal 31 oktober 2024, MAN 1 Kota Metro.

<sup>35</sup> Alf Inge Wang and Rabail Tahir, "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review," *Computers and Education* 149, no. January (2020): 103818, <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

yang interaktif dan menyenangkan adalah Kahoot. Karena kahoot tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan retensi memori dan pemahaman materi siswa<sup>36</sup>. Kahoot memungkinkan guru membuat kuis, diskusi, dan survei yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kompetitif. Atribut kompetitif ini, dapat memicu adrenalin dan mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, mengubah pembelajaran dari yang pasif menjadi pengalaman kolaboratif dan penuh semangat<sup>37</sup>. Dalam pengaplikasikan kahoot yang perlu mengaktifkan fitur berbayar hanya pembuatnya saja. Maka ini juga menjadi salah satu kelebihan kahoot, karena para siswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk menggunakan kahoot.

Pada saat ini, terutama di MAN 1 Kota Metro, nilai para siswa dalam materi bahasa Arab rata-rata dibawah KKM, yang mana pada pembelajaran bahsa arab di sekolah ini batas kriteria ketuntasan minimumnya KKM sebesar 7,5 sedangkan saat ini para siswa memperoleh nilai rata-rata hanya 5,5 saja. Tetapi kita tidak bisa memutuskan bahwasanya nilai para siswa dalam pelajaran Bahasa Arab kecil karena tidak pintar (bodoh), kita harus bisa mencari apa alasan para siswa mengapa nilai mereka demikian. Keberhasilan pembelajaran tidak dapat dilihat hanya dari hasil akhir siswa saja<sup>38</sup>, karena ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, salah satunya adalah faktor guru, guru tidak boleh mengajar dengan sembarangan guru harus melihat prinsip-prinsip tertentu pula. Ada tujuh prinsip pembelajaran yaitu: perhatian

<sup>36</sup> Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.

<sup>37</sup> Sherlock A. Licorish et al., “Student Perception Kahoot,” *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2021): 1–24.

<sup>38</sup> Totong Heri, “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa,” *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 59–79, <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.

dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung atau berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan, penguatan, dan perbedaan individual.<sup>39</sup>

Pada hakikatnya siswa adalah manusia yang aktif yang mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu dan mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar lebih efektif apabila siswa memiliki minat dan ketertarikan itu sendiri.<sup>40</sup> Seorang guru hanya bertindak menjadi pembimbing dan pengarah siswa di dalam kelas.

Peneliti menyimpulkan bahwasanya pembelajaran di MAN 1 Kota Metro masih sangat kurang dalam pemanfaatan perkembangan teknologi. Padahal sekolah telah memfasilitasi berbagai macam perangkat teknologi dan juga para siswa telah diperbolehkan untuk membawa smartphone dan laptop mereka masing-masing ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dalam proses mengajar diperlukan sebuah pengembangan pengajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang baik agar proses pembelajaran dapat berhasil. Dengan demikian, pemilihan Kahoot bukanlah sebuah kebetulan, melainkan keputusan strategis yang didasarkan pada kesesuaianya dengan permasalahan di lapangan dan kemudahan pengaplikasiannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena seorang guru juga perlu berhasil dalam mengajar para siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah dituju atau diinginkan dari awal. Keberhasilan proses pembelajaran di tentukan oleh keaktifan siswa karena hakikatnya belajar adalah suatu proses dimana siswa dituntut harus lebih aktif.<sup>41</sup>

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah diatas, peneliti ingin melakukan penelitian terkait " PENGEMBANGAN MEDIA

---

<sup>39</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran* , Cet III , (Bandung, PT Rosdakarya, 2009), h.294

<sup>40</sup> Riyanto, H. Yatim. *Paradigma Baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan berkualitas*. Prenada Media, 2014.hal. 83.

<sup>41</sup> Riyanto, H. Yatim. *Paradigma Baru pembelajaran: Sebagai referensi bagi pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan berkualitas*. Prenada Media, 2014.hal. 83.

PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DENGAN KAHOOT PADA SISWA KELAS XI MAN 1 KOTA METRO LAMPUNG TAHUN AJARAN 2024-2025.”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro, Lampung kurang bervariatif sehingga menjadikan pembelajaran Bahasa Arab menjadi kuno dan tidak memiliki daya tarik.
2. Kurangnya pemanfaatan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro, Lampung.
3. Kurangnya pemahaman para siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

## **C. Pembatasan Maalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dalam Bahasa Arab menggunakan kahoot.
2. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan platform *kahoot* dalam pembelajaran bahasa Arab.
3. Penelitian dilakukan di MAN 1 Kota Metro pada kelas XI. Peneliti memilih kelas XI IPA.

## **D. Rumusan Masalah**

Dari permasalahan yang telah di uraikan diatas, maka peneliti ingin merumuskan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung?

2. Bagaimana hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Setelah peneliti merumuskan masalah, maka peneliti juga ingin menyampaikan tujuan penelitiannya, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendesain pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan Kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan Kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung.
3. Mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran bahasa Arab dengan Kahoot pada siswa kelas XI di MAN 1 Kota Metro, Lampung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi yang dapat diaplikasikan pada suatu lembaga sehingga menjadi evaluasi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pembelajaran siswa, dan dapat menjadi pemecah permasalahan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

1. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelas khususnya dalam pelajaran Bahasa Arab.

2. Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Arab melalui pengembangan aplikasi.
- b. Bagi guru
1. Mengembangkan aplikasi pembelajaran Bahasa Arab khususnya dalam pemanfaatan teknologi.
  2. Dapat menjadi bahan kajian dalam mengatasi problematika proses pembelajaran pelajaran Bahasa Arab.
  3. Dapat menjadi masukan sebagai cara mengajar yang baik dan tepat
- c. Bagi peneliti
1. Menambah pengetahuan peneliti terutama dalam bidang perbaikan pembelajaran Bahasa Arab.
  2. Mendapatkan informasi mengenai pengaruh media digital terhadap pembelajaran Bahasa Arab.

## G. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan di teliti baik berupa skripsi, tesis dan juga jurnal. Dan berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini:

*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Audria Neviezka Sarasti Syafrodin dengan judul *” Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab Berbentuk Game Pembelajaran Elektronik Berbasis Unity untuk Mengembangkan Maharah Kitabah Siswa MI Nurussalam”*. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa media pembelajaran berbentuk game pembelajaran dalam bentuk android yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam maharah kitabah siswa kelas 4 dan 5 MI Nurussalam. Hal ini dapat dibuktikan dengan kenaikan nilai yang cukup signifikan dari hasil postest yang dilakukan setelah media yang dikembangkan

digunakan dalam proses pembelajaran. Diketahui bahwa media ini terbukti layak, dilihat dari hasil penilaian para ahli 96,4%, dari para guru Bahasa Arab 89%, dari siswa 89,5%. Diketahui media pembelajaran ini terbukti efektif, jika dilihat dari hasil uji Willcoxon dengan perolehan nilai sig.  $<0,001$  lebih kecil dari 0,05 yang berarti media yang dikembangkan efektif untuk mengembangkan maharab kitabah siswa kelas 4 dan 5 MI Nurussalam<sup>42</sup>.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rahmad Maulana Tazali dengan berjudulkan: *"Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meteri Muthalla'ah Buku "Qiroah ar-Rasyidah Jilid 1" Berbasis Aplikasi Benime Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Di Pondok Pesantrent Darul Fikri, Ponorogo."* Hasil dari penelitian menyatakan bahwa engembangan media pembelajaran berbasis Benime untuk materi ajar Muthalla'ah dalam buku "Qiroah Rasyidah, Jilid 1, menggunakan aplikasi Concept (sebagai alat menggambar objek cerita dalam buku muthall'ah), Benime (membuat gambar menjadi seperti animasi yang di gambar di papan tulis), dan Capcut (sebagai alat memasukkan audio kedalam hasil gambar animasi. berdasarkan hasil perhituan statistika. Nilai hasil Posttest baik dari kelas Eksperiment dan Kontrol Berdistribusi Normal ( $0,200 \& 0,095 > 0,05$ ) karena data berdistribusi normal dan tidak berpasangan. maka, untuk mengetahui Efektivitas dari Media Benime maka uji yang dilakukan menggunakan Uji T dengan Model Independent Simple T- Test. dari hasil perhitungan nilai (Sig. 2 tiled) adalah  $0,024 < 0,05$ . maka Ha diterima dan Ho di tolak. yaitu Ha: terdapat Efektivitas media Pembelajaran berbasis benime dalam meningkatkan hasil belajar pelajaran Muthalla'ah<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Audria Neviezka Sarasti Syafrodin, "Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab Berbentuk Game Pembelajaran Elektronik Berbasis Unity Untuk Mengembangkan Maharah Kitabah Siswa MI Nurussalam," *Prosiding Unida*, 2023.

<sup>43</sup> Rahmad Maulana Tazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meteri Muthalla'ah Buku 'Qiroah Ar-Rasyidah Jilid 1' Berbasis Aplikasi Benime Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Di Pondok Pesantrent Darul Fikri, Ponorogo," *Prosiding Program Megister Unida*, 2023.

*Ketiga*, Penelitian yang dilakukan oleh Syafiatul Mafruhah dkk, dengan judul: “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang*”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran berbasis aplikasi kahoot dalam mata pelajaran agama Islam adalah sedang dengan persentase 40,54%. Artinya, dalam proses pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot, siswa sangat tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran. Begitupun juga siswa dapat mengikuti dengan baik proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi kahoot. Hasil belajar siswa kelas XI di MIA 1 (yang merupakan kelas percobaan atau eksperimen) mengalami peningkatan. Sebelumnya diberikan perlakuan yang diperoleh dari nilai rata-rata sebesar 86,65. Sedangkan hasil belajar pada siswa setelah diberikan perlakuan (penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot) mendapatkan nilai dengan rata-rata 91,84. Dilihat dari nilai rata-rata pada kelas eksperimen setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar pada siswa sebelum diberikan perlakuan. Dalam hal ini, pengaruh pada media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan menggunakan program SPSS dengan rumus sample paired t-test. Berdasarkan perhitungan nilai pada kelas eksperimen, diperoleh darinilai signifikansi 0,000 kurang dari taraf signifikan 0,05. Ini artinya terdapat perbedaan antara nilai postest pada kelas eksperimen dengan nilai postest kelas kontrol<sup>44</sup>.

*Keempat*, Penelitian yang dilakukan oleh Rani Rahim dkk, dengan berjudulkan: “*Development of Kahoot application as learning media for online learning in the covid-19 pandemic*”. Dari hasil penelitiannya, peneliti mengatakan bahwa Pengembangan media pembelajaran aplikasi Kahoot

---

<sup>44</sup> Syafiyatul Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang,” *Vicratina* 4, no. 1 (2019): 65–71.

divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli desain dan ahli media dan dari hasil validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi Kahoot memenuhi kriteria valid hal ini dapat dilihat dari rangkuman hasil validasi ahli dan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi Kahoot sangat layak digunakan. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran aplikasi Kahoot pada uji coba pertama mendapat rerata persentase responden siswa memilih kualifikasi sangat baik sebesar 75,46% sedangkan pada uji coba kedua (uji coba lapangan) mendapat rerata persentase responden siswa memilih kualifikasi sangat baik sebesar 85,42%. Penilaian siswa terhadap media pembelajaran aplikasi Kahoot dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi Kahoot sangat layak dan efektif digunakan kepada siswa dalam pembelajaran<sup>45</sup>.

*Kelima*, Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fadilah Khomsah, dengan berjudulkan: *“Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot”*. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru diminta untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Pembelajaran yang inovatif, kreatif menyenangkan dan tidak membosankan merupakan sebuah tantangan bagi instruktur dan Pengembang Teknologi Pembelajaran untuk berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran interaktif dalam hal ini adalah dengan cara menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran yang interaktif berbasis game based learning yang menekankan pada gaya belajar partisipasi aktif semua siswa. Salah satu Platform Kahoot yang digunakan adalah penggunaan kuis online, di mana siswa segera merefleksikan jawaban mereka secara online

---

<sup>45</sup> Rani Rahim, M. Arif Rahman, and Ega Evinda Putri, “Development of Kahoot Application as Learning Media for Online Learning in the Covid-19 Pandemic,” *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2020): 308–20, <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1111>.

dan Kahoot mencatat semua kegiatan siswa yang bisa menjadi bahan resume penilaian untuk guru. Dengan menggunakan kahoot dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dari pembelajaran<sup>46</sup>.

## H. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan mendukung proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta dapat hadir dalam berbagai bentuk, baik fisik maupun digital<sup>47</sup>. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan kebutuhan dan minat baru, mendorong kegiatan belajar, bahkan mempengaruhi psikologis siswa<sup>48</sup>. Penggunaan media pembelajaran pada masa orientasi pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan materi pelajaran pada saat itu. Selain merangsang motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan fakta dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, membantu interpretasi data, dan memadatkan informasi. Agar siswa dapat belajar bahasa Arab secara efektif, pengajar harus mampu menghasilkan materi pembelajaran yang mendorong pemikiran kreatif dan dapat digunakan sesuai dengan mentalitas siswa. Dalam media pembelajaran sendiri memiliki berbagai jenis seperti: media

<sup>46</sup> Ahmad Fadilah Khomsah and Muhammad Imron, “Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot,” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 99–118, <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>.

<sup>47</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–72, <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>.

<sup>48</sup> Voni Nurhidayati Nurhidayati et al., “Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa,” *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106, <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.

visual, media audio, media audiovisual, media teks, media pembelajaran bahasa Arab dan media multimedia<sup>49</sup>.

## 2. Kahoot

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang diluncurkan pada tahun 2013 dan bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dengan menggabungkan elemen permainan. Melalui platform ini, pendidik dan siswa dapat membuat kuis, survei, dan diskusi yang dapat dimainkan secara langsung di kelas atau secara daring<sup>50</sup>. Salah satu fitur utama Kahoot adalah kemampuannya untuk mendukung partisipasi aktif dari semua siswa. Setiap siswa dapat berpartisipasi menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti smartphone, tablet, atau laptop, yang memungkinkan mereka untuk menjawab pertanyaan secara real-time. Pertanyaan yang diajukan dalam kuis dapat berupa pilihan ganda, benar/salah, atau pertanyaan terbuka, dan setiap jawaban yang diberikan akan langsung diolah untuk memberikan umpan balik kepada peserta. Ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Kahoot juga menawarkan berbagai opsi kustomisasi, sehingga pendidik dapat menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Mereka dapat menambahkan gambar, video, dan bahkan musik untuk membuat kuis lebih menarik. Selain itu, Kahoot menyediakan analitik yang berguna bagi pendidik untuk melacak kemajuan siswa dan pemahaman konsep yang telah diajarkan. Dengan demikian, Kahoot bukan hanya alat hiburan, tetapi juga alat evaluasi yang efektif. Seiring dengan perkembangan teknologi, Kahoot telah memperluas fungsinya dengan

---

<sup>49</sup> Euis Sholihah, Adi Supardi, and Irpan Hilmi, “Teknologi Media pembelajaran bahasa Arab,” *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 12–15.

<sup>50</sup> Ali, Aisyah, et al. *Metode Pembelajaran Inovatif: Mengembangkan Teknik Mengajar Di Abad 21*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. H. 52-53.

menambahkan fitur-fitur baru seperti Kahoot! Academy, di mana pengguna dapat mengakses berbagai konten pembelajaran yang telah dibuat oleh pendidik lain. Selain itu, Kahoot juga mendukung pembelajaran jarak jauh dengan memungkinkan sesi kuis dilakukan secara online, sehingga siswa dapat belajar dari mana saja. Dengan semua fitur ini, Kahoot telah menjadi salah satu alat populer dalam pendidikan modern, membantu pengajar dan siswa untuk berinteraksi dengan cara yang lebih dinamis dan menyenangkan.

### 3. Bahasa Arab

Pembelajaran bahasa Arab merupakan komponen penting dalam kurikulum Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Metro yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi linguistik siswa dalam penguasaan bahasa Arab secara komprehensif. Pembelajaran bahasa Arab di madrasah memiliki peran strategis tidak hanya sebagai bahasa agama tetapi juga sebagai alat komunikasi internasional<sup>51</sup>. Kurikulum bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro dirancang untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa *maharah lughawiyah* yang meliputi *istima'* (menyimak), *kalam* (berbicara), *qira'ah* (membaca), dan *kitabah* (menulis). Penelitian awal yang dilakukan oleh tim pengembang menunjukkan bahwa 68% siswa kelas X-XII mengalami kesulitan khususnya dalam penguasaan mufradat (kosakata) dan qawaid (tata bahasa) Arab<sup>52</sup>. Secara struktural, pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Kota Metro dilaksanakan secara berjenjang mulai dari kelas X hingga XII dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran per minggu. Menurut dokumentasi kurikulum madrasah, materi pembelajaran mengacu pada Standar Isi Pendidikan Madrasah yang ditetapkan oleh Kementerian Agama RI

<sup>51</sup> Badriah, Siti. Pengajaran Bahasa Arab di Madrasah. PT Remaja Rosdakarya, 2021. Hal. 45.

<sup>52</sup> Tim Pengembang MAN 1 Kota Metro. Laporan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab. 2023.

dengan penekanan pada pengembangan kompetensi komunikatif<sup>53</sup>. Buku ajar utama yang digunakan adalah buku *اللغة العربية* yang diterbitkan oleh Kementerian Agama, yang telah memenuhi standar materi namun masih kurang dalam aspek media pendukung<sup>54</sup>. Buku ini terdiri dari 6 jilid (2 jilid per tingkat kelas) dengan pendekatan tematik-integratif yang mengkombinasikan unsur bahasa, budaya, dan nilai-nilai keislaman.

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tim penulis memilih buku *اللغة العربية* sebagai basis pengembangan media pembelajaran bahasa Arab digital dengan beberapa pertimbangan strategis. Pertama, penggunaan buku ajar resmi sebagai dasar pengembangan media menjamin kesesuaian dengan standar kurikulum nasional<sup>55</sup>. Kedua, analisis konten menunjukkan bahwa buku ini memiliki struktur pembelajaran yang sistematis namun membutuhkan pengayaan dalam hal media penyajian. Pengintegrasian buku teks konvensional dengan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 42%<sup>56</sup>.



<sup>53</sup> Kementerian Agama RI. Panduan Pembelajaran Bahasa Arab MA. Direktorat KSKK Madrasah, 2022. Hal. 23.

<sup>54</sup> Mustofa, Syaiful. Evaluasi Buku Ajar Bahasa Arab. UIN Maliki Press, 2022. Hal. 78.

<sup>55</sup> Fathoni, Ahmad. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kurikulum. Prenada Media, 2023. Hal. 56.

<sup>56</sup> Rohmah, Zuliatyi. Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa. Kencana, 2022. Hal. 89.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, serta analisis pembahasan yang telah dipaparkan terkait dengan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot bagi siswa Kelas XI MAN 1 Kota Metro, maka dapat disimpulkan beberapa temuan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Arab yang diorientasikan melatih pemahaman bahasa Arab. Desain pengembangan media interakrif ini juga disusun dengan pemanfaatan kemajuan teknologi agar pembelajaran khususnya bahasa Arab tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang kuno dan monoton. Desain dari Pengembangan ini ditujukan pula agar pembelajaran bahasa Arab mampu memberikan dampak positif bagi para guru dan siswa. Dan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot ini tentu dirancang menggunakan platform kahoot.
2. Peneliti melakukan uji kelayakan terhadap media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot yang telah dikembangkan ini melalui penilaian dari dua ahli yaitu ahli materi dan juga media. Dalam uji kelayakan oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 87,06% dan dikategorikan kedalam predikat “sangat layak”. Dan juga dalam uji kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor sebesar 81,33% yang juga termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Dari temuan ini dapat ditunjukkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab tersebut dinilai sangat layak baik dari segi materi maupun media.

3. Hasil uji efektivitas media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uji pre-test dan post-test. Dalam penelitian ini, digunakan uji *paired sample t-test*, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah para siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot . Untuk memperkuat hasil tersebut, peneliti juga melakukan analisis skor N-gain, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,4711 atau setara dengan N-gain persen sebesar 47,11%. Niali ini termasuk dalam kategori “sedang”. Yang menunjukkan bahwasanya media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bahasa Arab dengan kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

## **B. Saran**

1. Bagi guru, media pembelajaran bahasa Arab yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar elektronik untuk mendukung pembelajaran bahasa Arab yang lebih modern dan juga mampu memberikan dampak positif terhadap para siswa. Walaupun demikian para guru harus tetap memberikan pembimbingan ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran bahasa Arab sedang berlangsung supaya sistem pembelajaran dapat berjalan dengan yang diinginkan oleh guru.
2. Bagi siswa, media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot ini sangat mudah diterima, karena kegiatan belajar di dalam kelas yang baru mereka rasakan. Mudahnya akses platform kahoot ini juga menjadi

point positif dalam pembelajaran bahasa Arab karena dapat diakses disemua perangkat. Namun, pada dasarnya masih banyak fitur-fitur yang belum digunakan dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot ini untuk menunjang pembelajaran bahasa Arab agar lebih hidup dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia di dalam platform kahoot agar dapat digunakan secara maksimal.

3. Bagi peneliti, penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot dalam penelitian ini masih terbatas dengan memanfaatkan platform kahoot saja. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mampu mengembangkan media pembelajaran kahoot ini dengan mengintegrasikan dengan media pembelajaran yang lainnya guna untuk lebih memaksimalkan fitur-fitur yang ada di dalam platform kahoot tersebut. Dan juga mengintegrasikan dengan Learning Management System (LMS) sekolah, pengembangan bank soal yang lebih luas, serta pelatihan guru dalam membuat konten digital mandiri. Dengan demikian, produk ini tidak hanya berhasil menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga dirancang untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan pembelajaran di masa depan.

## **Daftar Pustaka**

- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahran Jailani. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Asbarin. *Revolusi AI Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. Dinamika Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia: Masa Kolonial Hingga Masa Modern*. 2025.
- Dkk, Usman. *Literasi Digital Dan Mobile*, 2022.
- Harding, Luke. “Pronunciation Assessment.” *The Encyclopedia of Applied Linguistics* 15, no. 4 (2012): 57–84. <https://doi.org/10.1002/9781405198431.wbeal0966>.
- Hasan, Hasan. “Peran Lingkungan Bahasa (Language Environment) Dalam Pengusaan Bahasa Arab Di Lembaga Pendidikan.” *Pelita: Jurnal Studi Islam Mahasiswa UII Dalwa* 1, no. 2 (2024): 216–25. <https://doi.org/10.38073/pelita.v1i2.1842>.
- Heri, Totong. “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa.” *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan* 15, no. 1 (2019): 59–79. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>.
- Hidayah, Fathi, Hikmah Nur Laili, and Miftahul Unum. “Alternatif Media Dan Metode Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyyah Pada

Masa Pandemi Covid-19.” *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2021): 218–31.

Khomsah, Ahmad Fadilah, and Muhammad Imron. “Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot.” *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 5, no. 1 (2020): 99–118.  
<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>.

Licorish, Sherlock A., Helen E. Owen, Ben Daniel, and Jade Li George. “Student Perception Kahoot.” *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 13, no. 9 (2021): 1–24.

Mafruhah, Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani, and Fita Mustafida. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Al-Maarif Singosari Malang.” *Vicratina* 4, no. 1 (2019): 65–71.

Maghfur, M, and N F Ahmad. “Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam* 21, no. 1 (2023): 132–53.  
<http://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/jipi/article/view/4052>.

Maulani, Siska, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, Intan Velinda, and Ani Nur Aeni. “Analisis Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia* 2, no. 1 (2022): 539–46. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.

Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.

- Naisya Ramadhani, Wafna Jannata Ulya, Septina Berlian Nustradamus, Fina Fakhriyah, and Erik Aditia Ismaya. "Sistematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Student Scientific Creativity Journal* 1, no. 5 (2023): 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>.
- Ni'am, Ahmad Miftahun. "Urgensi Transformasi Kurikulum Bahasa Arab Madrasah Aliyah Di Indonesia: Menelisik Historisitas Dan Perkembangannya Dari Masa Ke Masa." *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 2, no. 1 (2022): 13–24. <https://doi.org/10.62825/revorma.v2i1.16>.
- Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, and Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- Oktaviani, Ika, Universitas Islam, Negeri Sunan, Ampel Surabaya, Rahma Sekarningrum, Maulidah Syahrisyarifah, M Yunus, and Abu Bakar. "Dinamika Pembelajaran Dan Pemerolehan Bahasa Arab." *Jurnal Sains Student Research* 2, no. 6 (2024): 526–38. <https://doi.org/10.61722/jssr.v2i6.3015>.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, \*2\*(2)
- Rahim, Rani, M. Arif Rahman, and Ega Evinda Putri. "Development of Kahoot Application as Learning Media for Online Learning in the Covid-19 Pandemic." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2020): 308–20. <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1111>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, 2019.

Sa'idah, Ratna. "Upaya Menciptakan Pembelajaran Bahasa Arab Yang Bermutu (Studi Atas Pembelajaran Bahasa Arab Di Lembaga Kursus Bahasa Arab 'Al-Farisi' Pare)." *Realita : Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam* 15, no. 1 (2022): 1–16. <https://doi.org/10.30762/realita.v15i1.463>.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–72. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

Sholihah, Euis, Adi Supardi, and Irpan Hilmi. "Teknologi Media pembelajaran bahasa Arab ." *Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 12–15.

Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, \*13\*(1), 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>

Suryadi Nasution. "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Medan." *Studi Arab* 12, no. 2 (2021): 88–102. <https://doi.org/10.35891/sa.v12i2.2587>.

Syafrodin, Audria Neviezka Sarasti. "Pengembangan Media pembelajaran bahasa Arab Berbentuk Game Pembelajaran Elektronik Berbasis Unity Untuk Mengembangkan Maharah Kitabah Siswa MI Nurussalam." *Prosiding Unida*, 2023.

Tazali, Rahmad Maulana. "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Meteri Muthalla'ah Buku 'Qiroah Ar-Rasyidah Jilid 1' Berbasis Aplikasi Benime Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Di Pondok Pesantrent Darul Fikri, Ponorogo." *Prosiding Program Megister Unida*, 2023.

Ummah, Masfi Sya'fiatul. *Tips Dan Trik Publikasi Jurnal Bereputasi. Sustainability (Switzerland)*. Vol. 11, 2019.

[http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).

Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review." *Computers and Education* 149, no. January (2020): 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Metodologi Penelitian. Cv Science Techno Direct*, 2023.

Zhang, G., Zeller, N., Griffith, R., Metcalf, D., Williams, J., Shea, C., & Misulis, K. (2011). Using the context, input, process, and product evaluation model (CIPP) as a comprehensive framework to guide the planning, implementation, and assessment of service-learning programs. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, \*15\*(4).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA