

**PENGARUH MEDIA APLIKASI KAHOOT TERHADAP
MINAT BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS
VII SMPIT AL-QALAM MAKASSAR**



Oleh

SARMIN

NIM: 1054110081

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA ARAB

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

1447 H/2025 M



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Faculty of Islamic Religion | كلية الدراسات الإسلامية

Menara Ugra Lantai 4 - Jln. Sultan Alauddin, No. 269 Makassar 90121

Official Web: <https://fa.unicomm.ac.id> | Email: fai@unicomm.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudara (i), Sarmin, NIM. 105241100821 yang berjudul "Pengaruh Media Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al Qalam Makassar." telah diujikan pada hari: Sabtu, 05 Dzulqaidah 1446 H/ 03 Mei 2025 M. dihadapan Tim Pengaji dan dinyatakan telah dapat diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

05 Dzulqaidah 1446 H.
Makassar, -----
03 Mei 2025 M.

Dewan Pengaji :

Ketua : Dra. Hj. Fatmawati, M. Pd.

Sekretaris : Abd. Rahman, S. Pd.I., M. Pd.

Anggota : Muhammad Radhi Al Mardhi, Lc., M.A.

Ummu Fadhilah, Lc., M. Pd.

Pembimbing I: Nur Fadilah Amin, S. Pd.I., M. Pd.I.

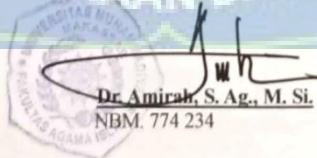
Pembimbing II: Muhammad Yasin, Lc., M.A.

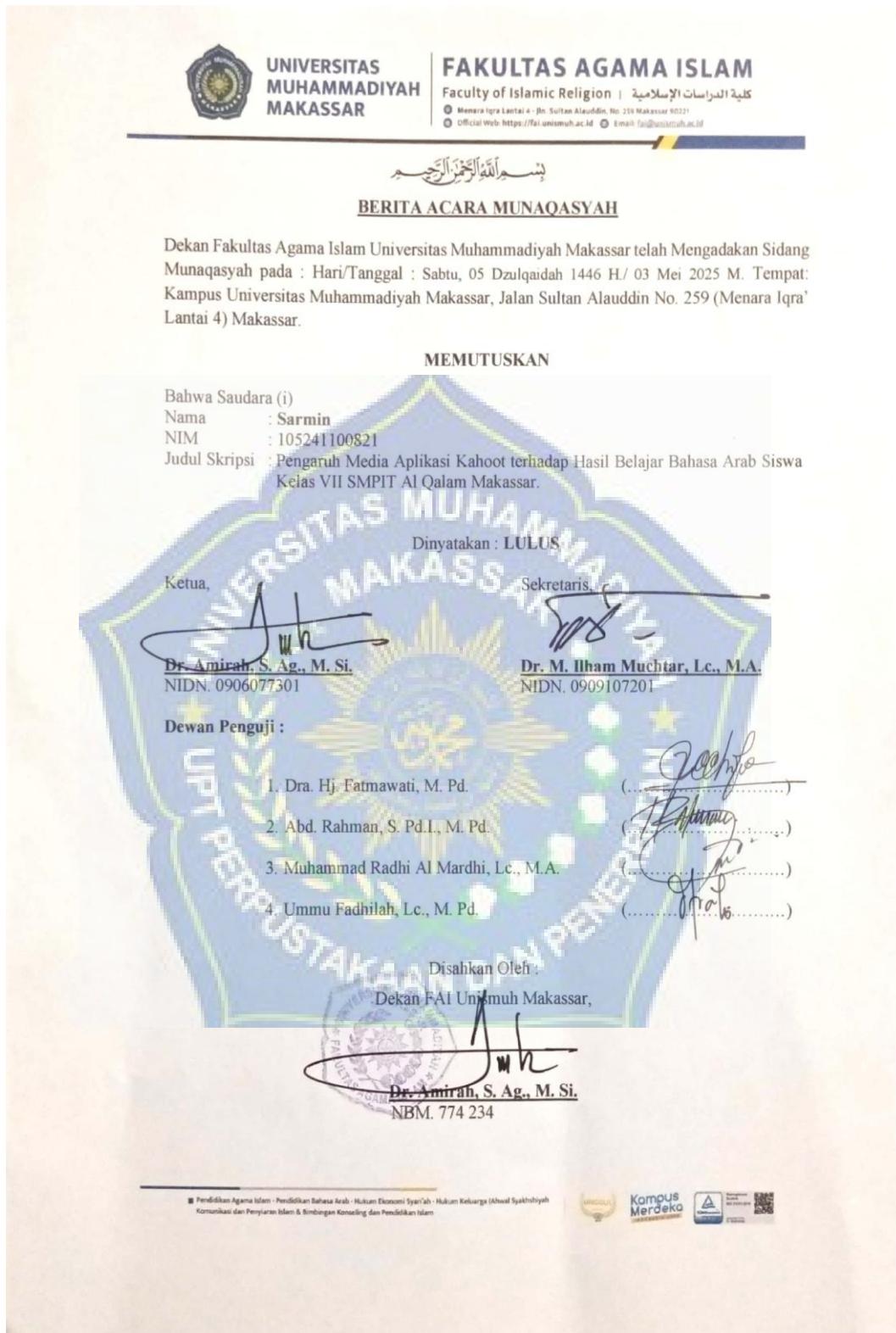
Disahkan Oleh

Dekan FAI Unismuh Makassar,

Dr. Amirah, S. Ag., M. Si.

NBM. 774 234







SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarmin
NIM : 105241100821
Jurusan : Pendidikan Bahasa Arab
Fakultas : Agama Islam
Kelas : A PBA

Dengan ini menyatakan hal sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
3. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 17 Rabiul Awal 1447 H
09 Oktober 2025 M

Yang Membuat Pernyataan,


SARMIN
105241100821

MOTTO (استقلال)

Dengan iman dan akhlak saya menjadi kuat tanpa iman dan akhlak saya menjadi
lemah Maka perkuat iman dan akhlak maka kehidupan menjadi mudah dilewati



PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

Ibunda tercintayang selalu menjadi sumber kasih sayang, doa, dan semangat yang tiada henti. Setiap langkah dan keberhasilan ini tidak akan berarti tanpa doa tulusmu yang mengiringi.

Ayahanda tercinta yang dengan keteguhan dan kerja kerasnya telah menjadi teladan dalam hidup penulis. Terima kasih atas setiap nasihat, dorongan, dan motivasi yang senantiasa menguatkan untuk terus berjuang hingga akhir.

Semoga karya sederhana ini menjadi persembahan kecil sebagai ungkapan cinta dan bakti atas segala pengorbanan serta doa kalian yang tak pernah terhenti.



KATA PENGANTAR (شکر و تقدیر)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan juga bimbingan serta hidayahnya yang senantiasa dilimpahkan kepada hambanya. Shalawat dan juga salam senantiasa peneliti haturkan kepada baginda nabi Muhammad SAW dan juga para keluarga, para sahabat dan pengikutnya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Aplikasi Kahoot Terhadap hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar” Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

Penelitian ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.

yang sebanyak-banyaknya kepada yang terhormat:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Dr. Amirah Mawardi, S.Ag., M. Si selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Nur Fadilah Amin, SPd.I., MPd.I selaku Ketua Prodi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar sekaligus sebagai dosen pembimbing pertama.
4. Kedua orang tua tercinta ayahanda Abu bakar dan ibunda Rabia dan seluru saudara dan kerabatku tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang

senantiasa memberi bantuan baik dalam bentuk dukungan, moral dan juga material sehingga proposal ini bisa terselesaikan dengan baik.

5. Muhammad Yasin, Lc., M.A selaku dosen pembimbing kedua.
6. Seluruh Dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Makassar yang memberikan segudang ilmu bagi peneliti.
7. Seluruh sahabat dan saudara yang ada di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Tapak Suci Unismuh Makassar yang menjadi tempat belajar dan terus mengembangkan potensi yang ada dalam diri sehingga mampu berprestasi selama menjadi anggota UKM Tapak Suci Unismuh Makassar dan mampu mengharumkan nama kampus kita tercinta Universitas Muhammadiyah Makassar.
8. Seluruh pihak yang membantu penyusunan proposal ini dari awal hingga akhir yang peneliti tidak bisa sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyusunan proposal ini tentunya tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan juga dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih.

18 Ramadhan 1446 H
Makassar, -----

18 Februari 2025 M

Peneliti

Sarmin

مستخلص البحث

سرمين. 105241100821. تأثير وسائل كاهوت على نتائج تعلم اللغة العربية لطلاب السابع من مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر. بتوجيهه نور فضيلة أمين و محمد ياسين.

يعد كاهوت أحد الوسائل التي يمكن أن تسهل على المعلمين نقل التعلم ويمكن أن تسهل أيضاً على المعلمين التقييم وتسهيل تحسين اهتمامهم ونتائجهم في تعلم اللغة العربية.

تهدف هذا البحث إلى (1) تحديد تأثير وسائل الكاهوت على مخرجات تعلم اللغة العربية لطلاب السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر. (2) معرفة تأثير وسائل الكاهوت على مخرجات تعلم اللغة العربية لطلاب السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر

تستخدم هذه الدراسة نوعاً من البحث الكمي مع نجاح كي لتصميم مجموعة واحدة ، وتجارب ما قبل الاختبار ، وتجارب ما بعد الاختبار مع تقنيات جمع البيانات في الاختبار التجاري المبكر والبعدي.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن (1) قدرة اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر بعد وسائل كاهوت لها تأثير كبير بناء على نتائج اختبارات ، حيث أن قيمة دلالة 0.008 أقل من 0.05 بحيث تعمل وسائل كاهوت على تحسين نتائج التعلم اللغة العربية لطلاب السابع من مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر. (2) نتائج تعلم اللغة العربية التي حصل عليها الطلاب قبل استخدام تطبيق كاهوت كوسيلة تقويمية لتحسين مخرجات تعلم اللغة العربية للطلاب حيث يوجد طالب واحد يحصل على درجة 40 ، وطالب واحد يحصل على درجة 60 ، وخمسة طلاب يحصلون على درجة 70 ، وثلاثة طلاب يحصلون على درجة 80 ، وثلاثة طلاب يحصلون على درجة 90 ، ويحصل الطالب على درجة 100 فقط ، بمتوسط درجة 75.7 ، وأعلى درجة 100 ، وأدنى درجة 40 ، والانحراف المعياري 15. علاوة على ذلك، بعد إجراء سلسلة من عمليات التعلم، تم إجراء اختبار لاحق باستخدام تطبيق كاهوت وكانت البيانات التي تم الحصول عليها أن هناك ثلاثة طلاب حصلوا على درجة 70 ، وخمسة أشخاص حصلوا على درجة 80 ، وثلاثة طلاب حصلوا على درجة 90 ، وحصل ثلاثة طلاب على درجة 100 بمتوسط درجة 84.2 ، وانحراف معياري 10.89 بناء على بيانات تحليل اختبار الفرضيات باستخدام اختبار اختبار للعينات المقترنة قيمة دلالة بيانات ما قبل الاختبار وبعده هي 0.008 مما يعني أن قيمة الدلالة أقل من 0.05 ($0.05 < 0.008$) ، فإن المعيار المذكور سابقاً هو أنه إذا كانت قيمة الدلالة أقل من 0.05 ، رفض H_0 ويتم قبول H_a . من الشرح أعلاه ، يمكن استنتاج أن قدرة اللغة العربية لطلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر بعد وسائل كاهوت لها تأثير كبير في تحسين مخرجات التعلم لطلاب الصف السابع من مدرسة المتوسطة الإسلامية القلم مكسر.

الكلمات المفتاحية: إعلام كاهوت ، مخرجات التعلم ، العربية.

ABSTRACT

Sarmin. 105241100821. The influence of Kahoot Application media on the learning outcomes of Arabic students in Grade VII of SMPIT Al-Qalam Makassar. Guided by Nur Fadilah Amin and Muhammad Yasin.

The application of the kahoot application is one of the media that can make it easier for educators to convey learning and can also make it easier for educators to evaluate and make it easier for students to improve their interest and results in teaching Arabic.

This study aims to (1) find out whether the kahoot application media affects the Arabic learning outcomes of grade VII students of SMPIT Al-Qalam Makassar. (2) To find out the influence of kahoot application media on the Arabic learning outcomes of grade VII students of SMPIT Al-Qalam Makassar

This study uses a type of quantitative research with a quantitative approach of one-group design pre-test post-test experiments with pret-test and post-test data collection techniques .

The results of this study show that (1) The Arabic language ability of grade VII students of SMPIT Al-Qalam Makassar after the implementation of the kahoot application media has a significant influence based on the results of the T test, a significance value of 0.008 is less than 0.05 so that the kahoot application media improves the learning outcomes of Arabic students in grade VII of SMPIT Al-Qalam Makassar. (2) Arabic learning results obtained by students before using the kahoot application as an evaluation medium to improve students' Arabic learning outcomes where there is one student who gets a score of 40, one student gets a score of 60, five students get a score of 70, three students get a score of 80, three students get a score of 90, and a score of 100 is only achieved by one student, with an average score of 75.7, the highest score of 100, the lowest score of 40 and the standard deviation of 15. Furthermore, after a series of learning processes were carried out, a post-test was carried out using the kahoot application and the data obtained was that there were three students who got a score of 70, five people got a score of 80, three students got a score of 90, and a score of 100 was achieved by three students with an average score of 84.2, and a standard deviation of 10.89 Based on the analysis data of the hypothesis test using the Paired Sample T-test The significance value of the pre-test and post-test data is 0.008 which means that the significance value is less than 0.05 ($0.008 < 0.05$), then the previously mentioned criterion is that if the significance value is less than 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. From the explanation above, it can be concluded that the Arabic language ability of grade VII students of SMPIT Al-Qalam Makassar after the implementation of kahoot application media has a significant influence on improving the learning outcomes of grade VII students of SMPIT Al-Qalam Makassar.

Keywords: Kahoot Media, Learning Outcomes, Arabic.

ABSTRAK

Sarmin. 105241100821. Pengaruh media Aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar. Di Bimbing oleh Nur Fadilah Amin dan Muhammad Yasin.

Penerapan aplikasi kahoot termasuk salah satu media yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan pembelajaran serta juga dapat mempermudah pendidik dalam melakukan pengevaluasian dan mempermudah siswa dalam meningkatkan meningkatkan minat dan hasil belajar bahasa arab siswa.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar. (2) Untuk mengetahui bentuk pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif eksperimen *one-group design pre-test post-test* dengan teknik pengumpulan data *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil uji T diperoleh nilai *signifikansi* yaitu 0,008 kurang dari 0,05 sehingga media aplikasi kahoot meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar. (2) Hasil belajar bahasa Arab yang diperoleh siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa dimana terdapat satu orang siswa yang mendapatkan nilai 40, satu orang siswa mendapatkan nilai 60, lima orang siswa mendapatkan nilai 70, tiga orang siswa mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 hanya diraih oleh satu orang siswa, dengan nilai rata-rata 75,7 nilai tertinggi 100, nilai terendah 40 dan standar deviasi 15. Selanjutnya setelah rangkaian proses pembelajaran dilakukan maka dilakukan *post-test* menggunakan aplikasi kahoot dan data yang diperoleh adalah terdapat tiga orang siswa yang mendapatkan nilai 70, lima orang mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 diraih oleh tiga orang siswa dengan nilai rata-rata 84,2, dan standar deviasi 10,89 Berdasarkan data analisis uji *hipotesis* dengan menggunakan *Uji Paired Sampel T-test* diperoleh nilai *signifikansi* dari data *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,008 yang artinya nilai *signifikansi* kurang dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), maka kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

Kata Kunci: Media Kahoot, Hasil Belajar, Bahasa Arab.

DAFTAR ISI (محتويات البحث)

Halaman Sampul	Error! Bookmark not defined.
Halaman Judul.....	Error! Bookmark not defined.
Pengesahan Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Berita Acara Munaqosyah.....	Error! Bookmark not defined.
Persetujuan Pembimbing.....	Error! Bookmark not defined.
Surat Pernyataan Keaslian.....	Error! Bookmark not defined.
Motto (استهلال)	vi
Kata Pengantar (شكر وتقدير)	viii
Abstrak	xii
Daftar Isi (محتويات البحث)	xiii
Tabel Transliterasi.....	xvi
Daftar Tabel (قائمة البحث)	xviii
Daftar Gambar (قائمة الصور).....	xix
BAB I . (الباب الأول)	1
Pendahuluan (المقدمة)	1
A. Latar Belakang Masalah (خلفية البحث)	1
B. Rumusan Masalah (مشكلة البحث).....	10
C. Tujuan Penelitian (اهداف البحث).....	10
D. Manfaat Penelitian (فوائد البحث).....	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis.....	11
E. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan (الدراسات السابقة)	13
BAB II	20
Tinjauan Teoritis (الإطار النظري)	20
A. Landasan Teori (الأسس النظري)	20
1. Media Kahoot	20
2. Minat Dan Hasil Belajar.....	24
3. Bahasa Arab (اللغة العربية)	25

B.	Kerangka Pikir.....	29
C.	Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III (الباب الثالث)		34
	Metode Penelitian (منهج البحث).....	34
A.	Desain Penelitian.....	34
1.	Jenis Penelitian (نوع البحث)	34
2.	Pendekatan Penelitian.....	35
B.	Variabel Penelitian	36
C.	Defenisi Operasional Variabel	36
D.	Lokasi Objek dan Waktu Penelitian.....	38
1.	Lokasi	38
2.	Objek Penelitian	38
3.	Waktu Penelitian	38
E.	Populasi dan Sampel Penelitian	38
1.	Populasi	38
2.	Sampel Penelitian.....	39
F.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
G.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	41
1.	Validitas	41
2.	Reliabilitas	41
H.	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	42
1.	Tahapan Analisis Data.....	42
2.	Teknik Analisis Data	44
BAB IV (الباب الرابع)		46
	Hasil Dan Pembahasan (نتائج البحث ومناقشة)	46
A.	Profil SMPIT Al-Qalam Makassar	46
1.	Sejarah Singkat SMPIT Al-Qalam Makassar.....	46
2.	Visi Misi SMPIT Al-Qalam Makassar	47
3.	Struktur organisasi SMPIT Al-Qalam Makassar	47
4.	Sarana dan prasarana SMPIT Al-Qalam Makassar	48
B.	Implementasi Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar	48
1.	Registrasi Akun Kahoot.....	50

2. Penerapan Media Aplikasi Kahoot.....	58
C. Bentuk Pengaruh Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar	62
1. Validitas dan Reliabilitas	63
2. Data Hasil Belajar Pre-test Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.....	64
3. Data Hasil Belajar <i>Posttest</i> Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.....	66
4. Analisis Deskriptif.....	67
5. Uji Normalitas	68
6. Uji Homogenitas	69
7. Uji Paired Sampel T-test	70
BAB V(الباب الخامس).....	73
Penutup (الخاتمة)	73
A. Kesimpulan (الخلاصة)	73
B. Saran (الإفتراحات)	74
Daftar Pustaka (قائمة المراجع)	75
Riwayat Hidup	79
Lampiran	80

TABEL TRANSLITERASI

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	S a	S	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	H{a	H{	Ha (dengan titik di atas)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Z al	Z	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	S{ad	S{	Es (dengan titik di bawah)
ض	D}ad	D{	De (dengan titik di bawah)
ط	T{a	T{	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Z}a	Z{	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘ _____	apostrof terbalik

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qof	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ءـ	Hamzah	,	Apostrof
يـ	Ya	Y	Ye



DAFTAR TABEL (قائمة البحث)

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan	14
Tabel 4. 1 Nilai Pretest.....	64
Tabel 4. 2 Hasil Postest.....	66
Tabel 4. 3 Hasil Validitas.....	63
Tabel 4. 4 Reliability Statistics	64
Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif	68
Tabel 4. 6 Uji Normalitas.....	69
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas	70
Tabel 4. 8 Uji Paired Sampel T-test	71



DAFTAR GAMBAR (فَاتِحةُ الصُّور)

Gambar 2. 1 kerangka pikir.....	31
Gambar 3. 1 Struktur organisasi SMPIT Al-Qalam Makassar	48
Gambar 4. 1 Membuat Akun Kahoot.....	51
Gambar 4. 2 Memilih Jenis Pekerjaan	51
Gambar 4. 3 Memilih tempat Pekerjaan	52
Gambar 4. 4 Mengisi Akun Email	52
Gambar 4. 5 Memilih Jenis Pembayaran	53
Gambar 4. 6 Mengisi Data Diri.....	53
Gambar 4. 7 Langkah Membuat Kuis Kahoot	54
Gambar 4. 8 Membuat Jenis Kuis Kahoot	54
Gambar 4. 9 Jenis Quiz	55
Gambar 4. 10 Memilih Jenis Pertanyaan Baru.....	55
Gambar 4. 11 Jenis Pertanyaan True or False	56
Gambar 4. 12 Pengaturan Kahoot	56
Gambar 4. 13 Mengisi Deskripsi Kahoot.....	57
Gambar 4. 14 Memulai Permainan	57
Gambar 4. 15 Menyimpan Daftar Pertanyaan	58
Gambar 4. 16 Memulai Permainan	58
Gambar 4. 17 Menampilkan Pertanyaan.....	59
Gambar 4. 18 Menggunakan Metode Classic	59
Gambar 4. 19 Menyebarluaskan Pin Quizz Kahoot	60
Gambar 4. 20 Memulai Permainan	61
Gambar 4. 21 Peringkat Permainan	61
Gambar 4. 22 Tabel Histogram Pretest	65
Gambar 4. 23 Hasil Postest	67



BAB I (الباب الأول) PENDAHULUAN (المقدمة)

A. Latar Belakang Masalah (خلفية البحث)

Bahasa Arab adalah bahasa yang sangat identik dengan agama islam, dan hal ini sangat jelas dengan kitab Alquran yang diturunkan oleh Allah SWT dalam bentuk bahasa Arab. Bahasa yang digunakan oleh Rasulullah SAW sebagai tolak ukur keteladanan umat islam juga menggunakan bahasa Arab, dan bahkan kebanyakan kitab-kitab yang ditulis oleh ulama-ulama muslim berkaitan dengan agama islam itu ditulis dengan menggunakan bahasa Arab. Sehingga penggunaan bahasa Arab sangat identik dan sangat erat kaitannya dengan agama islam. Seperti yang terdapat dalam Alquran Allah SWT berfirman di dalam QS yusuf/12:2

إِنَّا أَنزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahannya:

“Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Alquran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya”¹.

Berdasarkan ayat di atas dapat kita simpulkan bahwa bahasa Arab sangat erat kaitannya dengan agama islam karena Alquran diturunkan menggunakan bahasa Arab.

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2017), h.235

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan banyaknya upaya-upaya pembaharuan dengan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Seorang guru kini dituntut agar mampu menggunakan berbagai alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pengajar setidaknya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan sebuah kewajiban dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Selain itu seorang harus guru mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan berbagai keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang bisa digunakan dan mencari alternatif lain apabila media tersebut belum tersedia. Oleh karena itu guru diwajibkan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang kompleks tentang media pembelajaran².

Perkembangan pendidikan dan budaya islam ini juga mempengaruhi perkembangan bahasa Arab di dunia sehingga menjadikan bahasa Arab sebagai salah satu bahasa yang paling banyak di pakai bahkan menjadi bahasa resmi di berbagai negara di belahan dunia khususnya di daerah Arab dan Afrika. Dengan kondisi demikian sehingga banyak yang menjadikan bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang wajib untuk di pelajari. Banyak negara yang memasukkan bahasa Arab ke dalam kurikulum pendidikan mereka sebagai bahasa asing pilihan bahkan wajib bagi sekolah-sekolah yang berbasis islam.

² Nisfatin Nuroifah And Bachtiar Syaiful Bacri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Dawarbandong Mojokerto Nisfatin Nuroifah , Bachtiar Syaiful Bachri’, *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2020, 1–10, h. 3

Pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami berbagai perubahan pergantian kurikulum juga mengalami berbagai perubahan. Selain itu Model pembelajaran dalam bentuk digital juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran melalui aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran digital. Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam terlaksananya proses pembelajaran, dengan media pembelajaran yang menarik akan dapat menstimulus siswa secara baik dalam menerima materi yang disampaikan³.

Saat ini mulai banyak sekolah-sekolah swasta berbasis islam terpadu yang mulai mampu menyaingi sekolah-sekolah negeri dan bahkan mampu melampauinya. Hal ini tentunya berpengaruh pada pembelajaran bahasa Arab yang bahkan bisa kita temui pada jenjang Sekolah Dasar (SD) bukan hanya di kalangan pesantren ataupun madrasah. Secara umum dalam proses pendidikan selalu menuju pada tiga hal utama yang bisa dicapai siswa yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Afektif berkaitan dengan sikap, moral, etika, moral, dan manajemen emosional. Kognitif berkaitan dengan aspek berpikir, transfer pengetahuan, logika, dan analisis. Sedangkan psikomotorik sangat erat kaitannya dengan praktik atau pengaplikasian dari apa yang diperolehnya melalui jalur kognitif.

Tujuan pembelajaran yang berkesinambungan dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai dan relevan dengan kompetensi dasar. Proses pembelajaran sebaiknya dirancang dan harus berpusat pada pembelajar agar

³ Ali Muhson, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi’, *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3.1 (2022), h. 75 <Https://Doi.Org/10.21831/Jpok.V3i1.18003>.

mendorong minat, motivasi, inisiatif, kreativitas, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar. Pembelajaran merupakan proses internal siswa, sedangkan pembelajaran memandang kondisi dari luar yang mempengaruhi proses pembelajaran. Kondisi eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran tentunya berkaitan dengan bahan ajar, kondisi atau suasana pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar.⁴

Bahasa Arab sangat melekat dengan agama islam yang menjadikan bahasa Arab menjadi bahasa yang tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia yang mayoritasnya adalah pemeluk agama islam. Bahasa Arab di Indonesia memiliki posisi sentral yang memberikan pengaruh besar dalam tatanan sosial kehidupan masyarakat. Bahasa Arab dan penyebaran Islam masuk dan berkembang di Indonesia sejak abad ke 13 melalui para da'i dari Gujarat. Moeliono mengungkapkan bahwa bahasa Arab merupakan sebuah bahasa dengan tujuan khusus di Indonesia. Oleh karena itu, banyak ungkapan yang berasal dari bahasa Arab diserap menjadi bahasa baku Indonesia terutama dalam hal peribadatan. Seperti kata hakim, adat, mimbar, hadiah, sholat, sehat, taat, dan lain sebagainya⁵.

Serapan kosa kata bahasa Arab yang begitu banyak diserap kedalam bahasa Indonesia, membuat bahasa Arab lebih mudah diucapkan dan di pelajari oleh para siswa yang ada di Indonesia. Namun dalam proses pembelajaran

⁴ Mhd. Syahdan Lubis, ‘Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan’, *Jurnal Literasiologi*, 5.2 (2021), h. 5

⁵ Husnaini Jamil And Nur Agung, ‘Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif’, *Alibbaa’: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3.1 (2022), h. 39 <Https://Doi.Org/10.19105/Ajpba.V3i1.5536>.

bahasa Arab sering kali menemui hambatan yang cukup meresahkan bagi seorang guru bahasa Arab, sehingga menyebabkan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi tidak optimal sehingga diperlukan ada variasi pembelajaran yang lebih mudah membangkitkan minat belajar bahasa Arab siswa. Dengan demikian, media aplikasi kahoot dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Bahasa Inggris yang bercitra lebih baik dan memiliki citra dan apresiasi masyarakat Indonesia (yang mayoritas penduduk Muslim yang merupakan komunitas Muslim terbesar di dunia) terhadap bahasa Arab tampaknya kurang menggembirakan?. Apakah posisi bahasa Arab sebagai bahasa kitab suci Alquran dan Sunnah Nabi Muhammad SAW selama ini tidak cukup memberikan daya dorong (inspirasi dan motivasi) bagi umat Islam untuk mau mengkajinya secara lebih intens?. Apakah studi basaha Arab di Indonesia hanya dipacu oleh semangat (motivasi) untuk memahami ajaran Islam semata, dan terbatas dikalangan kaum tradisional “santri” saja, sehingga studi bahasa Arab kurang mendapatkan momentum untuk berkembang sebagai sebuah disiplin ilmu dan menarik minat banyak kalangan?.

Bahasa Arab harus direfungsionalisasi baik secara ilmiah-akademik maupun profesional-pragmatik, bagaimana hal ini dapat dilakukan? Bisa jadi pertanyaan tersebut ada benarnya. Terutama jika dihubungkan dengan kesan sebagian besar orang bahwa bahasa Arab itu sulit dipelajari, dipahami, dan dipraktikkan tidak seperti (misalnya) bahasa Inggris atau Mandarin. Tingkat kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab diduga kuat karena ilmu bahasa

Arab itu sudah cukup matang, komplik dan sekaligus kompleks. Mitos apa yang sesungguhnya membuat sulitnya mempelajari dan menguasai bahasa Arab⁶.

Sistem pendidikan dalam hal ini sekolah yang masih menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional dalam metode pembelajaran, sering kali menyebabkan seorang siswa menjadi bosan, kurangnya interaksi antara guru dan murid dan komunikasi yang biasanya dilaksanakan hanya satu arah. Sehingga begitu dibutuhkan dengan perlunya upaya pembaharuan dari segi metode dan media pembelajaran yang ada di sekolah. Pembaharuan serta inovasi kegiatan belajar dan evaluasi siswa bisa dilaksanakan dengan cara memanfaatkan segala bentuk aplikasi teknologi yang ada dilingkungan sekolah.

Upaya memberikan peningkatan kualitas dan membangun perkembangan teknologi, siswa tidak hanya memiliki kecakapan intelektual, akan tetapi dapat menguasai keterampilan softskill dan penguasaan teknologi. Hal ini sangat diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tentu saja tidak cenderung membosankan karena media yang bervariasi. Pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa komponen yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar yaitu seperti guru, siswa, tujuan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran dan penilaian.

⁶ Evi Nurus Suroiyah And Dewi Anisatuz Zakiyah, ‘Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia’, *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3.1 (2021), h. 234 <Https://Doi.Org/10.51339/Muhad.V3i1.302>.

Teknologi memungkinkan adanya pembelajaran berbasis kolaboratif dan interaktif di antara siswa. Melalui *platform* pembelajaran online, siswa dapat berdiskusi, berkolaborasi, dan berbagi ide secara virtual, memungkinkan untuk belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Ini membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif, dimana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yang fleksibel dan mandiri di luar ruang kelas. Dengan adanya akses terhadap berbagai sumber belajar digital, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan preferensi⁷. Ini membantu dalam mempromosikan mandiri belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran⁸.

Di bidang pendidikan, media internet sering kali digunakan sebagai media pembelajaran yakni alat bantu untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau kongkrit⁹. Aplikasi Kahoot adalah sarana penunjang pembelajaran yang dibuat pada bulan Maret 2013 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik yang pada saat itu bekerja sama dengan Universitas Teknologi Norwegia. Aplikasi Kahoot adalah

⁷ Ferdinand Salomo Leuwol And Others,"Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah", Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 10.3. (2023), h. 990 <Https://Doi.Org/10.47668/Edusaintek.V10i3.899>.

⁸ Andi Sumarlin K And Others, 'Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah', Journal Of Internasional Multidisciplinary Research, 2.2 (2024), H 291

⁹ Moh. Fery Fauzi, Ahmad Fatoni, And Irma Anindiaty, 'Pelatihan Peningkatan Kualitas Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Information Dan Communication Technology (Ict) Untuk Pengajar Bahasa Arab', Jurnal Terapan Abdimas, 5.2 (2020), h. 174 <Https://Doi.Org/10.25273/Jta.V5i2.5620>.

aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk mengubah pertanyaan kuis menjadi dalam format permainan interaktif. Poin yang diberikan untuk jawaban yang benar dan siswa yang mengikutinya dapat langsung melihat nilai atau skor mereka¹⁰.

Digital Game-Based Learning merupakan metode penggabungan konten pendidikan kedalam game. *Digital Game-Based Learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan teknologi. Di era teknologi saat ini para siswa sangat dekat dengan teknologi seperti smartphone, laptop dan sejenisnya sehingga hal ini juga ikut mempengaruhi proses belajar mengajar yang ada di sekolah sehingga dalam proses pembelajaran inovasi teknologi sebagai media pembelajaran sangat di perlukan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Arab sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar bahasa Arab siswa.

Salah satu *platform* yang dapat digunakan untuk *Game-based Learning* adalah Kahoot. Kahoot bisa juga digunakan dalam mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital *game based learning* yang bisa digunakan di dalam kelas ataupun secara online dan juga bisa mengakses dengan bantuan banyak perangkat elektronik yang populer saat ini seperti laptop, hanphone, tablet, dan proyektor. Penggunaan kahoot memerlukan koneksi. Dalam media kahoot memiliki dua macam cara bermain, yaitu *classic* dimana para siswa bermain secara individu dan team mode yang berarti para murid bermain secara kelompok. Kahoot bisa dikatakan sebagai salah satu alternatif media

¹⁰ Hindra Panji Wibowo And Others, ‘Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi’, Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin, 5.9 (2022), h. 303

pembelajaran yang sangat interaktif dengan menekankan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif para siswa. Kahoot merupakan *platform* berbasis game online gratis yang memudahkan pengguna dengan menyusun penilaian pilihan ganda yang kemudian dirubah menjadi permainan interaktif bagi siswa. Kahoot merupakan salah satu game dengan konsep sangat unik yang dikembangkan dari *Lecture Quiz* dalam Proyek Penelitian. Kahoot juga dapat membantu proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, kondusif dan mudah untuk memonitoring hasil belajar siswa. Fitur yang ada dalam platform kahoot, yaitu kuis, diskusi, game, dan *survey*¹¹.

Pembelajaran bahasa Arab yang ada di sekolah SMPIT Al-Qalam Makassar saat ini masih terus berbenah. Proses pembelajaran masih menggunakan cara yang cukup konvensional dan ketinggalan dibandingkan sekolah-sekolah maju lainnya. Metode yang sering digunakan oleh guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional, dengan buku sebagai pusat pembelajaran dan guru hanya menjelaskan materi yang disampaikan tanpa banyak menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dimasa era moderen seperti sekarang, peran teknologi sangat penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam teknologi. Sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran bahasa Arab.

Mata pelajaran bahasa Arab merupakan salah atau mata pelajaran yang sulit dipelajari bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini dapat

¹¹ Evi Roviati And Others, ‘*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X*’, *Jurnal Bio Educatio*, 6.1 (2021), 38–43, h. 39

terjadi karena terdapat beberapa siswa yang belum memiliki dasar-dasar bahasa Arab disekolah sebelumnya sehingga ketika berada ditingkat SMP banyak siswa yang kurang berminat belajar bahasa Arab. Maka dari itu dibutuhkan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran bahasa Arab dan menggunakan teknologi yang relevan dan tepat serta disukai oleh siswa sehingga membuat siswa bersemangat dalam belajar bahasa Arab. Salah satunya adalah aplikasi kahoot, dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

B. Rumusan Masalah (مشكلة البحث)

Berdasarkan latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah media aplikasi kahoot mempengaruhi hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar?
2. Bagaimana pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar?

C. Tujuan Penelitian (اهداف البحث)

Berdasarkan masalah yang dirumuskan sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah media aplikasi kahoot mempengaruhi hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

D. Manfaat Penelitian (فوائد البحث)

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menjadi manfaat untuk mengetahui apa saja penghambat siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar kesulitan mempelajari bahasa Arab bagaimana cara menggunakan media aplikasi kahoot untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar sehingga pelajaran bahasa Arab menjadi mata pelajaran yang mudah dan disukai oleh siswa di sekolah SMPIT Al-Qalam Makassar

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini menjadi bahan evaluasi dalam proses pembelajaran bahasa Arab sehingga guru mampu menganalisis dan mempersiapkan rencana pembelajaran bahasa Arab yang tepat untuk siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar sehingga tujuan pembelajaran bahasa Arab bisa tercapai dengan baik.

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan penambah wawasan dan pengetahuan serta pola pikir yang kemudian bermanfaat sebagai seorang calon pendidik ataupun guru sehingga menjadi acuan bagaimana mempersiapkan pembelajaran bahasa Arab yang efektif sesuai dengan kebutuhan siswa dan menjadi acuan serta pertimbangan bagi peneliti dalam penyusunan rancangan penelitian yang lebih baik lagi. Penelitian ini juga menjadi salah satu syarat dan tahap akhir dalam memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi Pengajar/pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi guru dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan menganalisis media yang tepat sehingga bisa meningkatkan hasil belajar bahasa Arab dimasa mendatang dengan berbagai metode pembelajaran dan media yang bervariasi.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan serta pembelajaran bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa disekolah. Pemanfaatan media pembelajaran yang cocok dan tepat sehingga para siswa tertarik untuk mempelajari bahasa Arab.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi lembaga pendidikan dalam menentukan kebijakan untuk meningkatkan kreativitas guru bahasa Arab sebagai pendidik yang lebih baik. Dengan adanya pemanfaatan media yang lebih bervariasi dan menarik di lingkungan sekolah memungkinkan lembaga pendidikan untuk menciptakan generasi siswa yang membumikan bahasa Arab dengan kemampuan serta pemahaman siswa yang menyukai bahasa Arab.

e. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti yang melakukan penelitian yang sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menjadi referensi dan menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik.

E. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan (الدراسات السابقة)

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang serupa dan juga membahas salah satu contoh dan untuk perbandingan peneliti dalam menciptakan sebuah penelitian sehingga bisa membantu penelitian untuk mengenal sudut pandang penelitian yang lain ketika menggunakan suatu pembahasan yang sama dengan penelitian lainnya. Banyaknya penelitian terdahulu yang berkaitan dan judul yang sama dimana peneliti harus fokus melihat kesalahan dari hasil penelitian yang terdahulu. Dan untuk menghindari adanya *plagiarisme* dan penggulangan kata maka penelitian terdahulu juga bisa berfungsi sebagai sumber kreativitas yang tentunya nanti bisa juga membantu peneliti dalam melakukan sebuah penelitian. Penelitian terdahulu tentunya bisa memudahkan kita ketika akan menentukan langkah-langkah yang sistematis dalam menyusun sebuah penelitian dari segi teori dan juga konsep.

Hasil dari penelitian yang terdahulu adalah salah satu acuan dasar apabila akan melaksanakan sebuah penelitian. Karena penelitian terdahulu sangat berfungsi untuk memperluas dan memahami teori yang akan digunakan ketika akan melakukan kajian penelitian. Berdasarkan hasil dari penelitian yang terdahulu maka peneliti bisa menemukan beberapa penelitian terdahulu yang signifikan dengan penelitian ini. Meskipun ada keterkaitan pembahasan, tentu saja penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang terdahulu, adapun contoh beberapa penelitian terdahulu yaitu :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Arham Ihwaludin, Imam Fauji	Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul	Penelitian ini menggunakan berupa metode kuantitatif	Secara keseluruhan, penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah Bantul memberikan manfaat positif yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Hal ini menggambarkan pentingnya memanfaatkan teknologi dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, penelitian ini memiliki

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				<p>beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah ukuran sampel yang terbatas dan cakupan penelitian yang hanya pada satu sekolah. Oleh karena itu, direkomendasikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih representatif.</p>
2.	Nadhira Aisyah Damayanti dan	Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa	penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (Research & Development)	Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Kahoot!

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Retno Mustika Dewi		and Development).	valid, efektif dan praktis untuk dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai media evaluasi hasil belajar. Penelitian ini sekaligus juga membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
3.	Irwansyah Suwahyu (2023) ¹²	Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif	Kahoot mampu memberikan kesan yang menarik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Agama Islam mampu memberikan

¹² Irwansyah Suwahyu, ‘Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI’, *Jurnal MediATIK*, 6.1 (2023), 47 <<https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.46075>>.

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
				<p>variasi baru dalam evaluasi dan tentunya menyenangkan. Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh dosen mampu lebih cepat diketahui dengan menggunakan aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot ini juga memudahkan pelaksanaan evaluasi secara kognitif yang dilakukan setiap minggunya.</p> 

Dari tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini tentunya memiliki relevansi persamaan dan juga terdapat perbedaan pada teori yang dipakai, tujuan penelitian dan teknik pengumpulan data dari masing-masing penelitian tersebut maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Penelitian yang dilakukan oleh Arham Ihwaludin, Imam Fauji (2024) memiliki kesamaan dalam metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan juga memiliki pembahasan yang sama yaitu bagaimana pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab pada siswa. Akan tetapi terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Arham Ihwaludin, Imam Fauji (2024), yaitu media aplikasi kahoot diterapkan di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas IX sedangkan penelitian ini diterapkan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP).
- b) Penelitian yang dilakukan oleh Nadhira Aisyah Damayanti dan Mustika Dewi (2021) memiliki kesamaan pembahasan yang sama yaitu bagaimana implementasi media aplikasi kahoot pada siswa dalam proses evaluasi hasil belajar Bahasa Arab. Akan tetapi terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Nadhira Aisyah Damayanti dan Mustika Dewi (2021), yaitu metode penelitian yang digunakan berbeda dengan menggunakan pengembangan atau Research And Development (R&D) sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.
- c) Penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah Suwahyu (2023) memiliki relevansi yang sama dengan penelitian ini dengan menggunakan pemanfaatan media berbasis teknologi aplikasi kahoot sebagai media dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan menarik perhatian siswa. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penggunaan metode penelitian yang berbeda dimana penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah Suwahyu (2023) menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini dilakukan menggunakan

metode penelitian kuantitatif, selain itu, terdapat perbedaan pada objek penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Irwansyah Suwahyu (2023) dilakukan pada tingkatan mahasiswa yang berbeda dengan penelitian ini dilakukan pada siswa tingkatan Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai objek penelitian.



BAB II (الباب الثاني) TINJAUAN TEORITIS (الإطار النظري)

A. Landasan Teori (الأسس النظرية)

1. Media Kahoot

a. Pengertian Media Kahoot

Definisi tentang menurut para ahli memiliki banyak pandangan tentang media. Namun pada umumnya banyak para ahli mengemukakan definisi tentang media berdasarkan sudut pandang komunikasi. Jika dilihat dari asal katanya, media adalah kata jamak dari kata “*Medium*” Kata ini berasal dari bahasa Latin yang sering diartikan sebagai “antara”. Dari sudut pandang komunikasi “*Medium*” sering dikatakan sebagai sesuatu yang dapat menjadi perantara ketika melakukan proses komunikasi. “*Medium*” bisa diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu proses penyampaian pesan dan informasi yang berasal dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan)¹³.

Berikut ini pengertian media menurut beberapa para pakar:

- a) Media menurut Gegne (1970) Media pembelajaran adalah berbagai komponen belajar yang tersedia di lingkungan siswa yang bisa digunakan untuk merangsang siswa untuk belajar.
- b) Media menurut Briggs (1970) Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi pelajar supaya proses belajar terjadi.

¹³ Dkk Pagarra H & Syawaludin, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit Unm, 2022, h. 5

c) Media menurut Tay Vaughan (2006) Media merupakan kombinasi dari teks, foto, suara, animasi, dan elemen-elemen lainnya yang dimanipulasi secara digital yang digunakan untuk tujuan pendidikan¹⁴.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, termasuk di dalamnya alat peraga bagi guru dan sarana penyampaian pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti gadget dan laptop dalam proses pembelajaran pasti akan menarik perhatian siswa sehingga proses belajar dan kemampuan siswa dalam pembelajaran menjadi optimal¹⁵.

Aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis online yang berisi pertanyaan tidak berbayar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka proses mengevaluasi hasil belajar para siswa, mengulang kembali berbagai materi pelajaran dan bisa juga digunakan merangsang minat siswa untuk melakukan diskusi baik secara kelompok maupun klasikal tentang pertanyaan-pertanyaan yang dirancang melalui aplikasi Kahoot. Kahoot pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi di dalam media online yang menampilkan beberapa fitur-fiture edukatif dan dapat digunakan sebagai media yang mendukung dalam proses pembelajaran. dimana kahoot dapat digunakan oleh segala usia karena fitur yang menarik yang ditawarkan pada aplikasi ini. Fitur yang bukan hanya sekedar menarik tetapi juga mudah untuk digunakan sehingga menjadi daya tarik bagi kalangan para pelajar mulai dari anak sekolah dasar sampai

¹⁴ Wibowo And Others, h. 304

¹⁵ Barus And Ginting, h. 46

tingkatan mahasiswa aplikasi ini dapat juga digunakan. Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran berbasis internet mempunyai banyak fitur seperti game kuis. Kahoot termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang interaktif. Hal ini dikarenakan kahoot dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta *pre-test* dan *post-test*. Aplikasi kahoot ini juga sangat mudah diakses dengan menggunakan telepon genggam sehingga memudahkan para siswa dan juga guru menggunakannya dalam kondisi apapun.

Kahoot juga merupakan salah satu aplikasi yang berbasis online yang dapat digunakan untuk membuat media tentang evaluasi pembelajaran berbasis kuis online yang interaktif dan juga menyenangkan sehingga menarik minat siswa dalam belajar. Menurut Sutirna, media pembelajaran kahoot merupakan Webtool untuk membuat berbagai macam aktivitas seperti kuis, diskusi, dan survei secara menarik. Kahoot juga membantu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari di kelas. Kahoot merupakan salah satu pilihan dari banyak macam media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran di sekolah bisa menjadi kreatif dan tidak membosankan siswa maupun pengajar karena pada dasarnya aplikasi kahoot membuat gaya dalam belajar menitikberatkan peran aktif dalam partisipasi siswa dengan teman kelasnya dalam hal persaingan memperoleh nilai terbaik dalam pembelajaran yang telah mereka pelajari¹⁶.

¹⁶ Suwahyu, h. 48

b. Manfaat Media Kahoot

Kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran¹⁷. Pembelajaran yang memanfaatkan Kahoot dapat menarik perhatian siswa, dengan adanya dukungan tampilan yang visual dan berwarna serta musik yang bisa menambah suasana untuk berkompetisi¹⁸.

c. Tujuan Media Kahoot

Pada dasarnya Kahoot adalah media pembelajaran dengan jenis visual. Dimana sebagai media pembelajaran visual, Kahoot mempunyai fungsi atensi. Dimana Fungsi atensi adalah media visual yang merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkosentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran yang diberikan. Kahoot bisa menjadi sumber belajar siswa dan sebagai media pembelajaran efektif yang diharapkan mampu memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Selain itu kahoot juga bisa meningkatkan minat dan hasil belajar serta mendukung gaya belajar para generasi digital yang sangat erat dengan teknologi seperti smartphone teknologi lainnya¹⁹.

¹⁷ Aan Putra And Kesi Afrilia, ‘Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika’, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi, 4.2 (2020), h. 118 <Https://Doi.Org/10.32505/Qalasadi.V4i2.2127>.

¹⁸ Amailia, Hendrowati, And Suminto, h. 99

¹⁹ Suwahyu. h. 48

2. Minat Dan Hasil Belajar

Minat dikatakan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” bisa dikatakan sebagai mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati pada sesuatu, ingin (akan)²⁰.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan suatu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah, keinginan²¹. Oleh karena itu, jika ada siswa yang hasil belajarnya memuaskan, maka pendidik harus mampu memberikan waktu untuk anak didik tersebut, misalnya dengan memberikan pengajaran pengulangan dan pendekatan-pendekatan yang tentunya harus bisa memotivasi agar anak didik lebih giat dan semangat dalam belajar²². Faktor-faktor yang menjadi penentu minat belajar siswa seperti Motivasi intrinsik, Dukungan sosial, Pengalaman belajar sebelumnya, Preferensi belajar, Kualitas lingkungan pembelajaran.²³

Hasil belajar yang dinyatakan sebagai tujuan pembelajaran akan menentukan banyak hal dalam proses mempedomani hasil belajar umum (kompetensi inti dan kompetensi dasar) yang telah dikembangkan dan ditetapkan dalam kurikulum resmi. Demikian juga dalam mengembangkan instrumen pengukuran yang akan digunakan untuk mengukur pencapaian murid dalam

²⁰ Departemen Pendidikan Nasional (2001), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, h. 1152

²¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia / Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama 2013, h. 625 Departemen Pendidikan Nasional (2001), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, h. 1152

²² Kamus Besar Bahasa

²² Andi Achru P., ‘*Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran*’, *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), h. 205 <[Https://Doi.Org/10.24252/Idaarah.V3i2.10012](https://doi.org/10.24252/idaarah.V3i2.10012)>.

²³ Sarbaitinil And Others, ‘*Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kreatif*’, *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2.2 (2024), h. 367 <[Https://Doi.Org/10.62504/Jimr75xf4w76](https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76)>.

tujuan pembelajaran tersebut, dan dalam merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk membantu murid-murid mencapai ketuntasan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap yang nanti akan diukur pencapaiannya²⁴. Sedangkan menurut Sudjana menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Maka media pembelajaran memiliki peran yang kuat untuk meningkatkan pemahaman siswa serta mendapatkan hasil belajar yang baik, maka pendidik harus mampu menciptakan sistem pembelajaran yang berbeda. Seperti latihan melakukan kuis dalam aplikasi kahoot ini, Diharapkan dapat membuka pola pikir siswa semakin luas dan kritis.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar²⁵

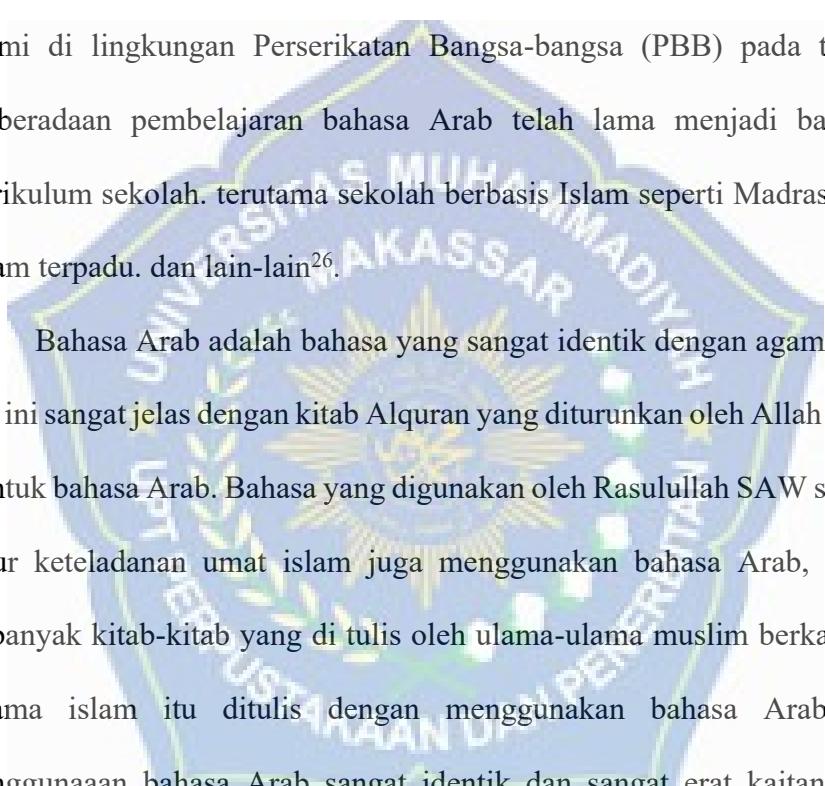
3. Bahasa Arab (اللغة العربية)

Bahasa bagi masyarakat merupakan sebuah alat komunikasi untuk saling berhubungan antar anggota masyarakat. Tidak akan ada masyarakat tanpa

²⁴ Asyraf Muzaffar, ‘Derivasi Indikator Hasil Belajar Bahasa Arab’, *LISANUNA: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 7.2 (2018), 214 <<https://doi.org/10.22373/l.v7i2.3465>>.

²⁵ Idzi Layyinnati and Nisa’atul Wahidah, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun Pelajaran 2020/2021’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2024), h.123 <<https://doi.org/10.37286/ojs.v10i1.210>>.

bahasa dan begitupun sebaliknya tidak ada bahasa tanpa masyarakat. Dengan adanya perkembangan masyarakat menjadi masyarakat yang modern maka bahasa yang digunakan masyarakat pun ikut berkembang. Seperti halnya dengan adanya perkembangan bahasa Inggris yang menjadi bahasa yang terkenal dan menjadi bahasa internasional. Begitu juga dengan bahasa Arab yang turut dipilih menjadi bahasa internasional dengan ditetapkannya bahasa Arab menjadi bahasa resmi di lingkungan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) pada tahun 1973. Keberadaan pembelajaran bahasa Arab telah lama menjadi bagian dalam kurikulum sekolah, terutama sekolah berbasis Islam seperti Madrasah, Sekolah Islam terpadu, dan lain-lain²⁶.



Bahasa Arab adalah bahasa yang sangat identik dengan agama Islam, dan hal ini sangat jelas dengan kitab Alquran yang diturunkan oleh Allah SWT dalam bentuk bahasa Arab. Bahasa yang digunakan oleh Rasulullah SAW sebagai tolak ukur keteladanan umat Islam juga menggunakan bahasa Arab, dan bahkan kebanyakan kitab-kitab yang ditulis oleh ulama-ulama Muslim berkaitan dengan agama Islam itu ditulis dengan menggunakan bahasa Arab. Sehingga penggunaan bahasa Arab sangat identik dan sangat erat kaitannya dengan agama Islam. Seperti yang terdapat dalam Alquran Allah SWT Berfirman di dalam QS Yusuf/12:2:

إِنَّا أَنزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لِّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Terjemahannya:

²⁶ Maimunah And Uin Raden Fatah, ‘Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik’, Medina-Te: Jurnal Studi Islam, 14.1 (2016), h. 77.

“Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Qur'an dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.”²⁷.

Pembelajaran bahasa yang baik adalah pembelajaran yang dilakukan secara sistimatis. Sistimatis artinya dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan logis berdasarkan tingkat penguasaan materi, perbedaan gaya belajar, perbedaan usia, perbedaan motivasi. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa Arab mempertimbangkan perbedaan individu (individual differences)²⁸. Sehingga keterampilan berbahasa Arab terdiri dari 4 maharah yaitu:

a. Menyimak (الإستماع)



Istima' merupakan kumpulan fitur bunyi yang terkandung dalam mufradat. Keterampilan Istima' diarahkan pada keterampilan menyimak dengan tidak melepas konteks. Mendengar merupakan keterampilan pertama yang dilakukan oleh seseorang dalam belajar berbahasa. Menyimak dapat menjadi alat ukur tingkat kesulitan yang dialami oleh seseorang yang belajar bahasa, karena dari keterampilan ini kita bisa mengetahui pemahaman dialeknya, pola pengucapannya, struktur bahasanya dan lain sebagainya²⁹.

²⁷ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2017), h.235

²⁸ Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab*. Yogyakarta: Trustmedia Publishing., 2012, h. 1

²⁹ Lady Farah Aziza And Ariadi Muliansyah, ‘Keterampilan Berbahasa Arab’, El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan Pba, 19.1 (2020), h. 60.

b. Bercakap (الكلام)

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang paling penting dalam pembelajaran bahasa karena keterampilan berbicara merupakan keterampilan dasar dalam mempelajari bahasa asing. Ketrampilan ini merupakan bagian dari kemampuan berbahasa yang aktif dan produktif³⁰.

c. Membaca (القراءة)

Dalam bahasa Arab keterampilan membaca selau disebut dengan maharah qira'ah. Pembelajaran qira'ah menjadi sangat penting karena digunakan untuk memahami informasi dari sumber tertulis yang dinyatakan baik secara implisit maupun eksplisit, dapat menemukan ide pokok, topik dari sebuah bacaan, serta dapat menyimpulkan apa yang dibaca. Di samping itu, tujuan lain dari pembelajaran qira'ah yaitu agar siswa terampil membaca teks atau buku berbahasa Arab dengan lancar dan tepat sesuai dengan makhradj³¹.

d. Menulis (الكتابة)

Keterampilan menulis (maharah al-kitabah) merupakan keterampilan tertinggi dari empat keterampilan berbahasa. Menulis

³⁰ Miftachul Taubah, ‘Maharah Dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab’, Studi Arab, 10.1 (2019), h. 34 <Https://Doi.Org/10.35891/Sa.V10i1.1765>.

³¹ Meladia Aqidatul Izzah And Ali Ma’sum, ‘Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Qira’ah Untuk Siswa Kelas X Ma Almaarif Singosari’, Jolla: Journal Of Language, Literature, And Arts, 1.8 (2021), h. 1082 <Https://Doi.Org/10.17977/Um064v1i82021p1081-1094>.

merupakan kegiatan yang mempunyai hubungan dengan proses berpikir serta keterampilan ekspresi dalam bentuk tulisan. Menulis dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan yang sangat kompleks, sebab terletak pada tuntutan kemampuan untuk menata dan mengorganisasikan ide secara runtut dan logis, serta kemampuan dalam konteks menyajikan tulisan dalam ragam bahasa tulis dan kaidah penulisan yang berbeda-beda³².

Keterampilan menyimak dan membaca dikategorikan ke dalam keterampilan reseptif dan keterampilan berbicara dan menulis dikategorikan kedalam keterampilan produktif. Setiap keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lainnya. Kemampuan satu keterampilan seperti menyimak akan membantu seseorang untuk berbicara dan kemampuan berbicara dengan baik akan mendukung kemampuan membaca dan menulis begitu juga sebaliknya³³.

B. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan suatu dasar pemikiran yang memuat perpaduan antara teori dengan fakta, observasi, dan juga kajian kepustakaan, yang tentunya menjadi dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka berpikir, variabel-variabel penelitian harus dijelaskan secara lebih mendalam dan relevan dengan suatu permasalahan yang diteliti. Kerangka berpikir bisa disajikan menggunakan bagan yang menunjukkan alur pikir peneliti dan keterkaitan

³² Munawarah Munawarah And Zulkiflih Zulkiflih, ‘Pembelajaran Keterampilan Menulis (*Maharah Al-Kitabah*) Dalam Bahasa Arab’, *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1.2 (2021), h. 22 <Https://Doi.Org/10.36915/La.V1i2.15>.

³³ Saepudin. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Arab*. Yogyakarta:Trustmedia Publishing., 2012, h. 14

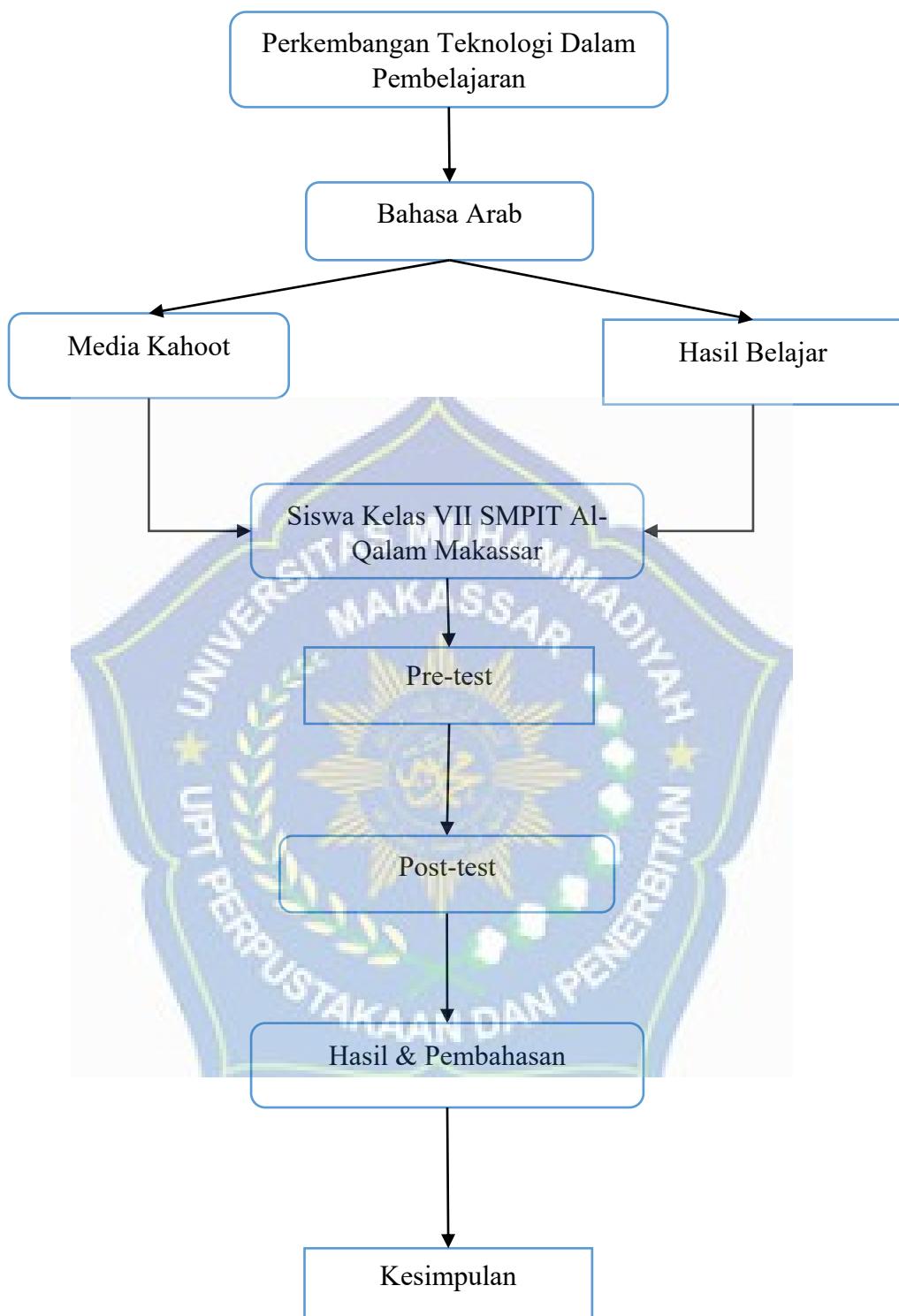
antarvariabel yang diteliti. Bagan itu juga disebut dengan paradigma ataupun model penelitian³⁴.

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang seperti apa teori berhubungan dengan berbagai faktor yang sudah diidentifikasi sebagai suatu masalah yang penting. Kerangka berpikir juga mendeskripsikan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu tentang hubungan antara variabel independen (X) terhadap dependen(Y)³⁵. Dalam penelitian ini variabel independen (X) adalah media kahoot dan dependennya (Y) adalah minat belajar siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



³⁴ Addini Zahra Syahputri, Fay Della Fallenia, And Ramadani Syafitri, ‘Kerangka Berpikir Penelitian Kuantitatif’, Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran, 2.1 (2023), h. 160

³⁵ Santika Andriani, ‘Pengaruh Electronic Word Of Mouth (E-Wom) Terhadap Keputusan Pembelian’, Journal Ekonomi Dan Manajemen, 2022, h. 22.



Gambar 2. 1 kerangka pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau sering disebut hipotesa adalah suatu pernyataan bisa dikatakan sifatnya sementara, atau kesimpulan sementara ataupun dugaan yang sifatnya logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis berarti suatu pernyataan parameter populasi. Parameter populasi yang menggambarkan variabel yang terdapat dalam populasi, yang telah dihitung menggunakan statistik sampel³⁶. Dalam ilmu statistik, hipotesis berarti suatu pernyataan parameter populasi. Parameter populasi yang menggambarkan variabel yang terdapat dalam populasi, yang telah dihitung menggunakan statistik sampel dalam pengujian ini adalah:

Ha : Variabel-variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya

H0 : Variabel-variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang begitu signifikan secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya³⁷.

Hipotesis dapat dikatakan sebagai suatu jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Tentu saja hipotesis begitu berkaitan dengan perumusan masalah, karena perumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang harus dijawab pada hipotesis, dan dalam menjawab rumusan masalah dalam hipotesis haruslah berdasar pada teori dan empiris³⁸. Berdasarkan hasil di atas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

³⁶ Ade Heryana, *Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif*, Universitas Esa Unggul, 2020, h. 3

³⁷ Sahir Hafi Syafida, *Metodologi Penelitian* (Penerbit Kbm Indonesia, 2021), h. 53

³⁸ Kautsar, ‘*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar*’, 8.5 (2019), h. 6

1. Hipotesis alternatif (Ha)

Terdapat Pengaruh media aplikasi kahoot terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

2. Hipotesis nol (H0)

Tidak terdapat pengaruh media aplikasi kahoot terhadap peningkatan minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.



BAB III (الباب الثالث) METODE PENELITIAN (منهج البحث)

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian (نوع البحث)

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan yang telah ditetapkan untuk menguji hipotesis³⁹. Penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas antar hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif sering diartikan sebagai suatu kegiatan investigasi sistematis terhadap suatu fenomena dengan cara mengumpulkan berbagai data yang bisa diukur dengan menggunakan teknik statistik, matematika atau komputasi⁴⁰.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen *one-group pre-test-post-test design* yaitu jenis penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelompok sebagai desain penelitian eksperimen Borg & Gall pada tahun 1983 menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2021, h. 17

⁴⁰ Karimuddin Abdullah . Ciqnur Misbahul Jannah Ummul Aiman And Ketut Ngurah Ardiawan Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022, h. 1

pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel penganggu di luar yang dieksperimenkan⁴¹. Metode penelitian ini memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda⁴². Penelitian ini merupakan Penelitian eksperimen diarahkan untuk mengetahui pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat⁴³. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini sebagian besar dilakukan menggunakan metode statistik dari studi penelitian dimana peneliti menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan tentang pengaruh media aplikasi kahoot terhadap minat belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, menggunakan data primer atau data yang berasal dari sumber asli tentang hubungan sebab-akibat, hubungan variabel, hipotesis dan pertanyaan yang lebih spesifik, serta menggunakan pengukuran dan pengujian sebuah teori. Penelitian yang menggunakan pendekatan ini memerlukan sebuah eksperimen dengan melakukan pengujian hipotesis dengan cara melakukan tes awal dan tes

⁴¹ Asrin Asrin, ‘Metode Penelitian Eksperimen’, *Maqasiduna: Journal Of Education, Humanities, And Social Sciences*, 2.01 (2022), H.5 <<https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>>.

⁴² Ramdhani, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara, h. 6

⁴³ Hasan Syahrizal And M. Syahran Jailani, ‘Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif’, *Jurnal Qosim : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1.1 (2023), h. 15 <<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>>.

akhir kemudian hasilnya dikaitkan dengan statistika demi mendapatkan hasil yang diinginkan.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan karakteristik dan sifat suatu obyek yang diamati dalam penelitian. Dalam penelitian kuantitatif hubungan variabel terhadap obyek yang diteliti karena bersifat sebab dan akibat yang terkait dengan variabel independen dan dependen⁴⁴. Variabel adalah segala sesuatu yang akan dijadikan sebagai objek pengamatan penelitian. Pendapat lain mengatakan variabel adalah kumpulan konsep mengenai fenomena yang diteliti Definisi operasional variabel adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang akan didefinisikan yang dapat diamati diobservasi atau diukur⁴⁵. Penelitian ini menggunakan variabel bebas (*independent variables*) dan variabel *dependent* (variabel terikat). Maka, variabel bebas (*independent variables*) nilainya bisa mempengaruhi variabel *dependent* (variabel terikat). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa variabel bebasnya adalah media pembelajaran aplikasi kahoot sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar bahasa Arab

C. Defenisi Operasional Variabel

Menurut Kerlinger dalam buku Saifuddin Azwar definisi operasional adalah suatu konstruk atau sebuah veriabel dengan cara menggunakan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu untuk mengukur konstruk dari

⁴⁴ Ummul Aiman And Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari. h. 53

⁴⁵ Yulisa Andriyani, ‘Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang’, Edu Journal Innovation In Learning And Education, 1.2 (2017), h. 35

variabel itu. Definisi seperti ini memberikan batasan atau arti suatu variabel dengan cara merinci hal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam mengukur variabel tersebut. Definisi operasional merupakan suatu definsi tentang variabel yang dirumuskan sesuai dengan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang bisa diamati. Definisi operasional yang baik merupakan akumulasi pengetahuan dan pemahaman peneliti terhadap variabel-variabel yang diukur⁴⁶.

Penelitian ini variabel X adalah Media pembelajaran aplikasi kahoot merupakan variabel independen sedangkan variabel Y adalah Minat belajar bahasa Arab sebagai variabel dependen. Media pembelajaran aplikasi kahoot adalah media pembelajaran dengan jenis visual. Dimana sebagai media pembelajaran visual, Kahoot mempunyai fungsi atensi. Dimana Fungsi atensi adalah media visual yang merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkosentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran yang diberikan. Sedangkan minat belajar bahasa Arab merupakan suatu kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu atau gairah, keinginan dalam mempelajari bahasa Arab. Dimana minat belajar bahasa Arab dipengaruhi oleh motivasi intrinsik, dukungan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, preferensi belajar, dan kualitas lingkungan pembelajaran. Media kahoot bisa menjadi salah satu faktor yang bisa menumbuhkan semangat dan minat belajar bahasa Arab siswa karena media pembelajaran aplikasi kahoot adalah media visual yang

⁴⁶ Ummul Aiman And Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari, h. 53

merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkosentrasi kepada isi pelajaran

D. Lokasi Objek dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Al-Qalam Makassar yang berada di jalan Gelora Massa No.24 & 26, Karuwisi, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90232

2. Objek Penelitian

Objek penelitian pengaruh media kahoot terhadap minat belajar bahasa Arab adalah siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

3. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini tidak dapat berubah kecuali pendekatan penelitiannya diubah. Penelitian ini dilakukan di hari kamis di jadwal pelajaran bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar dari bulan November-Februari 2024.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴⁷. Populasi merupakan keseluruhan suatu subjek penelitian⁴⁸. Maka, yang dijadikan

⁴⁷ Sugiyono, h. 80

⁴⁸ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006, h. 108

sebagai populasi adalah seluruh siswa kelas VII semester ganjil SMPIT Al-Qalam Makassar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 14 orang

2. Sampel Penelitian

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data yang sebenarnya dalam suatu penelitian. Dengan kata lain, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi. Sutrisno Hadi mengatakan bahwa sebagian individu yang diselidiki itu adalah sampel, sedangkan Sudjana mengatakan sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu⁴⁹. Pada penelitian ini menggunakan *non probability sampling*, teknik sampling ini menggunakan penentuan sampel penelitian tanpa (kurang) atau tidak memberikan kemungkinan (*probability*) yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi sampel terpilih. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini menggunakan sampel penelitian *non probability sampling* yaitu sensus/sampling total dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua.

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Instrumen yang ada dalam penelitian kuantitatif begitu berpengaruh karena dengan menggunakan instrumen yang cocok maka akan dapat mengukur variabel yang menjadi objek pengamatan

⁴⁹ Nur Fadilah Amin; Sabaruddin Garancang; Kamaluddin Abunawas, ‘Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian’, *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14.1 (2023), 15–31, h. 20

yang diamati oleh peneliti. Penggunaan instrumen penelitian yang cocok akan membuat data yang dihasilkan menjadi data yang bersifat *reliability* (memberikan hasil pengukuran yang konsisten jika diulangi), *validity* (ketepatan instrumen ketika mengukur apa yang diteliti), dan *sensitivity* (kemampuan instrument ketika memberikan tanggapan pada perubahan variabel) sehingga nantinya hasil penelitian secara keilmuan bisa dipertanggung jawabkan.

1. Tes Awal (*pre-test*)

Tes ini juga sering kita dengar dengan istilah *pre-test*. Tes ini digunakan pada saat akan berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Dimana pada penelitian ini *pre-test* dilaksanakan tertulis tanpa menggunakan media kahoot

2. Tes Akhir (*post-test*)

Tes ini lebih banyak diketahui dengan *post-test*, tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang materi dan pokok penting materi bahasa Arab yang dipelajari. Materi tes ini berkaitan dengan materi yang telah diajarkan kepada siswa sebelumnya. Tujuannya agar guru dapat mengetahui mana lebih baik dari hasil kedua tes tentang pemahaman siswa⁵⁰. Adapun pada penelitian ini *post-test* dilakukan dengan media aplikasi kahoot.

⁵⁰ Ina Magdalena and others, ‘Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04’, *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), h.153 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas sendiri merupakan asalnya dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana kecepatan dan kecermatan suatu alat ukur ketika dilakukan fungsi ukurannya. Dalam hal ini tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai nilai *validitas* yang tinggi ketika alat tersebut menjalankan fungsi ukurannya, atau mencapai hasil ukur yang sesuai dengan maksud yang dilakukannya dalam pengukuran tersebut. Ketika tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan hasil pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki *validitas* yang rendah. Maka dari itu dikatakan valid ketika alat ukur mampu menghasilkan gambaran yang cermat tentang data tersebut, ketika mampu memberikan gambaran tentang perbedaan yang sekecil-kecilnya diantara subjek yang satu dengan subjek yang lainnya. Pengujian *validitas* pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 27.

2. Reliabilitas

Reliabelitas adalah terjemahan dari kata *reliability* yang asal kata *rely* dan *ability*. Pengukuran yang telah mempunyai *reliabelitas* tinggi disebut sebagai pengukuran yang *reliable*. Secara emperik, tinggi rendahnya *reliabelitas* dihasilkan oleh suatu angka yang disebut *koefisien reliabelitas*.

Berdasarkan uraian di atas, pengujian *reliabilitas* pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 27, dengan melihat nilai *cronbach's alpha* yang tinggi menunjukkan *reliabilitas* yang lebih baik.

- a) Jika *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka butir soal dinyatakan *reliable*
- b) Jika *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka butir soal dinyatakan tidak *reliable*.

H. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data adalah data yang telah diolah sehingga dari hasil yang diperoleh mudah dipahami oleh pembaca penelitian. Analisis data adalah suatu infomasi hasil olah data, mengelompokan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil dari olah data sehingga mendapatkan suatu kesimpulan penelitian. Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini secara keseluruhan menggunakan SPSS versi 27.

1. Tahapan Analisis Data

Tahapan dalam analisis data yaitu berupa pengumpulan data, kemudian pemberian skor, pembuatan coding agar data lebih mudah untuk diolah, tabulasi data setelah itu data bisa diolah dan kemudian dianalisis *deskriptif*, dan *inferensial*. Dengan mengumpulkan data yang telah terkumpul bisa dengan cara disimpan di dalam komputer pada aplikasi excel dan kemudian dipindahkan kedalam aplikasi SPSS versi 27 agar lebih memudahkan dalam proses analisis data.

a. Analisis Deskriptif

Teknik analisis *deskriptif* menurut Sugiyono adalah salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan

data yang telah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam teknik ini maka akan diketahui nilai *variabel bebas* dan terikatnya.

b. Uji Normalitas

Uji *normalitas* adalah apakah data empiric yang didapatkan dari lapangan sesuai dengan distribusi teoritik tertentu. uji *normalitas* yang lebih efisien untuk data yang kurang dari lima puluh adalah uji *Shapiro-Wilk* seperti yang disampaikan Dahlan (2009). Pada tabel 4 tingkat konsistensi hasil keputusan dari uji *Shapiro-Wilk* tidak terlihat lebih tinggi pada besar sampel kurang dari lima puluh. Uji *Shapiro-Wilk* cenderung memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dari besar sampel 10 sampai besar sampel 70. Jadi untuk mencapai hasil uji *normalitas* metode uji *Shapiro-Wilk* yang konsisten tidak berkaitan dengan jumlah data yang digunakan⁵¹.

c. Uji Homogenitas

Uji *homogenitas* digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis *independent sample t test* dan *Anova*. Asumsi yang mendasari dalam analisis varian (*Anova*) adalah bahwa varian dari populasi adalah sama. Uji kesamaan dua varian digunakan untuk menguji

⁵¹ Mitha Arvira Oktaviani and Hari Basuki Notobroto, ‘Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, Dan Skewness-Kurtosis’, *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3.2 (2014), 127–35.

apakah sebaran data tersebut *homogen* atau tidak, yaitu dengan membandingkan kedua variansnya⁵².

d. Uji Paired Sampel T-test

Paired sampel t-test merupakan uji beda dua sampel berpasangan.

Sampel yang dimaksud berpasangan adalah menggunakan sampel yang sama, tetapi pengujian yang dilakukan terhadap sampel tersebut dua kali dalam waktu yang berbeda atau dengan interval waktu tertentu. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan⁵³.

Jika nilai *Sig. (2-tailed)* < *Alpha* Penelitian (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Jika nilai *Sig. (2-tailed)* > *Alpha* Penelitian (0,05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

2. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis *deskriptif*. Teknik analisis *deskriptif* menurut Sugiyono adalah salah satu metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Dalam teknik ini maka akan diketahui nilai variabel bebas dan terikatnya. Dalam teknik

⁵² Usnadi Usnadi, ‘Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)’, *Inovasi Pendidikan*, 7.1 (2020), 51 <<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>>.

⁵³ Jurnal Farmasi and Dan Farmakoinformatika, *ARTIKEL REVIEW : Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi REVIEW ARTICLE: Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research*, 2022, II. h. 147

analisis ini tentunya akan memberi gambaran awal terhadap setiap variabel dalam penelitian⁵⁴. Di mana secara keseluruhan teknik analisis data dan gambaran data dalam penelitian ini menggunakan SPSS versi 27.



⁵⁴ Syafrida Hafni Sahir, *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository Uma Pada Tanggal 27 Januari 2022 Metodologi Penelitian* (Penerbit Kbm Indonesia, 2022), h. 38

BAB IV (الباب الرابع) HASIL DAN PEMBAHASAN (نتائج البحث ومناقشة)

A. Profil SMPIT Al-Qalam Makassar

1. Sejarah Singkat SMPIT Al-Qalam Makassar

Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Al-Qalam Makassar merupakan sekolah yang berada di jalan Gelora Massa No.24 & 26, Karuwisi, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90232, yang berada di bawah naungan yayasan Asy-Syifa. SMPIT Al-Qalam Makassar tergabung dalam lembaga Sekolah Islam Terpadu (SIT) Al-Qalam Makassar yang pada saat ini memiliki tiga jenjang pendidikan yaitu TKIT Al-Qalam Makassar, SDIT Al-Qalam Makassar, dan SMPIT Al-Qalam Makassar.

SMPIT Al-Qalam Makassar berdiri pada tanggal 28 juli tahun 2023 bertepatan dengan tahun ajaran 2023/2024 yang merupakan hasil dari inisiasi dari yayasan dengan tujuan untuk melanjutkan dan menjaga program pembinaan hafalan yang ada di SDIT Al-Qalam Makassar sebelumnya dan juga untuk merangkul semua kalangan masyarakat yang ingin mendapatkan sekolah yang berkarakter Qura'ni bagi anak-anak mereka yang ingin melanjutkan pendidikan ditingkat Sekolah Menengah Pertama dengan harga yang terjangkau akan tetapi tetap berkualitas. Saat ini jumlah siswa yang ada di SMPIT Al-Qalam Makassar berjumlah 24 orang siswa dengan rincian 14 orang siswa kelas VII dan 8 orang siswa kelas VIII. Jumlah guru yang mengajar di SMPIT Al-Qalam Makassar saat ini

berjumlah 12 orang guru dan hanya terdapat 1 guru Bahasa Arab yang menggunakan buku Arabiyah Baina Yadaik dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di SMPIT Al-Qalam Makassar.

2. Visi Misi SMPIT Al-Qalam Makassar

a. Visi

“Terwujudnya Generasi Rabbani yang cerdas, cendikia, berprestasi dan berkarakter Pancasila”

b. Misi

1. Membekali Peserta didik dengan keimanan yang kuat serta pemahaman aqidah dan ibadah yang benar
2. Membentuk akhlak mulia peserta didik berguna bagi diri dan lingkungan sekitarnya
3. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan
4. Membina peserta didik untuk menumbuhkan rasa percaya diri, keteladanan serta peduli terhadap sesama.

3. Struktur organisasi SMPIT Al-Qalam Makassar

Asy-Syifa. SMPIT Al-Qalam Makassar tergabung dalam lembaga Sekolah Islam Terpadu (SIT) Al-Qalam Makassar yang pada saat ini memiliki tiga jenjang pendidikan yaitu TKIT Al-Qalam Makassar, SDIT Al-Qalam Makassar, dan SMPIT Al-Qalam Makassar.



Gambar 3. 1 Struktur organisasi SMPIT Al-Qalam Makassar

4. Sarana dan prasarana SMPIT Al-Qalam Makassar

Sarana prasarana yang ada di SMPIT Al-Qalam Makassar masih dalam proses pembentahan. Dari sarana prasarana pendukung pembelajaran cukup lengkap di dalam kelas dan yang masih dalam proses pengadaan saat ini adalah lab komputer dan juga sarana olahraga yang masih belum lengkap sarpras sarana olahraga dan alat alat olahraga.

B. Implementasi Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November-Februari 2025, penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 4 Februari 2025 di SMPIT Al-Qalam Makassar pembelajaran dilakukan selama 2 X 35 menit yang dimulai pada pukul 14.10-15.20 WITA. Guru dan siswa berdoa Bersama sebelum memulai

pembelajaran, menata tempat duduk, menanyakan keadaan siswa dan mengabsensi siswa. Guru dan siswa melakukan tanya jawab berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan tentang kehidupan sehari-hari menggunakan buku cetak *Arabiya Bainā Yadaik*. Guru membacakan dan dipraktekkan oleh siswa tentang *hiwar* (percakapan) pertama, kemudian menerjemahkan kosa kata yang belum diketahui dan memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisa dan mengerjakan *tadribat* (latihan). Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 06 Februari 2025, pembelajaran dilakukan selama 2 X 35 menit pada pukul 14.10- 15.20 WITA. pembelajaran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan tentang kehidupan sehari-hari menggunakan buku cetak *Arabiya Bainā Yadaik*. Guru membacakan dan dipraktekkan oleh siswa tentang *hiwar* (percakapan) kedua, kemudian menerjemahkan kosa kata yang belum diketahui dan memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisa dan mengerjakan *tadribat* (latihan). Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Pertemuan ketiga dilakukan pada tanggal 11 Februari 2025, pembelajaran dilakukan selama 2 X 35 menit pada pukul 14.10- 15.20 WITA. Guru dan siswa berdoa Bersama sebelum memulai pembelajaran, menata tempat duduk, menanyakan keadaan siswa dan mengabsensi siswa.

pembelajaran di lakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan tentang kehidupan sehari-hari menggunakan buku cetak *Arabiyah Bainā Yadaik*. Guru membacakan dan diperaktekkan oleh siswa tentang *hiwar* (percakapan) ketiga, kemudian menerjemahkan kosa kata yang belum diketahui dan memberi kesempatan pada siswa untuk menganalisa dan mengerjakan tadribat (latihan). Guru membagikan soal *pre-test*. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Pertemuan keempat dilakukan pada tanggal 14 Februari 2025, pembelajaran dilakukan selama 2 X 35 menit pada pukul 14.10- 15.20 WITA. Pembelajaran dilakukan dengan mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Setelah itu kemudian guru dilanjutkan dengan memberikan soal latihan *post-test* kepada siswa dengan menggunakan aplikasi kahoot.

Adapun langkah-langkah menggunakan media aplikasi kahoot sebagai berikut:

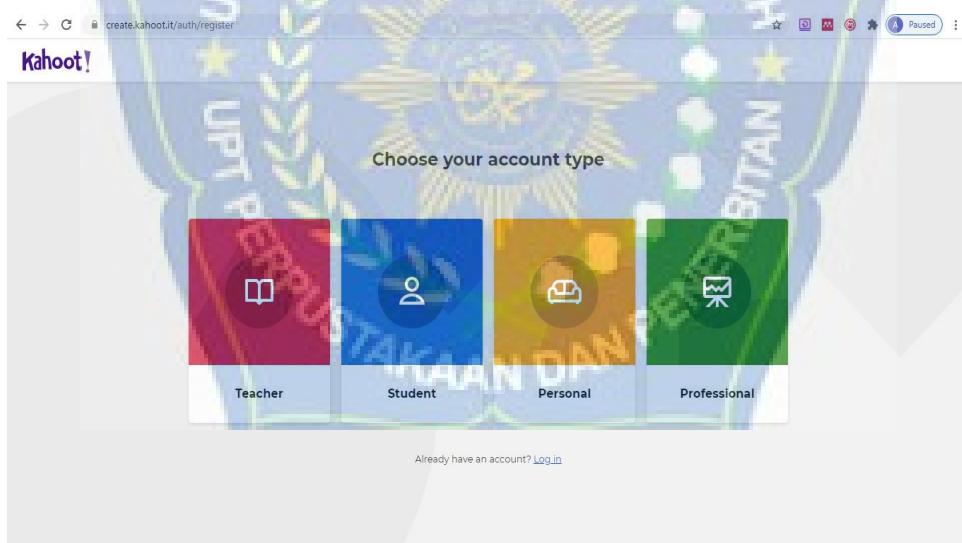
1. Registrasi Akun Kahoot

- a. Akses kahoot melalui alamat *website* kahoot.com
- b. Setelah berhasil masuk ke *website* jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “*Sign Up*” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman *website*.



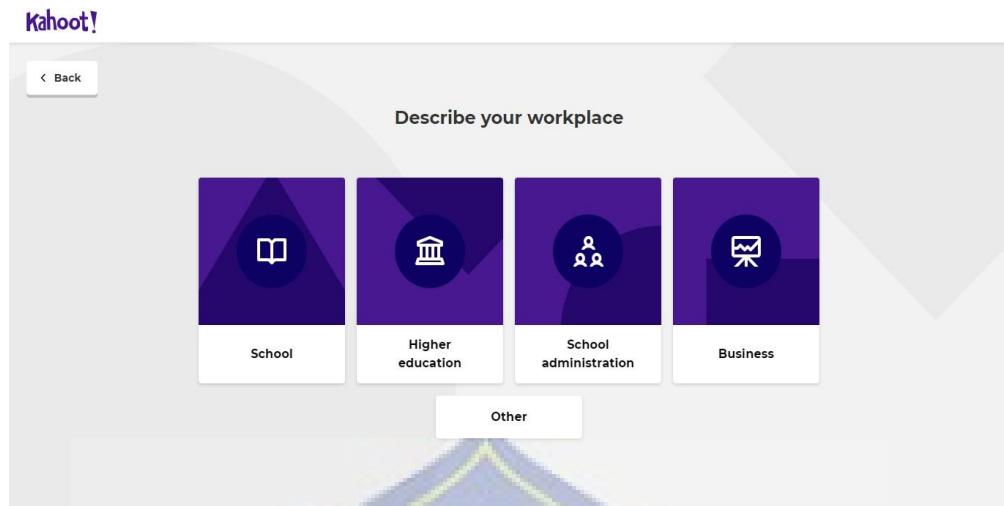
Gambar 4. 1 Membuat Akun Kahoot

- c. Setelah berhasil klik tombol “Sign Up” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk Guru dapat memilih “Teacher”



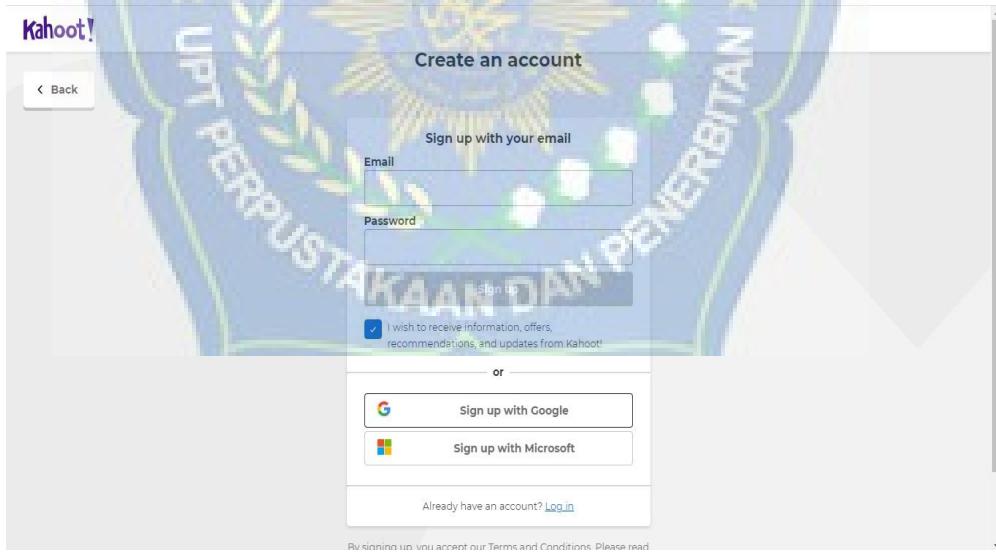
Gambar 4. 2 Memilih Jenis Pekerjaan

- d. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “Higher Education”



Gambar 4. 3 Memilih tempat Pekerjaan

- e. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan *password*, dapat menggunakan tombol “*Sign up with Google*” lalu *login* menggunakan email agar lebih mudah dalam menyimpan user dan *password*



Gambar 4. 4 Mengisi Akun Email

- f. Setelah berhasil *login*, kita dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan pilih “*Get Basic for free*” di bawah pemilihan jenis pembayaran.

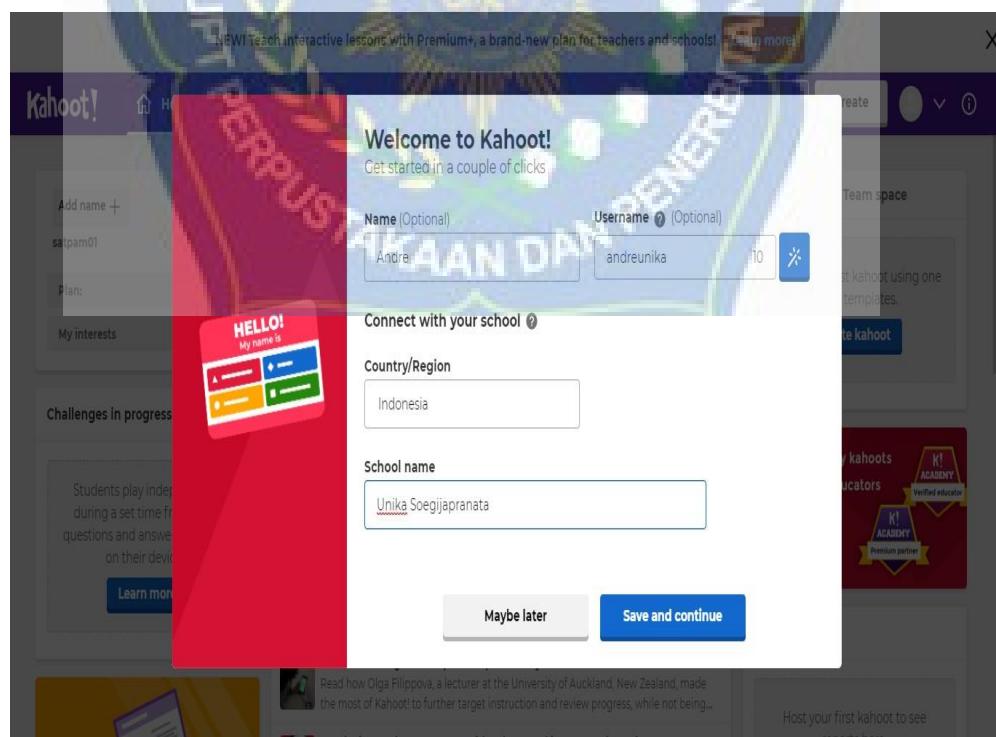
The screenshot shows the Kahoot! pricing page with the following details:

Plan	Description	Price	Per Teacher / Month (Billed Annually)	Action Buttons
Plus	Host games for up to 100 players collaborate with colleagues, and unlock advanced reports.	\$5	per teacher / month (billed annually)	Buy now Start free trial
Pro	Host games for up to 200 players and access more question types and distance learning features.	\$10	per teacher / month (billed annually)	Buy now Start free trial
Premium	Host games for up to 2000 players and access our full suite of question types and distance learning features.	\$15	per teacher / month (billed annually)	Buy now Start free trial
Premium+	Access our most comprehensive plan and: <ul style="list-style-type: none">✓ Get everything in Kahoot! Premium✓ Teach with interactive lessons✓ Import slides from presentations✓ Combine reports (coming soon) Save 25% on your first year when you buy now - that's 3 months free! Offer ends Sep 30.	\$20	\$15	Buy now Start free trial

Below the plans, there is a section for "Basic features for creating and playing." It includes a "Get Basic for free" button and information about getting a site license for \$20 per teacher/month.

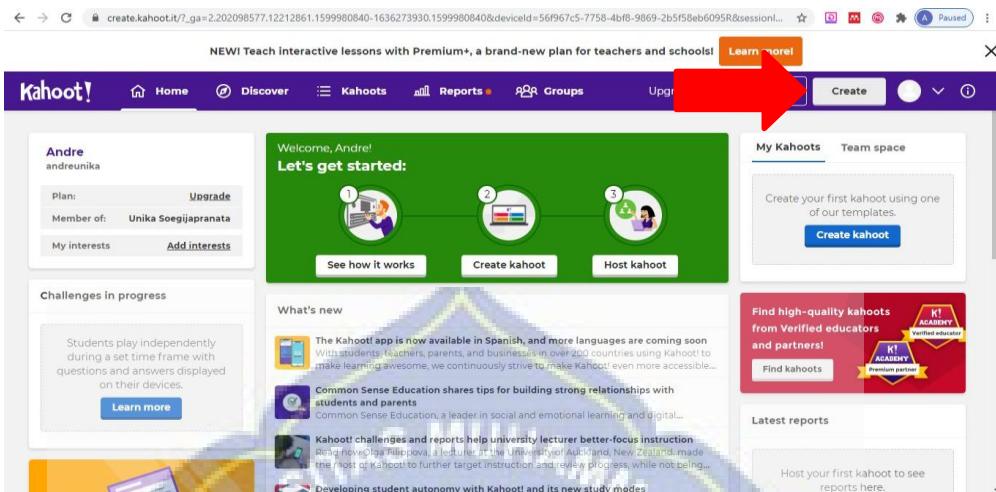
Gambar 4. 5 Memilih Jenis Pembayaran

g. Setelah berhasil *registrasi / login*, akan mucul data diri terlebih dahulu, silahkan mengisi nama, *username*, *country*, dan nama sekolah.



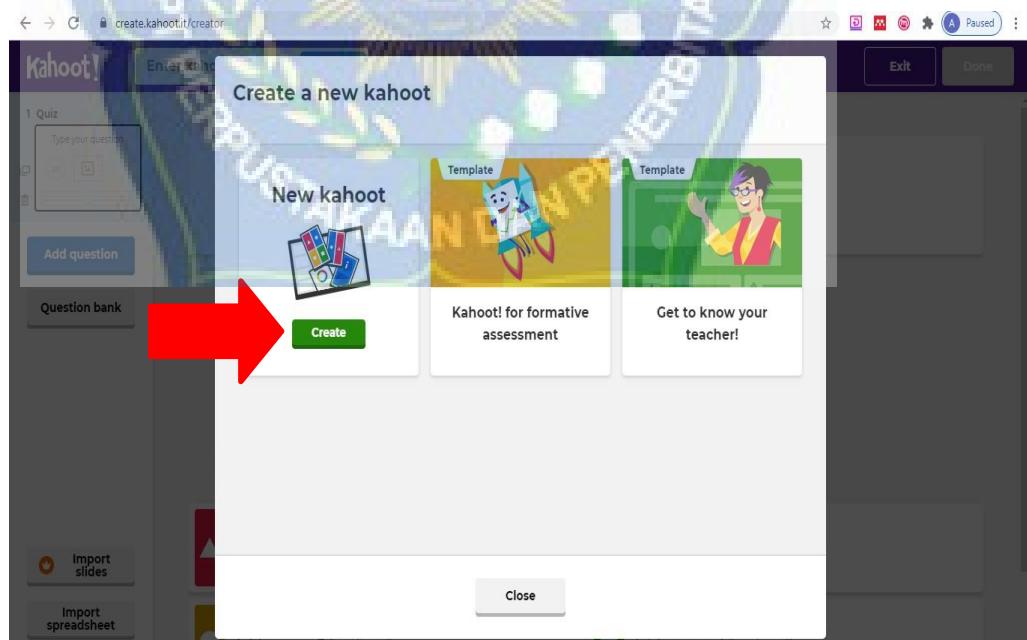
Gambar 4. 6 Mengisi Data Diri

- h. Setelah berhasil maka dapat langsung membuat kuis kahoot dengan klik tombol “Create” pada bagian kanan atas *dashboard*.



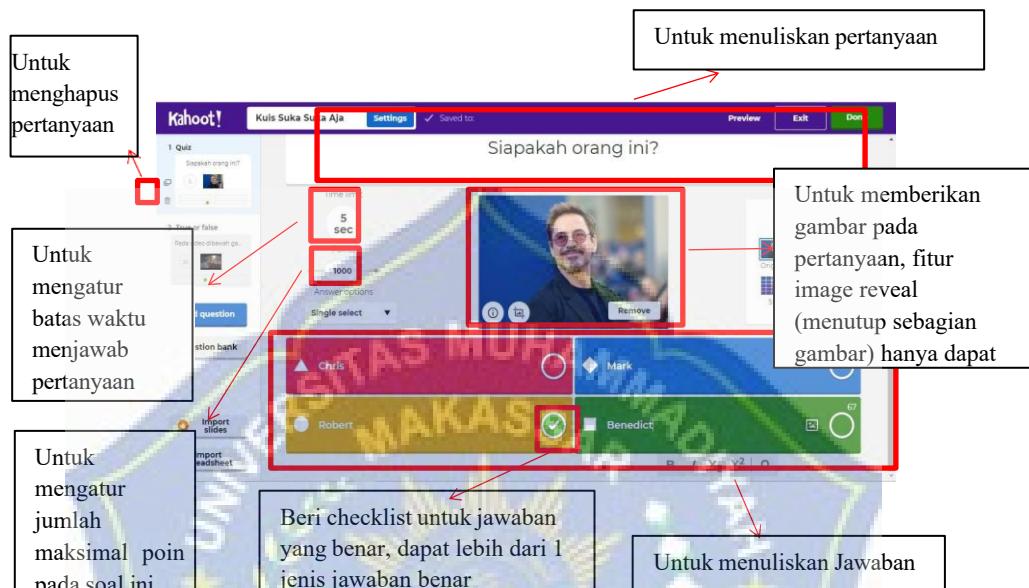
Gambar 4. 7 Langkah Membuat Kuis Kahoot

- i. Setelah berhasil, akan muncul pilihan *Create a new kahoot*. Klik tombol Create.



Gambar 4. 8 Membuat Jenis Kuis Kahoot

- j. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun yang gratis hanya dapat membuat jenis pertanyaan “*Quiz*” dan “*True or False*”
- k. Contoh pertanyaan jenis ”*Quiz*”



Gambar 4. 9 Jenis Quiz

1. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “*Add Question*” di bagian kiri *dashboard*.



Gambar 4. 10 Memilih Jenis Pertanyaan Baru

m. Contoh pertanyaan jenis “True or False”

Pada video dibawah game dibuat menggunakan Unreal

Time limit: 20 sec

Points: 1000

True False

Gambar 4. 11 Jenis Pertanyaan True or False

- n. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisikan deskripsi Kahoot dengan klik tombol “Setting” di kiri atas dashboard.

يَنَامُ طَاهِرٌ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟

طارق : مَاذَا تَفْعَلُ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟
طاهر : أَقْرَأُ الْقُرْآنَ

طارق : وَمَنِيَّ تَذَهَّبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟
طاهر : أَذْهَبَتِي الْقَبْرُ فِي الْمَسْجِدِ .

طارق : هَلْ تَذَهَّبُ بِالسَّيَّارَةِ ؟
طاهر : لَا ، اذْهَبْتُ بِالْحَافَلَةِ

طارق : مَنِيَّ تَسْبِيَقُ ؟
طاهر : أَسْتَقِطُ عَندَ الْقَبْرِ .

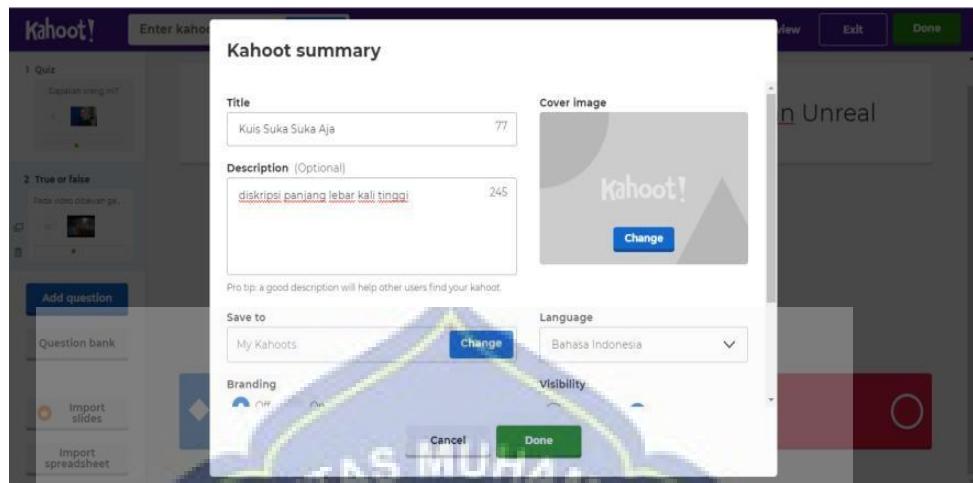
طارق : أَئِنَّ تُصَلِّيَ الْقَبْرَ ؟
طاهر : أَصَلَّيَتِي الْقَبْرُ فِي الْمَسْجِدِ

طارق : هَلْ تَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟
طاهر : لَا أَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ

Benar Salah

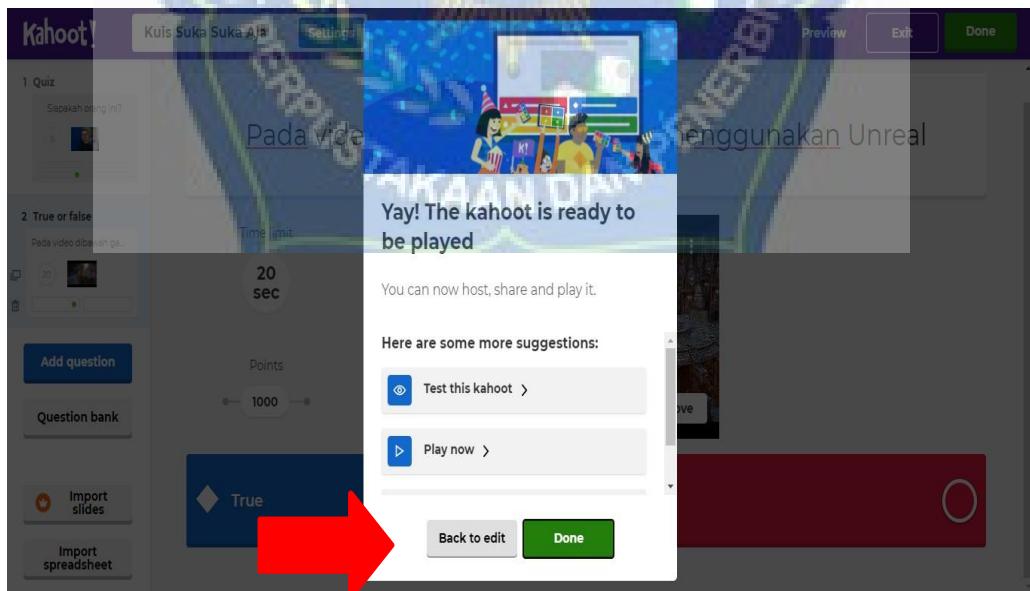
Gambar 4. 12 Pengaturan Kahoot

- o. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisikan deskripsi kahoot, dapat klik tombol “Done” yang ada pada bagian kanan atas dashboard



Gambar 4. 13 Mengisi Deskripsi Kahoot

- p. Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “Play Now” jika belum ingin memainkannya langsung, maka klik tombol “Done”



Gambar 4. 14 Memulai Permainan

- q. Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan *dashboard*.

The screenshot shows the Kahoot! dashboard. On the left, there's a sidebar with user information (Andre, andreunika) and a 'Challenges in progress' section. The main area features a green banner with the text 'Well done! Now, on to the next task' and three circular icons labeled 1, 2, and 3. Below the banner are buttons for 'See how it works', 'Create kahoot', and 'Host kahoot'. To the right, there's a 'My Kahoots' section displaying a thumbnail for 'Kuis Suka Suka Aja' (2 Qs) created by andreunika. A red arrow points from the text in question to this thumbnail.

Gambar 4. 15 Menyimpan Daftar Pertanyaan

2. Penerapan Media Aplikasi Kahoot

- Untuk bermain kahoot, siswa dapat diminta untuk mengunduh aplikasi terlebih dahulu atau masuk ke halaman Kahoot, lalu klik tombol “Play” pada bagian atas *dashboard*
- Untuk memulai bermain, dapat terlebih dahulu membuka kahoot yang sudah tersimpan, kemudian dapat langsung klik tombol “Play” di bagian kiri *dashboard*

This screenshot shows the Kahoot! dashboard again, focusing on a quiz titled 'Kuis Suka Suka Aja'. The quiz has 0 favorites, 0 plays, and 0 players. A large red arrow points to the 'Play' button, which is highlighted in blue. The quiz details show two questions: '1 - Quiz Siapakah orang ini?' and '2 - True or False Pada video dibawah game dibuat menggunakan Unreal'. To the right, there are 'Show answers' buttons and video thumbnails for the second question.

Gambar 4. 16 Memulai Permainan

- c. Setelah berhasil akan muncul pilihan cara bermain kahoot, pilih mode “*Teach*” jika digunakan saat sedang dalam *Virtual Classroom* (Guru share screen kahoot nya sehingga siswa dapat melihat soalnya melalui layar *virtual classroom*). Sedangkan mode “*Assign*” digunakan untuk pembelajaran mandiri (Guru tidak *share screen*, siswa dapat melihat soalnya secara mandiri di layar kahoot masing-masing.)



Gambar 4. 17 Menampilkan Pertanyaan

- d. Setelah memilih mode permainan, berikutnya akan muncul opsi permainan, untuk *virtual classroom* disarankan menggunakan mode “*Classic*” agar setiap siswa dapat bermain secara mandiri.



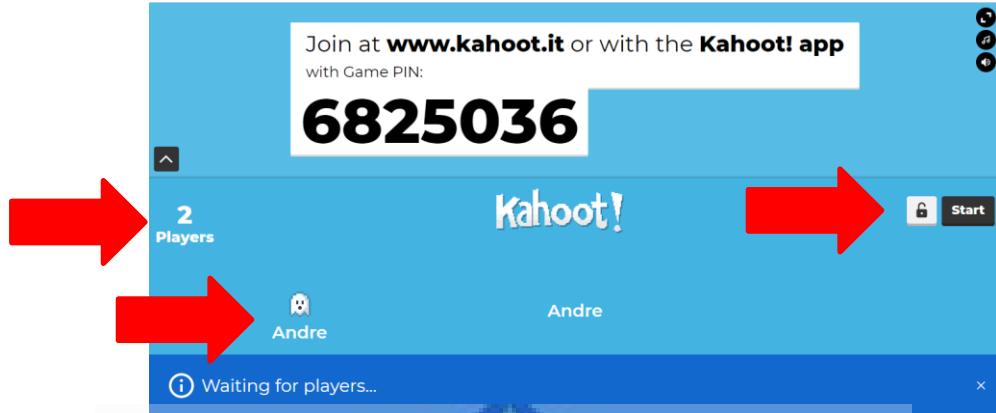
Gambar 4. 18 Menggunakan Metode *Classic*

- e. Setelah melakukan konfigurasi opsi permainan, silahkan klik mode “Classic” dan akan dapat memulai permainan. Saat mulai masuk ruang permainan akan muncul kode Permainan yang harus diinputkan oleh siswa agar dapat mengikuti permainan



Gambar 4. 19 Menyebarluaskan Pin Quizz Kahoot

- f. Jika siswa sudah berhasil masuk, maka namanya akan muncul di bagian bawah *dashboard*, dan jumlah pemain yang masuk akan terlihat di sebelah kiri tengah *dashboard*.
- g. Jika seluruh pemain (siswa) sudah masuk ke ruangan, maka permainan dapat dimulai dengan klik tombol *Start* yang ada pada bagian tengah kanan *dashboard*.



Gambar 4. 20 Memulai Permainan

- h. Setelah berhasil maka permainan akan dimulai, dan jika pada opsi permainan tadi pada bagian “Automatically Move Through Question” tidak di *On* kan, maka Guru harus klik tombol “Next” di kiri atas *dashboard* untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 4. 21 Peringkat Permainan

Berdasarkan hasil belajar Bahasa Arab siswa ketika dilakukan *pre-test* sebelum menggunakan media aplikasi kahoot dengan nilai rata-ratanya, 75,71 nilai maksimumnya 100, nilai minimumnya 40 dan nilai standar deviasi 15. Dari

penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII pada bab tentang kehidupan sehari-hari siswa sebelum diterapkan media aplikasi kahoot belum mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sedangkan setelah diterapkan media aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII pada materi kehidupan sehari-hari telah diolah pada analisis deskriptif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran Bahasa Arab sebanyak 14 siswa. Selanjutnya setelah rangkaian proses pembelajaran dilakukan maka selanjutnya melakukan *posttest* menggunakan aplikasi kahoot dan data yang diperoleh adalah untuk nilai rata-rata diperoleh 84,79, nilai maksimum diperoleh 100, nilai minimum diperoleh 70.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.

C. Bentuk Pengaruh Media Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

Perolehan data hasil belajar Bahasa Arab siswa dilakukan dengan cara memberikan soal *pre-test* (test awal) dan *post-test* (test akhir) yang berjumlah 10 butir soal yang sebelumnya telah dipelajari oleh siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar pada bab tentang kehidupan sehari-hari.

Sebelum instrumen penelitian digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

1. Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas

Tabel 4. 1 Hasil uji *Validitas*

No	Sig. (2-tailed)	Pearson Correlation	Keterangan
1	0,000	.823**	Valid
2	0,000	.933**	Valid
3	0,000	.886**	Valid
4	0,002	.758**	Valid
5	0,000	.933**	Valid
6	0,008	.674**	Valid
7	0,000	.933**	Valid
8	0,000	.933**	Valid
9	0,001	.793**	Valid
10	0,000	.886**	Valid
11	0,843	-0,058	Tidak Valid
12	0,654	0,131	Tidak Valid
13	0,525	0,186	Tidak Valid
14	0,736	0,099	Tidak Valid
15	0,000	.933**	Valid
16	0,843	-0,058	Tidak Valid
17	0,654	0,131	Tidak Valid
18	0,525	0,186	Tidak Valid
19	0,736	0,099	Tidak Valid
20	0,000	.933**	Valid

Berdasarkan hasil uji *validitas* soal yang telah dilakukan pada 20 butir soal menggunakan aplikasi SPPS Versi 27 terdapat 12 butir soal yang dinyatakan valid dan terdapat 8 butir soal yang dinyatakan tidak valid.

b. Reliabilitas

- a) Jika *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka butir soal dinyatakan *reliabel*
- b) Jika *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka butir soal dinyatakan tidak *reliable*.

Tabel 4. 2 *Reliability Statistics*

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,768	10

Berdasarkan uji *reliabilitas* yang telah dilakukan terhadap 10 butir soal pilihan ganda yang dinyatakan valid, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* = 0,8768. Karena nilai *Cronbach's Alpha* > dari 0,6 yaitu 0,887 maka maka butir-butir soal tersebut telah dinyatakan *reliable*.

2. Data Hasil Belajar Pre-test Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT

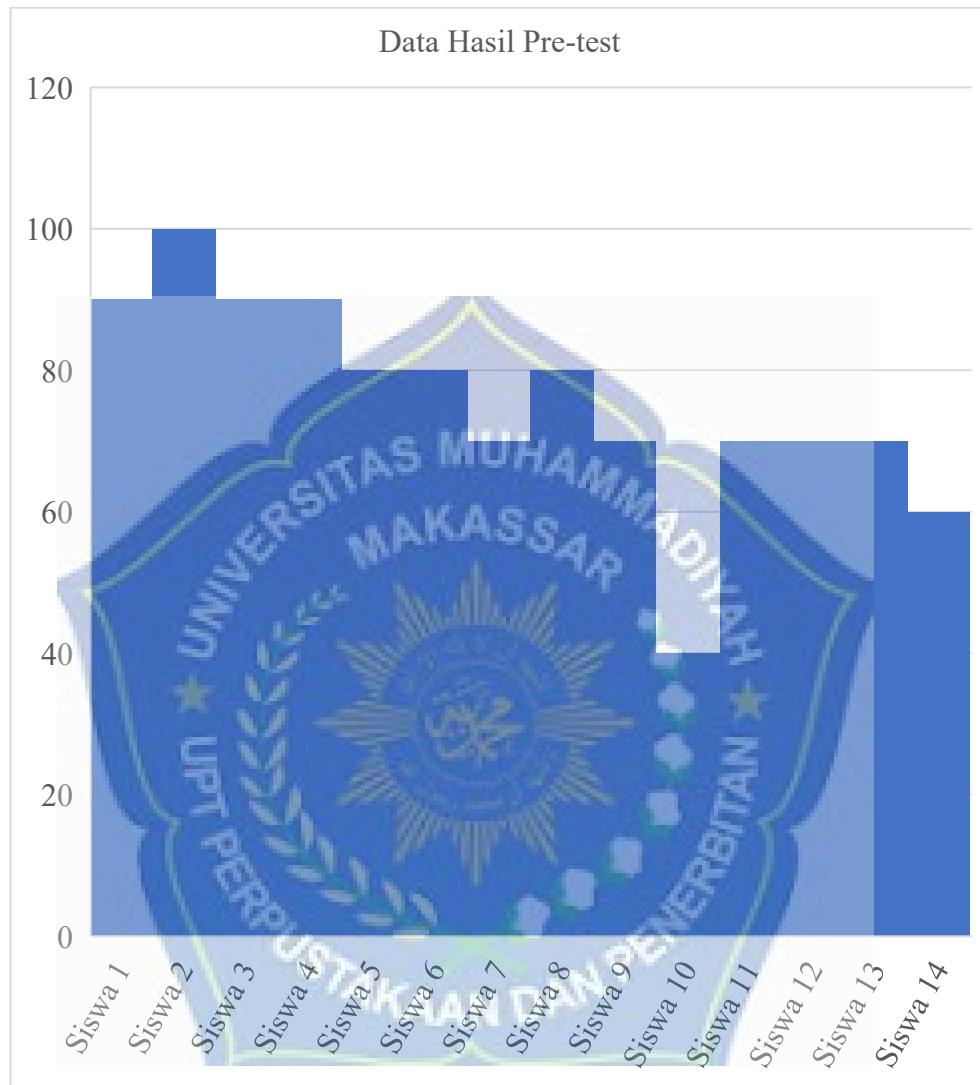
Al-Qalam Makassar

Tabel 4. 3 Hasil *Pre-test*

Pre-test				
No	Nama	Nilai	Benar	Salah
1	Siswa 1	90	9	1
2	Siswa 2	100	10	0
3	Siswa 3	90	9	1
4	Siswa 4	90	9	1
5	Siswa 5	80	8	2
6	Siswa 6	80	8	2
7	Siswa 7	70	7	3
8	Siswa 8	80	8	2
9	Siswa 9	70	7	3
10	Siswa 10	40	4	6
11	Siswa 11	70	7	3
12	Siswa 12	70	7	3
13	Siswa 13	70	7	3
14	Siswa 14	60	6	4
Rata-rata		75,7		

Tabel di atas terdapat satu orang siswa yang mendapatkan nilai 40, satu orang mendapatkan nilai 60, lima orang siswa mendapatkan nilai 70, tiga orang

siswa mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 hanya diraih oleh satu orang siswa, dengan nilai rata-rata 75.7



Gambar 4. 22 Tabel *Histogram Pre-test*

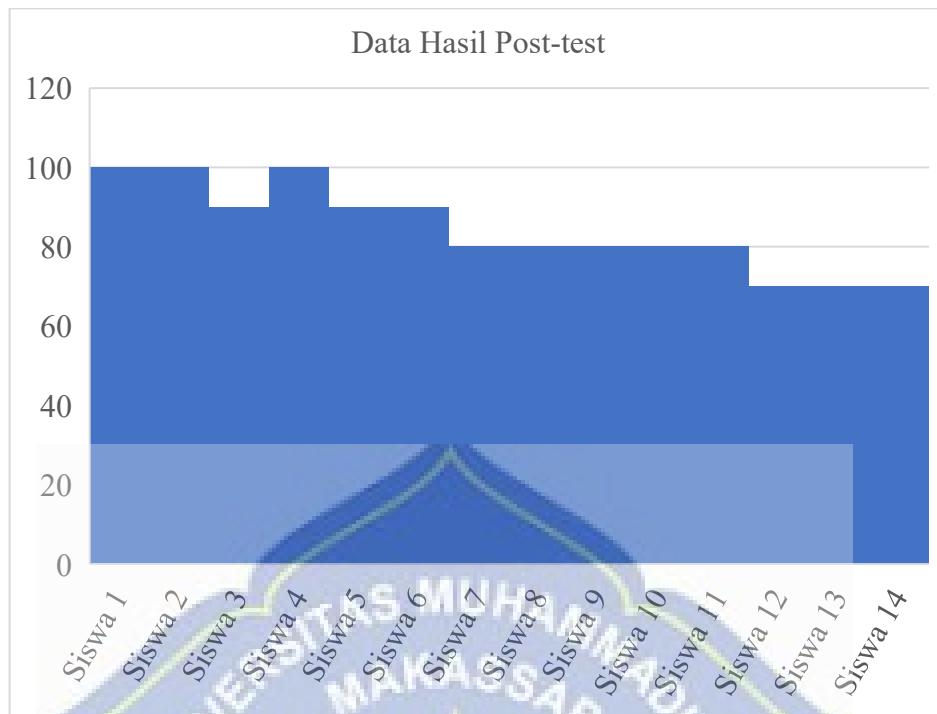
Berdasarkan tabel histogram di atas terdapat tujuh orang siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 75 dengan nilai terendahnya 40, sedangkan terdapat tujuh orang yang mencapai nilai ketuntasan dengan nilai tertinggi 100 hanya diraih 1orang saja.

3. Data Hasil Belajar *Posttest* Bahasa Arab Siswa Kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

Tabel 4. 4 Hasil *Post-test*

POST-TEST				
No	Nama	Nilai	Benar	Salah
1	Siswa 1	100	10	0
2	Siswa 2	100	10	0
3	Siswa 3	90	9	1
4	Siswa 4	100	10	0
5	Siswa 5	90	9	1
6	Siswa 6	90	9	1
7	Siswa 7	80	8	2
8	Siswa 8	80	8	2
9	Siswa 9	80	8	2
10	Siswa 10	80	8	2
11	Siswa 11	80	8	2
12	Siswa 12	70	7	3
13	Siswa 13	70	7	3
14	Siswa 14	70	7	3
Rata-rata		84,2		

Berdasarkan tabel di atas terdapat tiga orang siswa yang mendapatkan nilai 70, lima orang mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 hanya diraih oleh tiga orang siswa dengan nilai rata-rata 84,2



Gambar 4. 23 Hasil Post-test

Berdasarkan tabel *histogram* di atas terdapat 3 orang siswa yang tidak mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal 75 dengan nilai terendahnya 70, sedangkan terdapat 11 orang yang mencapai nilai ketuntasan dengan nilai tertinggi 100 hanya diraih oleh 3 orang.

4. Analisis Deskriptif

Perolehan data mengenai hasil belajar siswa didapatkan melalui pemberian tes kepada siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu ketika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi evaluasi kahoot. Setelah dilakukan pengolahan terhadap nilai *pre-test* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test	14	60	40	100	75,71	15,046
Post-test	14	30	70	100	84,29	10,894
Valid N (listwise)	14					

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat dilihat nilai terendah *pre-test* adalah 40 dan nilai *maximum* 100, sedangkan *post-test* nilai terendahnya adalah 70 dan nilai tertingginya adalah 100. Nilai rata-rata hasil *pre-test* adalah 75,71 sedangkan *post-test* adalah 84,29

5. Uji Normalitas

Sebelum analisis data dilakukan terkait meningkat atau tidaknya penerapan aplikasi kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji *normalitas data*. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu sebaran data. Untuk mendapatkan hasil uji normalitas, peneliti menggunakan *one-sample Shapiro-Wilk test* SPSS 27. Dasar penetapan keputusan didasarkan atas dua kemungkinan yaitu sebagai berikut:

- a) Jika nilai *signifikansi* $> 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel berdistribusi normal,
- b) Jika nilai *signifikansi* $\leq 0,05$ maka dikatakan bahwa sampel tidak berdistribusi normal.

Tabel 4. 6 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	0,209	14	0,098	0,926	14	0,264
Post-test	0,224	14	0,054	0,880	14	0,058
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan hasil uji *normalitas* data diketahui nilai *signifikansi* 0,264 dan $0,058 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

6. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji *homogenitas* dilakukan dengan menggunakan *Levene statistic* melalui SPSS 27. Untuk menentukan *homogen* tidaknya suatu data, maka kriteria yang berlaku antara lain:

- jika *signifikansi* yang diperoleh lebih $> 0,05$, maka H_0 ditolak H_a diterima.
- jika *signifikansi* yang diperoleh lebih $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut uji *homogenitas varian*:

Tabel 4. 7 Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
Hasil pre-test post-test	<i>Based on Mean</i>	0,621	1	26	0,438
	<i>Based on Median</i>	0,785	1	26	0,384
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,785	1	25,140	0,384
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,624	1	26	0,437

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas di atas pada baris *pre-test* diketahui nilai sig = 0,438 dimana nilai sig. baik *pre-test* maupun *post-test* lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut *homogen*.

7. Uji Paired Sampel T-test

Untuk langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis melalui SPSS 27 dengan menggunakan Uji *Paired Sampel T-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah *hipotesis* diterima atau ditolak. Adapun Kreteria diterima atau tidaknya suatu *hipotesis* yaitu :

- a) jika sig. (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- b) jika sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_a ditolak dan H₀ diterima

Tabel 4. 8 Uji Paired Sampel T-test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					<i>t</i>	<i>d f</i>	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair I	Pre-test – Post-test	-8,57143	10,27105	2,74505	-14,50176	-2,64110	-3,122	13	0,008

Berdasarkan tabel di atas pada kolom *sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05 ($0,008 < 0,05$) sehingga disimpulkan bahwa nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05, maka berdasarkan kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil belajar Bahasa Arab siswa sebelum menggunakan media aplikasi kahoot ternyata masih kurang. Hasil yang diperoleh oleh siswa ternyata masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang, berdasarkan hasil analisis yang diperoleh data nilai *pre-test* mengenai hasil belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa dengan nilai rata-ratanya, 75,71 nilai maksimumnya 100, nilai minimumnya 40 dan nilai standar deviasi 15. Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar bahasa Arab kelas VII pada bab tentang kehidupan sehari-hari siswa sebelum diterapkan media aplikasi kahoot belum mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Berdasarkan data analisis uji *hipotesis* dengan menggunakan *Uji Paired Sampel T-test* diperoleh nilai *signifikansi* dari data *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,008 yang artinya nilai *signifikansi* kurang dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), artinya ada peningkatan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII setelah menggunakan media aplikasi kahoot. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam.



BAB V (الباب الخامس)

PENUTUP (النهاية)

A. KESIMPULAN (الخلاصة)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh media aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil uji T diperoleh nilai *signifikansi* yaitu 0,008 kurang dari 0,05 sehingga media aplikasi kahoot meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar.
2. Hasil belajar bahasa Arab yang diperoleh siswa sebelum menggunakan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa dimana terdapat satu orang siswa yang mendapatkan nilai 40, satu orang siswa mendapatkan nilai 60, lima orang siswa mendapatkan nilai 70, tiga orang siswa mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 hanya diraih oleh satu orang siswa, dengan nilai rata-rata 75,7 nilai tertinggi 100, nilai terendah 40 dan standar deviasi 15. Selanjutnya setelah rangkaian proses pembelajaran dilakukan maka dilakukan *post-test* menggunakan aplikasi kahoot dan data yang diperoleh adalah terdapat tiga orang siswa yang mendapatkan nilai 70, lima orang mendapatkan nilai 80, tiga orang siswa mendapatkan nilai 90, dan nilai 100 diraih oleh tiga orang siswa dengan nilai rata-rata 84,2, dan

standar deviasi 10,89 Berdasarkan data analisis uji *hipotesis* dengan menggunakan *Uji Paired Sampel T-test* diperoleh nilai *signifikansi* dari data *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,008 yang artinya nilai *signifikansi* kurang dari 0,05 ($0,008 < 0,05$), maka kriteria yang telah disebutkan sebelumnya bahwa jika nilai *signifikansi* lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar setelah penerapan media aplikasi kahoot memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas VII SMPIT Al-Qalam Makassar

B. SARAN (الإقتراحات)

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan lebih mempersiapkan fasilitas sarana prasarana yang lebih menunjang berbagai jenis media pembelajaran.
2. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran seperti aplikasi kahoot, sehingga dalam proses pembelajaran siswa lebih bersemangat dan mampu memahami pembelajaran bahasa Arab dengan baik kedepannya.
3. Siswa harus lebih aktif lagi dan menumbuhkan sikap positif seperti menumbuhkan minat belajar, rasa ingin tahu, dan rasa percaya diri dalam proses pembelajaran bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA (قائمة المراجع)

- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya*. (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2017)
- Amilia, Riski, Tri Yuni Hendrowati, and Suminto, 'Implementasi Pembelajaran Saintifik Dengan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik', *Jurnal E-DuMath*, 8 (2022), 98–105
- Andriani, Santika, 'Pengaruh Electronic Word of Mouth (E-Wom) Terhadap Keputusan Pembelian', *Journal Ekonomi Dan Manajemen*, 2022, 1–23
- Andriyani, Yulisa, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang', *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1 (2017), 1–104
- Asrin, Asrin, 'Metode Penelitian Eksperimen', *Maqasiduna: Journal of Education, Humanities, and Social Sciences*, 2 (2022), 21–29
[<https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24>](https://doi.org/10.59174/mqs.v2i01.24)
- Aziza, Lady Farah, and Ariadi Muliansyah, 'Keterampilan Berbahasa Arab', *EL-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19 (2020), 56–71
- Barus, Frinawaty Lestarina, and Abeltha Giovanie Br Ginting, 'Penggunaan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Menelaah Struktur', *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29 (2023), 46 [<https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.43342>](https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.43342)
- Evi Nurus Suroiyah, and Dewi Anisatuz Zakiyah, 'Perkembangan Bahasa Arab Di Indonesia', *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3 (2021), 60–69
[<https://doi.org/10.51339/muhad.v3i1.302>](https://doi.org/10.51339/muhad.v3i1.302)
- Farmasi, Jurnal, and Dan Farmakoinformatika, *Artikel Review : Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi Review Article: Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research*, 2022, II
- Fauzi, Moh. Fery, Ahmad Fatoni, and Irma Anindiati, 'Pelatihan Peningkatan Kualitas Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Information Dan Communication Technology (Ict) Untuk Pengajar Bahasa Arab', *Jurnal Terapan Abdimas*, 5 (2020), 173 [<https://doi.org/10.25273/jta.v5i2.5620>](https://doi.org/10.25273/jta.v5i2.5620)
- Heryana, Ade, *Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif*, Universitas Esa Unggul, 2020
- Idzi Layyinnati, and Nisa'atul Wahidah, 'Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Vii Di Mts Muhammadiyah 06 Banyutengah Tahun

- Pelajaran 2020/2021', *Jurnal Pendidikan Islam*, 10 (2024), 1–14 <<https://doi.org/10.37286/ojs.v10i1.210>>
- Irfan Syahroni, Muhammad, 'Prosedur Penelitian Kuantitatif', *EJurnal Al Musthafa*, 2 (2022), 43–56 <<https://doi.org/10.62552/ejam.v2i3.50>>
- Izzah, Meladia Aqidatul, and Ali Ma'sum, 'Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Maherah Qira'ah Untuk Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari', *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1 (2021), 1081–94 <<https://doi.org/10.17977/um064v1i82021p1081-1094>>
- Jamil, Husnaini, and Nur Agung, 'Tantangan Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0: Analisis Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Interaktif', *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3 (2022), 38–51 <<https://doi.org/10.19105/ajpba.v3i1.5536>>
- K, Andi Sumarlin, Ardian Al Hidaya, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, Universitas Patompo, Stai Madiun, and others, 'Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah', *Journal of Internasional Multidisciplinary Research*, 2 (2024), 2024
- Kautsar, 'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di MAN 3 Aceh Besar', 8 (2019), 55
- Lubis, Mhd. Syahdan, 'Belajar Dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan Yang Berkemajuan', *Jurnal Literasiologi*, 5 (2021), 95–105
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq, 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2021), 150–65 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>>
- Maimunah, and UIN Raden Fatah, 'Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Humanistik', *Medina-Te: Jurnal Studi Islam*, 14 (2016), 125
- Muhson, Ali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi', *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3 (2022), 55–64 <<https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>>
- Munawarah, Munawarah, and Zulkiflih Zulkiflih, 'Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Al-Kitabah) Dalam Bahasa Arab', *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1 (2021), 22 <<https://doi.org/10.36915/la.v1i2.15>>
- Muzaffar, Asyraf, 'Derivasi Indikator Hasil Belajar Bahasa Arab', *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 7 (2018), 213 <<https://doi.org/10.22373/l.v7i2.3465>>

Nur Fadilah Amin; Sabaruddin Garancang; Kamaluddin Abunawas, ‘konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian’, *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (2023), 15–31

Nuroifah, Nisfatun, and Bachtiar Syaiful Bacri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Dawar blandong Mojokerto Nisfatun Nuroifah , Bachtiar Syaiful Bachri’, *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 2020, 1–10

Oktaviani, Mitha Arvira, and Hari Basuki Notobroto, ‘Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, Shapiro-Wilk, Dan Skewness-Kurtosis’, *Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3 (2014), 127–35

P., Andi Achru, ‘Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran’, *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3 (2019), 205 <<https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>>

Pagarra H & Syawaludin, dkk, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022

Putra, Aan, and Kesi Afrilia, ‘Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4 (2020), 110–22 <<https://doi.org/10.32505/qalasadi.v4i2.2127>>

Roviati, Evi, Tadris Biologi, Fitk IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jl Perjuangan, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, and others, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi SMA/MA X’, *Jurnal Bio Educatio*, 6 (2021), 38–43

Salomo Leuwol, Ferdinand, Basiran Basiran, Moh. Solehuddin, Antonius Rino Vanchapo, Dewi Sartipa, and Eny Munisah, ‘Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah’, *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10 (2023), 988–99 <<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.899>>

Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, and Muhammadong, ‘Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kreatif’, *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2 (2024), 367–79 <<https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>>

Suryana, *Metodologi Penelitian: Metodologi Penelitian Skripsi, Rake Sarasir* (Penerbit KBM Indonesia, 2010)

Suwahyu, Irwansyah, ‘Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Proses Pembelajaran PAI’, *Jurnal MediatIK*, 6 (2023), 47 <<https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i1.46075>>

Syafrida Hafni Sahir, *Buku Ini Di Tulis Oleh Dosen Universitas Medan Area Hak*

Cipta Di Lindungi Oleh Undang-Undang Telah Di Deposit Ke Repository UMA Pada Tanggal 27 Januari 2022 Metodologi Penelitian (Penerbit KBM Indonesia, 2022)

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia, and Ramadani Syafitri, ‘Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif’, *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2 (2023), 160–66

Syahrizal, Hasan, and M. Syahran Jailani, ‘Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif’, *Jurnal Qosim : Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1 (2023), 13–23 <<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>>

Taubah, Miftachul, ‘Maharah Dan Kafa’ah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab’, *Studi Arab*, 10 (2019), 31–38 <<https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1765>>

Ummul Aiman, Karimuddin Abdullah . CIQnR Misbahul Jannah, and Ketut Ngurah Ardiawan Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Masita, Taqwin, Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022

Usmadi, Usmadi, ‘Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)’, *Inovasi Pendidikan*, 7 (2020), 50–62 <<https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>>

Wibowo, Hindra Panji, Ega Nurliana, Dina Fitri Aryanis, and Oktian Fajar Nugroho, ‘Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi’, *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5 (2022), 302–7

RIWAYAT HIDUP



SARMIN, lahir di Benggaulu, 10 Januari 2002, merupakan putra keempat dari pasangan ayah Abubakar dan ibu Rabia. Sarmin memulai pendidikan di SD Negeri Funju yang tamat pada tahun 2013, dan melanjutkan ke SMP Negeri O3 Dapurang yang tamat pada tahun 2016 hingga di SMA Negeri 01 Pasangkayu yang tamat pada tahun 2019. Setelah menamatkan SMA, Sarmin melanjutkan pendidikan I'Dad Lughowi di Mahad Albirr Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2019 dan menyelesaikan pada bulan Februari 2022 kemudian melanjutkan pendidikan pada program studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2021 dan menyelesaikan pada bulan April tahun 2025.

Selama mengikuti pendidikan di Mahad Albirr dan Pendidikan Bahasa Arab, Sarmin aktif di Unit kegiatan Mahasiswa Tapak Suci Universitas Muhammadiyah Makassar dengan hobi olahraga khususnya di pencak silat. Sarmin meraih juara 1 kelas D kategori dewasa pada kejuaraan pencak silat makassar championship ke 2 pada tahun 2023, meraih juara 1 kelas E kategori dewasa pada kejuaraan pencak silat pasuruan martial art championship ke-2 tahun 2024, meraih juara 2 kelas D kategori dewasa pada kejuaraan pencak silat pare-pare championship tahun 2023 dan meraih juara 3 pada kejuaraan pencak silat Um surabaya national silat championship tahun 2024.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar soal pretest

Soal Pretest Bahasa Arab Tentang (الحياة اليومية)

طارق : مَاذَا تَفْعَلُ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟ طاهر : يَقْرَأُ الْقُرْآنَ .	طارق : مَنِي تَسْتَيقِظُ ؟ طاهر : اسْتَيقِظُ عِنْدَ الفَجْرِ .
طارق : وَمَنِي تَدْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ ؟ طاهر : أَدْهَبُ إِلَى السَّاعَةِ السَّابِعةِ .	طارق : أَيْنَ تُصَلِّيَ الْفَجْرِ ؟ طاهر : أَصَلِّي الْفَجْرَ فِي الْمَسْجِدِ .
طارق : هَلْ تَدْهَبُ بِالسَّيَّارَةِ ؟ طاهر : لَا ، اذْهَبُ بِالْحَافَلَةِ .	طارق : هَلْ تَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟ طاهر : لَا لَا أَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ .
أَجَبْتُ عَنِ الْأَسْئَلَةِ بِالْخِصَارِ .	
١. مَنْ يَسْتَيقِظُ عِنْدَ الفَجْرِ ؟	
ب. طارق	ا. علي
د. فجر	ج. طاهر
٢. أَيْنَ يُصَلِّيَ الْفَجْرِ ؟	
ب. في مَسْجِدٍ	ا. في غُرْفَةٍ
د. في مَدْرَسَةٍ	ج. في الْبَيْتِ
٣. هَلْ يَنَامُ طَاهِرٌ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟	
ب. لَا يَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ	ا. يَدْهَبُ إِلَى الْمَدْرَسَةِ
د. يَنَامُ بَعْدَ الصَّلَاةِ	ج. يَدْهَبُ إِلَى السُّكُنِ
٤. مَاذَا يَفْعَلُ بَعْدَ الصَّلَاةِ ؟	
ب. يَقْرَأُ الْقُرْآنَ	ا. يَأْكُلُ الطَّعَامَ
د. يَذْهَبُ بِالْحَافَلَةِ	ج. يَأْكُلُ الطَّعَامَ

٥. متى يذهب إلى المدرسة؟

- أ. يذهب بالحافلة
- ب. يذهب بالسيارة
- ج. يذهب في الساعة التاسعة
- د. يذهب في الساعة السابعة

أسرة أحمد لا تنام بعد الصلاة يوم العطلة ، طه يكتس غرفة الجلوس ، وفاطمة تكتس غرفة النوم ، وأحمد يغسل الملابس ، ولطيفة تكوي الملابس ، والجدة تعيس الأطباق ، والجد يقرأ القرآن .

٦. ماذا تفعل الجدة؟

- أ. تعيس الأطباق
- ب. يكتس غرفة الجلوس
- ج. يكتس غرفة النوم
- د. يقرأ القرآن

٧. ماذا تفعل أطيفه؟

- أ. تعيس الأطباق
- ب. يغسل الملابس
- ج. تكوي الملابس
- د. يكتس غرفة المأوس

٨. ماذا يفعل أحمد؟

- أ. يذهب إلى المدرسة
- ب. يغسل الملابس
- ج. يقرأ القرآن
- د. يذهب بالسيارة

٩. ماذا يفعل طه؟

- أ. تكوي الملابس
- ب. تكتس غرفة النوم
- ج. تعيس الأطباق
- د. يكتس غرفة الجلوس

١٠. ماذا يفعل الجد؟

- أ. تعيس الأطباق
- ب. يكتس غرفة الجلوس
- ج. يقرأ القرآن
- د. تكوي الملابس

Lampiran 2: Dokumentasi kegiatan



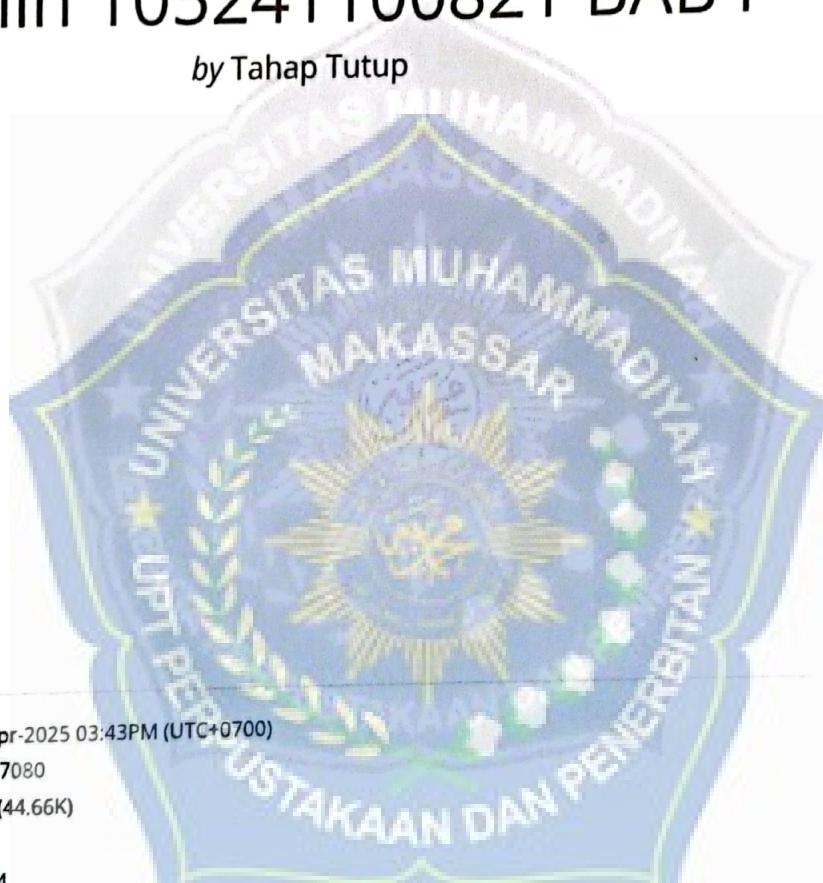






Sarmin 105241100821 BAB I

by Tahap Tutup



Submission date: 28-Apr-2025 03:43PM (UTC+0700)

Submission ID: 2659347080

File name: bab_1.docx (44.66K)

Word count: 2834

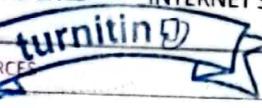
Character count: 18784

7%
SIMILARITY INDEX
LULUS

4%

INTERNET SOURCES

PRIMARY SOURCES



4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

1

repositori.uin-alauddin.ac.id

4%

2

Submitted to Universitas Cendrawasih

3%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

Exclude matches

< 2%



Sarmin 105241100821 BAB II

by Tahap Tutup



Submission date: 28-Apr-2025 03:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2659352350

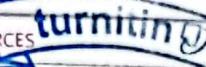
File name: BAB_2.docx (56.01K)

Word count: 1858

Character count: 12545



PRIMARY SOURCES



Rank	Source	Type	Percentage
1	repository.radenintan.ac.id	Internet Source	3%
2	ejournal.unib.ac.id	Internet Source	2%
3	eprints.unm.ac.id	Internet Source	2%
4	Submitted to University of Wollongong	Student Paper	2%
5	M. Ardiansyah. "Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif", JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan, 2020	Publication	2%
6	jurnal.unimed.ac.id	Internet Source	2%
7	repository.ar-raniry.ac.id	Internet Source	2%
8	www.slideshare.net	Internet Source	2%
9	pt.scribd.com	Internet Source	2%
10	id.123dok.com	Internet Source	2%

Sarmin 105241100821 BAB III

by Tahap Tutup



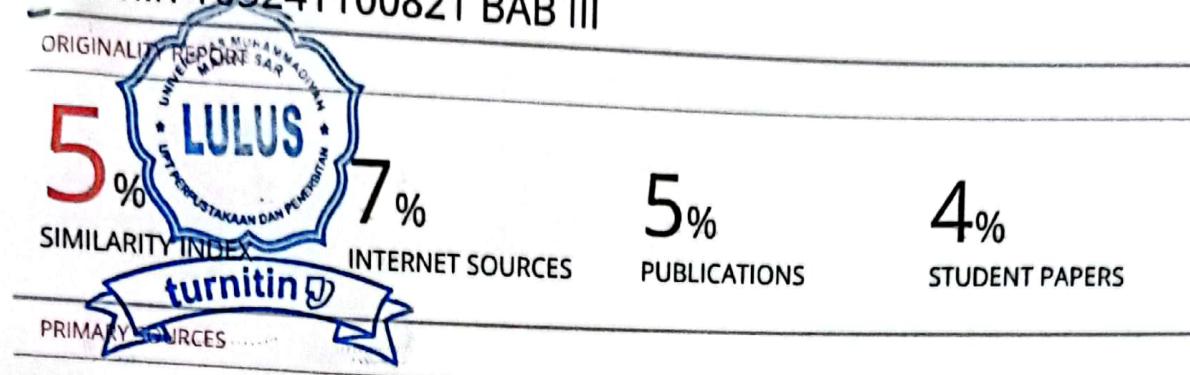
Submission date: 28-Apr-2025 03:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2659354498

File name: BAB_3.docx (36.35K)

Word count: 1719

Character count: 11612

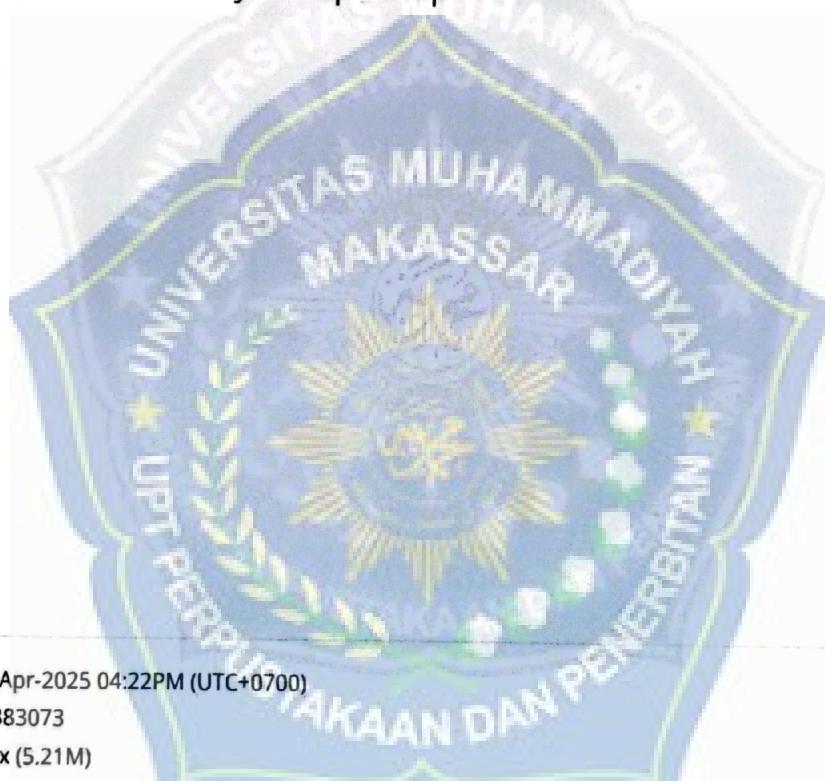


- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to undira
Student Paper | 2% |
| 2 | repositori.uin-alauddin.ac.id
Internet Source | 2% |
| 3 | docplayer.info
Internet Source | 2% |

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On

sarmin 105241100821 BAB IV

by Tahap Tutup



Submission date: 28-Apr-2025 04:22PM (UTC+0700)

Submission ID: 2659383073

File name: BAB_4.docx (5.21M)

Word count: 2828

Character count: 16308

ORIGINALITY REPORT



8% SIMILARITY INDEX

8% INTERNET SOURCES

0% PUBLICATIONS

2% STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ repository.iainpare.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

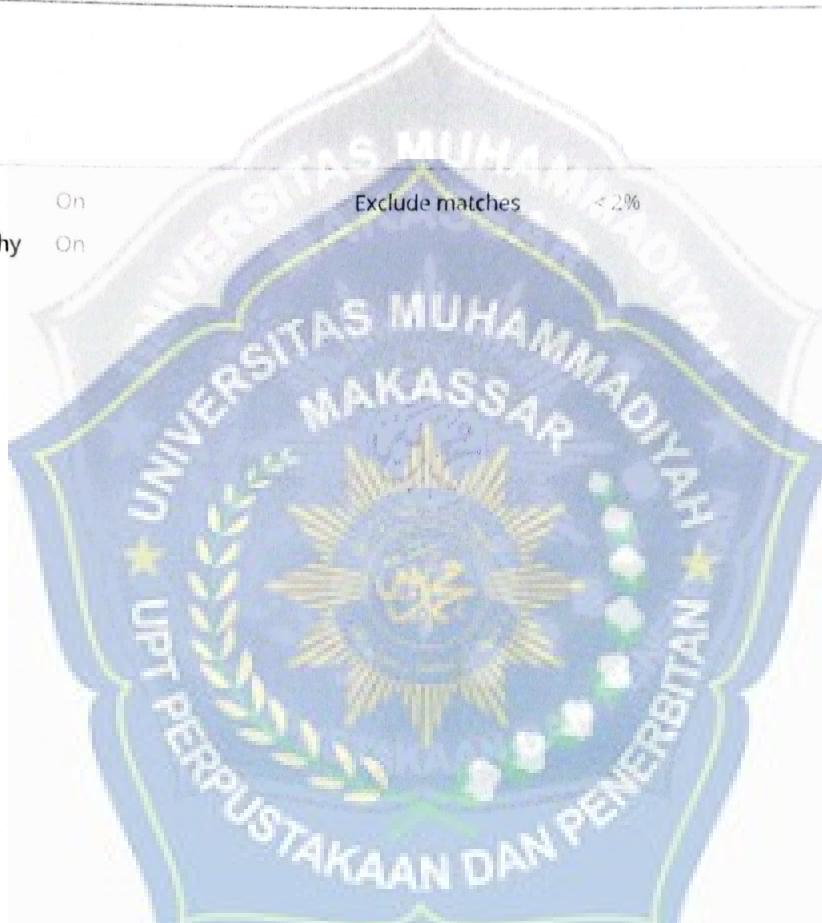
On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



sarmin 105241100821 BAB V

by Tahap Tutup



Submission date: 28-Apr-2025 04:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2659386006

File name: bab_5.docx (28.61K)

Word count: 433

Character count: 2642

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX



LULUS

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

turnitin

MATCH ALL SOURCES (ONLY EXACTED SOURCE PRINTED)

2%

★ docobook.com

Internet Source

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On

