KITABA: Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 02 (02): 70-75 (2024)
DOI: 10.18860/kitaba.v2i2.25216

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

STUDENTS' PERCEPTIONS OF USING KAHOOT AS AN EVALUATION TOOL IN ARABIC LANGUAGE LEARNING

Moh. Fikri Jauhar Maulana
Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia

Article History:
Received: 2023-12-24
Revised: 2024-04-23
Accepted: 2024-04-25
Published: 2024-07-19

Keywords:
Kahoot; Evaluation Tool; Arabic Language Learning; Students' Perceptions

*** Correspondence Address:**
fikrijhon1@gmail.com

Abstract: Implementation of learning evaluations often only uses traditional media, namely paper and is corrected manually by the teacher. However, as technology develops, we can use it as an update in carrying out learning evaluations, especially in Arabic language learning. so it can be more time and cost efficient. One form of utilizing technology is using the Kahoot application. Kahoot is a technology-based learning evaluation media with an attractive and completely automatic appearance. This research aims to analyze students' perceptions of the Kahoot application as a medium for evaluating Arabic language learning. This research approach is to use descriptive quantitative research and use a questionnaire as a data collection technique. The population in this study were 54 grade 7 students at Madrasah Tsanawiyah Negeri 9 Nganjuk. The research results show that the use of Kahoot as a medium for evaluating Arabic language learning received a positive response from students. This is because Kahoot is easy to use, has an attractive appearance, and is transparent in displaying scores. So, students are increasingly motivated to study in order to achieve the highest grades possible.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Kahoot adalah permainan berbasis platform pembelajaran gratis, sebagai teknologi pendidikan. Platform dikembangkan oleh Johan Brand, Jamie Booker dan Morten Versvik yang menggunakan riset Profesor Alf Inge Wang and rekannya at the Norwegian University of Science and Technology (NTNU) (Ramadhan, n.d). Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet yang dilakukan dengan menarik. Menggunakan bahasa yang sederhana, kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online (Christian et al, 2019). Dengan fitur-fitur yang menarik seperti pertanyaan pilihan ganda, waktu pembatas, dan skor langsung, Kahoot dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berpartisipasi. Sehingga siswa melakukan proses evaluasi serasa bermain. Selain itu, Kahoot juga menjadi platform yang menarik bagi pengajar. Kahoot berbasis online sehingga dapat digunakan dimana saja dan memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif secara online maupun secara langsung dalam kelas.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan, pertama peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan platform kahoot dapat memotivasi dan menambah semangat siswa untuk belajar. Kemudian setelah itu, dilihat pula apakah platform kahoot ini efektif jika digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dan terakhir setelah menggunakan kahoot apakah siswa mendapat pengetahuan yang bersifat baru atau tidak. Dengan memahami bagaimana siswa melihat dan merespons penggunaan Kahoot, kita dapat mengidentifikasi potensi kelebihan dan kelemahan media ini dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan Bahasa Arab, khususnya dalam hal penggunaan teknologi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini dapat menjadi panduan berharga bagi pengajar, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan Kahoot atau media serupa dalam konteks evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

METHOD | منهج | METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka.(Listiani, 2017) Penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang hanya menggambarkan isi suatu variabel dalam penelitian, tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu.(Marlina, 2020) dimana tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis persepsi siswa terhadap aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran. Untuk mengetahui persepsi siswa, berikut rumusan masalah yang diteliti: 1) apakah penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?, 2) pakah Kahoot efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran?, 3) Apakah Kahoot dapat menambah pengetahuan siswa?

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan pertanyaan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberikan tanda silang (x) atau tanda centang (√).(Afriansyah, 2016) populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7 MTsN 9 Nganjuk yang berjumlah 54 siswa yang terdiri dari 31 laki-laki dan 23 perempuan. Item pernyataan berjumlah 20 dengan menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang atau kelompok orang terhadap suatu kejadian atau keadaan sosial, dimana variable yang akan di ukur dijabarkan menjadi indikator-indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur menyusun item-item pernyataan.(Guarango, 2022) Skala Linkert direpresentasikan dengan angaka 1-5. Angka 1 melambangkan “sangat tidak setuju (STS)”, angka 2 melambangkan “tidak setuju (TS)”, angka 3 melambangkan “tidak setuju (KS)”, angka 4 melambangkan “Setuju (S)”, dan angka 5 melambangkan “sangat setuju (SS)”. Siswa memilih angka 1 jika pernyataannya sangat tidak sesuai dengan pendapatnya dan memilih angka 5 jika bunyi pernyataannya sangat sesuai dengan pendapatnya.

Penyusunan item pernyataan didasarkan pada tiga aspek yang mengacu pada tujuan penelitian dan rumusan masalah yang telah dibuat, yaitu: aspek motivasi untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan Kahoot, aspek efektivitas untuk mengetahui apakah Kahoot ini efektif digunakan untuk evaluasi pembelajaran, dan terakhir adalah aspek pengetahuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan Kahoot siswa mendapatkan pengetahuan yang baru. Pada masing-masing aspek terdapat beberapa indicator yang dapat menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan. Rinciannya yakni pada aspek motivasi terdiri dari 9 indikator, pada aspek efektivitas terdiri dari 7 indikator, dan pada aspek pengetahuan terdiri dari 4 indikator.

RESULTS AND DISCUSSION | نتائج و مناقشة | TEMUAN DAN DISKUSI

Penelitian di lapangan telah dilakukan untuk mengambil data guna menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan.

Penggunaan Kahoot dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Terdapat 9 item pertanyaan dalam angket yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terkait dengan peningkatan motivasi belajar dengan menggunakan Kahoot, yakni:

Table 1. Frekuensi respon siswa terkait aspek motivasi

No	Description	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya tertantang untuk menganalisis soal secara cepat sehingga dapat menjawab lebih dahulu dari rekan lainnya	4	3	10	28	9
2	Evaluasi pembelajaran dengan media kahoot meningkatkan jiwa kompetititf saya agar bersaing secara sehat dengan rekan lainnya	3	3	6	28	14
3	Media kahoot memotivasi saya untuk belajar lebih giat	7	2	6	26	13
4	Saya bersemangat menyelesaikan soal evaluasi dengan media kahoot	4	2	7	31	10
5	Sistem penilaian dengan menggunakan media kahoot memotivasi saya untuk mendapatkan nilai tertinggi (top scorer)	3	2	8	28	13
6	Media kahoot meningkatkan motivasi belajar saya	4	3	5	30	12
7	Media kahoot meningkatkan minat belajar saya	4	1	7	33	9
8	Saya termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam tim	4	2	7	32	9
9	Saya semakin bersemangat ketika menduduki posisi top five high score	1	2	10	29	12

Dari tabel 1 diatas, diketahui bahwa sebagian besar partisipan menyatakan setuju bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar. Hal ini tercermin pada 9 item pernyataan yang menunjukkan bahwa rata-rata 29 responden mengatakan setuju dan 11 responden mengatakan sangat setuju atau jika dipresentasikan yakni 74% responden setuju bahwa penggunaan Kahoot meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan siswa berambisi untuk mendapatkan nilai tertinggi seiring dengan adanya fitur live score pada aplikasi Kahoot. Temuan penelitian ini mendukung penelitian Andin Rizki Aulia dkk. yang membuktikan bahwa penggunaan Kahoot dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.(Aulia et al., 2022) Tampilan Kahoot yang menarik, menjadi faktor yang dapat meningkatkan minat dan keingintahuan siswa. Hal ini senada dengan hasil penelitian dari Rafnis.(Rafnis, 2019) Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhridza yang menyatakan bahwa Kahoot ditemukan memotivasi siswa untuk lebih perhatian dan menjadi lebih terlibat dalam partisipasi kelas.(Mohd Muhridza et al., 2018).

Efektivitas Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran

Terdapat 7 item pertanyaan dalam angket yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terkait dengan keefektifan penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, yakni:

Table 2. Frekuensi persepsi responden terhadap keefektifan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran

No	Description	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Saya dapat memahami instruksi dari guru terkait penggunaan media evaluasi kahoot	3	2	5	33	11
2	Pertanyaan yang tersedia sangat bervariasi dan tidak membosankan	3	1	6	33	11
3	Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media Kahoot dan tidak monoton	4	1	6	28	15
4	Penggunaan media Kahoot sudah efektif dan tidak membuang-buang waktu	2	2	8	30	12
5	Waktu pengerjaan soal memadai	4	1	7	30	12
6	Dengan media kahoot meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dalam kelompok (team work)	2	1	6	36	9
7	Pertanyaan yang diberikan sesuai dengan topik perkuliahan	2	1	7	32	12

Dari tabel 2 diatas, diketahui bahwa sebagian besar partisipan menyatakan setuju bahwa

Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Hal ini tercermin pada 7 item pernyataan yang menunjukkan bahwa jika dipresentasikan yakni 81% responden setuju bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Terutama item pertanyaan nomor 4 yang sangat mewakili keefektifan Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran, yakni "Penggunaan media Kahoot sudah efektif dan tidak membuang-buang waktu" terdapat 42 responden yang menyatakan setuju dan sangat setuju.

Namun disamping itu, ada 12 responden yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot belum efektif. Hal ini disebabkan karena alokasi waktu yang terbatas, timgkat pemahaman siswa yang kurang dan jaringan internet yang tidak stabil. Meski secara keseluruhan penggunaan Kahoot dinyatakan efektif, namun Kahoot juga memiliki keterbatasan yakni sangat bergantung pada jaringan internet. Ketidakstabilan koneksi internet menghambat respon siswa dalam menjawab pertanyaan yang muncul. Temuan ini mendukung hasil penelitian Yhadi Firdiansyah yang menyatakan bahwa keberagaman tingkat koneksi internet menjadi salah satu kelemahan dari penggunaan Kahoot.(Firdiansyah & Pamungkas, 2021) Meskipun kendala koneksi internet menjadi salah satu kekurangan dari Kahoot, namun secara keseluruhan responden menyatakan bahwa Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kahoot dan Pengetahuan Siswa

Terdapat 4 item pertanyaan dalam angket yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terkait dengan penggunaan media Kahoot dalam membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuannya, yakni:

Table 3. Persepsi siswa mengenai penggunaan Kahoot dalam meningkatkan pengetahuan

No	Description	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Pertanyaan yang disajikan mengasah keterampilan memecahkan masalah	2	1	11	33	7
2	Dapat menambah pengetahuan saya terhadap materi perkuliahan	4	3	5	30	12
3	Penggunaan media evaluasi kahoot mambantu saya mengingat kembali materi perkuliahan yang telah dipelajari	3	1	9	29	12
4	Evaluasi dengan menggunakan media kahoot membantu saya dalam mengasah kemampuan berfikir kritis	3	1	8	32	10

Dari tabel 3 diatas, diketahui bahwa sebagian besar partisipan menyatakan setuju bahwa Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Hal ini tercermin pada 4 item pernyataan yang menunjukkan bahwa rata-rata 31 responden mengatakan setuju dan 10 responden mengatakan sangat setuju atau jika dipresentasikan yakni 76% responden setuju bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Evaluasi pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan media Kahoot membantu mahasiswa untuk berfikir kritis. Hal ini didukung oleh 42 responden yang mengatakan positif. Data ini juga memperkuat hasil penelitian dari Sabandar yakni Kahoot juga dapat membantu memperkuat pemahamaan mahasiswa terkait materi yang dipelajari.(Sabandar et al., 2018)

Secara keseluruhan, sebagian besar siswa memberikan respon yang positif terkait penggunaan Kahoot yang dapat meningkatkan pengetahuan. Meskipun ada juga beberapa responden yang kurang setuju terhadap pernyataan tersebut seperti terlihat pada item soal nomor 1 bahwa "Pertanyaan yang disajikan mengasah keterampilan memecahkan masalah". Namun menurut peneliti ini hanya terkait pada pilihan soal yang digunakan sehingga apabila guru memberikan soal yang bersifat aplikatif mungkin data yang dihasilkan akan berbeda.

Hasil yang diperoleh dapat disederhanakan pada grafik berikut:

1. Apakah motivasi belajar meningkat setelah menggunakan Kahoot?



2. Apakah Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran?



3. Apakah kahoot menambah pengetahuan siswa?



Grafik tersebut menunjukkan bahwa dari tiga aspek yang ditentukan, semuanya mendapat respon yang positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivfasi belajar, efektif digunakan untuk evaluasi pembelajaran dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran adalah hal yang sedang marak digunakan saat ini dan perlu untuk terus dikembangkan. Hal tersebut karena didukung dengan hasil penelitian ini yang mana menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot sebagai media evaluasi terbukti efektif. Selain itu penggunaan palikasi kahoot juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menigkatkan pengetahuan siswa. Tentunya data ini masih bersifat satu arah karena belum dilakukan berbandingan secara langsung dengan media evaluasi yang berbasis kertas. Selain itu, juga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut pada mata pelajaran yang lain untuk menguji seberapa besar keefektifan Kahoot sebagai media evaluasi.

ACKNOWLEDGEMENTS | شكر وتقدير | TERIMA KASIH

Terimakasih dihaturkan kepada Ustadz Taufiqurrahman atas bimbingannya dalam penulisan artikel ini. Tidak lupa juga terimakasih untuk seluruh civitas akademika MTsN 9 Nganjuk khususnya seluruh siswa kelas 7 yang telah bersedia mengisi angket sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan semestinya.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Afriansyah, M. F. (2016). Tingkat Kepuasan Members Fitness Terhadap Pelayanan Di Tempat Kebugaran Balai Kesehatan Olahraga Dan Pusat Informasi Pencegahan Penyakit Metabolik (Bkor-Pippm) Kabupaten Lumajang. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, *6*(2), 370–377.

Arifianto, M. L., Ainin, M., Irhamni, Ahsanuddin, M., Nikmah, K., Anwar, M. S., & Fitria, N. (2013). Evaluasi Dan Pengembangan Tes Interaktif Bahasa Arab (Issue February).

Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembajalaran. In Ciptapustaka Media.

Aulia, A. R., Komalasari, K., & Salira, A. B. (2022). Pengaruh Platform Kahoot Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Smpn 12 Bandung. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, *2*(1), 11. https://doi.org/10.26418/skjpi.v2i1.54695

Christiani, N., Hebert, A., & Anggraini, L. D. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak Anggota IKAPI.

Enung Nugraha. (2009). Alat-Alat Evaluasi Pendidikan. In Tsaqofah: Vol. 7(2) (pp. 239–247).

Firdiansyah, Y., & Pamungkas, H. P. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan

Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Moneter. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, *4*(1), 1. https://doi.org/10.26858/jekpend.v4i1.15549

Guarango, P. M. (2022). PENGARUH PROMOSI, KUALITAS PELAYANAN DAN NILAI PELANGGAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN GOJEK. *Inovasi Penelitian*, *2*(8.5.2017), 2003–2005.

Inanna, Rahmatullah, & Hasan, M. (2021). EVALUASI PEMBELAJARAN: Teori dan Praktek.

Listiani, N. M. (2017). Pengaruh Kreativitas Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Produktif Pemasaran Pada Siswa Kelas Xi Smk Negeri 2 Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, *2*(2), 263. https://doi.org/10.26740/jepk.v2n2.p263-275

Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning BerbanMarlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. Jurnal Padegogik, 3(2), 104–110.tuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padegogik*, *3*(2), 104–110.

Matsna, & Raswan. (2015). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab I. 172–173.

Mohd Muhridza, N. H., Mohd Rosli, N. A., Sirri, A., & Abdul Samad, A. (2018). Using Game-based Technology, KAHOOT! for Classroom Engagement. *LSP International Journal*, *5*(2), 37–48. https://doi.org/10.11113/lspi.v5n2.77

Rafnis. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Fakultas Ekonomi Universitas Andalas Kampus II Payakumbuh*.

Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembalajaran. In Uwais Inspirasi Indonesia.

Ramadhan, R. (n.d.). *8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi Guru*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Ridho, U. (2018). Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. An Nabighoh Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Arab, 20(01), 19. https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124

Sabandar, G. N. C., Supit, N. R., & Suryana, E. (2018). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom! *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, *2*(2), 127. https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.26244