

Zera IlhamiUniversitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Yogyakarta

zerailhami97@gmail.com

Persepsi Siswa dalam Menggunakan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab pada Siswa Kelas Delapan di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019

DOI: 10.18196/mht.129

ABSTRACT

Students' perception of Kahoot as the medium of learning Arabic class VIII Mu'allimaat Yogyakarta in 2018-2019. This study aims to determine students' perceptions of Kahoot as a medium of learning Arabic and perceived constraints when using Kahoot in Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta. The results of this study expected to be a scientific paper that could enrich the knowledge about Kahoot as a medium of learning Arabic.

This type of research is quantitative descriptive by taking the background of Madrasah Muhammadiyah Mu'allimaat. The data collection was conducted by questionnaire, observation, interview, and documentation with data sources from teachers and students of class VIII D.

The results of this indicate the perception of students on Kahoot as the medium of Arabic learning and constraints when using Kahoot. The researcher used a sample of 40 students in Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta. The researcher made a quiz using Kahoot that students had studied. This research shows that there are many perceptions of students toward Kahoot as a medium of Arabic language learning. Based on the pie diagram, the students get positive input in the Kahoot game for learning Arabic, with a percentage of 62.50% strongly agree, and 37.50% agree.

In general, Kahoot can add the students' spirit and motivate them to learn Arabic. Students feel bored with learning and love to learn to use Kahoot. The perceived obstacle of the students generally is the font size for the answer too small, so that students who sit in the back cannot see it properly. Also, based on the pie diagram, the students disagree that the buttons or menus in Kahoot are difficult to understand with the percentage of 67.50%. In contrast, 15 % of students answered strongly disagree, and some students agree with the rate of 2.50% and strongly agree 15, 00%. Thus, most of the VIII D students have the perception that the Kahoot button or menu is easy to understand.

Keywords: Student Perceptions, Kahoot, Constraints

ABSTRAK

Persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VIII Mu'allimaat Yogyakarta tahun 2018-2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab dan kendala yang dirasakan saat menggunakan kahoot di Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, permainan platform kahoot, merupakan salah satu website yang dapat dijadikan salah satu alternatif, membuat anak interaktif dengan menggunakan platform kahoot ini dapat memfasilitasi interaksi sosial anak sehingga kecenderungan terjadi kecanduan terhadap teknologi (gadget) dapat dikurangi. Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi karya tulis

ilmiah yang mampu memperkaya wawasan tentang kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan mengambil latar belakang dari Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah. Pengumpulan data dilakukan dengan metode angket, observasi, wawancara dan dokumentasi dengan sumber data dari guru, dan siswi kelas VIII D. Peneliti menggunakan 40 sampel siswi di Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta. Peneliti membuat quiz kahoot yang telah dipelajari siswi. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak persepsi siswi terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, Berdasarkan diagram pie menunjukkan bahwa siswi mendapatkan hal positif dalam permainan Kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab dengan persentase 62.50% sangat setuju dan 37.50% setuju. Secara umum kahoot bisa membuat siswi semangat dan memotivasi siswi untuk belajar bahasa Arab, siswi merasakan tidak bosan belajar menggunakan kahoot dan siswi senang belajar menggunakan kahoot. Kendala yang dirasakan siswi umumnya adalah font ukuran untuk jawaban terlalu kecil, sehingga anak tidak kelihatan jika duduk paling belakang. Berdasarkan diagram pie menunjukkan bahwa siswi tidak setuju bahwa tombol atau menu didalam kahoot sulit dimengerti dengan persentase 67.50%, 15.00% ada siswa menjawab sangat tidak setuju, dan ada siswi yang setuju dengan persentase 2.50% dan sangat setuju 15.00%. Dengan itu kebanyakan dari siswi kelas VIII D memiliki persepsi bahwa tombol atau menu kahoot tidak sulit untuk dimengerti.

Kata kunci: Persepsi Siswa, Media Kahoot, Kendala

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya adalah teknologi yang bisa menunjang proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik apabila pendidik memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di madrasah Mu'allimaat, fasilitas sangat memadai dengan adanya lab IPA, Bahasa, UKS, proyektor yang terdapat di setiap kelas dll. Ada berbagai media pengajaran yang bisa pendidik gunakan. Berdasarkan beberapa sekolah yang saya observasi dan saya memiliki persepsi bahwa peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Arab yang monoton, tidak bervariasi. Persepsi merupakan proses aktif memilah, menata dan menafsirkan orang, obyek, kejadian, situasi dan aktivitas (Wood, 1997: 47). Manusia memilah hanya hal ihwal tertentu dalam hidup mereka, lalu menata dan menafsirkannya secara selektif. Persepsi membentuk bagaimana manusia memahami orang lain dan dunianya sekaligus berbagai pilihan yang diambil

dalam hidup mereka. Dan saya ingin melihat persepsi dari peserta didik tentang media kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab.

Beberapa persepsi dari peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab, ada yang bermasalah dalam hal metode pembelajarannya kurang menarik dan kurang memanfaatkan media yang ada, sehingga peserta didik merasa bosan dan sulit untuk memahami pembelajaran bahasa Arab. Salah satu upaya harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien (Tabrani dan Daryani, 1993: 3). Dalam hal ini, (Danim, 1995: 2) media pendidikan merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar. Hasil penelitian telah banyak membuktikan efektifitas penggunaan alat bantu atau media pengajaran dalam proses pembelajaran dikelas, terutama dalam hal meningkatkan prestasi siswa.

Keberhasilan belajar mengajar pada dasarnya merupakan perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan ini antara lain dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan perubahan positif yang ditimbulkan sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut. Keterlibatan peserta didik tersebut bukan hanya dilihat dari segi fisiknya, melainkan yang lebih penting adalah segi intelektual dan emosional selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tersebut, dan peserta didik mengalami perubahan secara sadar atau tidak sadar telah mengalami proses belajar mengajar tersebut (Sanjaya, 1998). Keberhasilan mengajar juga dapat dilihat dari dua segi, yaitu dari segi guru keberhasilan mengajar dapat dilihat dari ketepatan guru dan memilih bahan ajar, media dan alat pengajaran serta menggunakannya dalam kegiatan belajar dalam suasana menyenangkan, menggairahkan dan mengembirakan sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan belajar mengajar tersebut memuaskan (Nata, 2009: 311).

Pada zaman sekarang, keberadaan teknologi dapat menjadikan media pembelajaran menarik serta dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan pesan kepada peserta didik. Karena disekolah masih banyak kita temui guru belum menggunakan media yang tersedia dalam proses pembelajaran dan pengajaran di kelas. Maka peneliti

memanfaatkan media yang ada seperti computer dan wifi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran. Salah satu tugas seorang pendidik yaitu bisa membuat proses pembelajaran bahasa Arab bisa menjadi lebih menarik dengan menggunakan banyak permainan game elektronik, dan media pengajaran bahasa Arab seperti kahoot.

Pembelajaran berasaskan permainan (Game Based learning) merupakan teknik yang membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualitas pelajar. Hal ini sama dengan (Dellos, 2015: 49) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berasaskan permainan merupakan suatu alat yang berkesan untuk pelajar menyelesaikan masalah, membina berfikir kritis dan berupaya membuat pembelajaran menjadi lebih kondusif, apalagi bisa kita terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang kita punya. Potensi yang dimiliki sekolah yaitu ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai seperti komputer dan jaringan wifi, menjadikan proses pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih efektif dan efisien. Maka peneliti memanfaatkan media yang ada seperti computer dan wifi dengan menggunakan aplikasi kahoot dalam proses pembelajaran.

Aplikasi kahoot adalah permainan game yang berisi empat fitur yaitu, quiz, jumble, survey, dan discussion. Aplikasi kahoot ini dirancang peserta didik untuk berfikir cepat, karena ada batasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang sudah dibuat. Dan aplikasi kahoot yang bisa kita isi dengan gambar dan warna yang bervariasi, dengan diakhiri dengan gambar bintang, yang menandakan peserta didik mendapat nilai dari permainan kahoot tersebut. Dalam aplikasi kahoot terdapat dua cara bermain yaitu classic dan team mode. Bermain secara classic peserta didik bermain secara individu sedangkan team mode bermain bersama dengan satu kelompok. Tujuannya setelah penelitian ini dilakukan menggunakan media kahoot, ingin melihat persepsi siswa tentang media kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, dan melihat kendala yang dirasakan pada saat menggunakan kahoot. Kemudian mengapa penelitian ini dilakukan di Madrasah Mu'allimaat karena, sekolah ini tidak jauh dari tempat tinggal penulis, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian. Selain itu, sekolah ini sudah terkenal baik dilingkungan sekitar, dan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap, sehingga memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan yang diuraikan diatas, peneliti membahas "persepsi siswa dan guru menggunakan kahoot sebagai media pengajaran bahasa Arab study kelas VIII madrasah Mu'allimaat Yogyakarta" tahun ajaran 2018-2019. Peneliti mengangkat judul ini karena ingin mengetahui persepsi siswa setelah menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pengajaran Bahasa Arab ditinjau dari hasil belajar siswa kelas VIII Madrasah Mu'allimaat.

Konsep Teori Persepsi dan Media Kahoot

Pengertian Persepsi menurut Suharso dan Ana Retnoningtyas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:759) Persepsi adalah tanggapan atau penemuan langsung dari suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Sedangkan menurut (Slameto, 2003: 102) persepsi merupakan proses masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Pendapat yang sama dikemukakan (Bimo Walgito, 2004:55) persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan yakni diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau disebut juga proses sensoris. Faktor-faktor yang berperan dalam mempengaruhi persepsi yaitu: (1) Objek yang dipersepsi, objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus Dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. (2) Alat indera, syaraf dan susunan syaraf, alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus, oleh karena itu, harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris dapat membentuk persepsi seseorang. (3) Perhatian, untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjukkan kepada sesuatu sekumpulan objek.

Faktor-faktor diatas menjadikan persepsi individu berbeda satu sama lain dan akan berpengaruh pada individu dalam mempersepsi suatu objek, stimulus, meskipun objek tersebut benar-benar sama. Persepsi seseorang atau kelompok

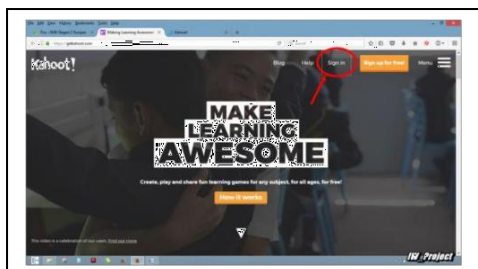
dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya sama. Perbedaan persepsi dapat ditelusuri pada adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi. Pada dasarnya proses terbentuknya persepsi ini terjadi dalam diri seorang, namun persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman, proses belajar, dan pengetahuannya (Slameto, 2003: 102). Penyebab munculnya persepsi positif seseorang karena adanya kepuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan. Sedangkan, penyebab munculnya persepsi negatif seseorang dapat muncul karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan individu serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya. (Irwanto, 2002: 71)

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

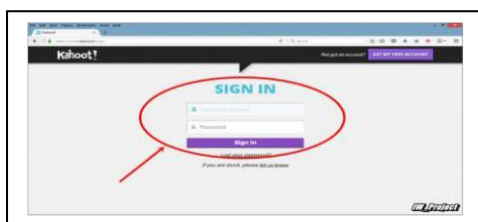
Kahoot merupakan website edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah joint project dengan Norwegian University of Technology and science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka secara publik, satu tahun setelah diluncurkan, kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dari 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini. Kahoot dapat diakses dan digunakan secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada didalamnya. Platform Kahoot dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen diantaranya kuis online, survei dan diskusi dimana ketiganya memiliki cara yang bermacam-macam untuk dimainkan. Diperlukan koneksi internet untuk memainkan game Kahoot ini (Rofiyanti dan Sari, 2017: 166). Untuk membuat game kahoot dibutuhkan pengguna untuk masuk web Kahoot <http://getkahoot.com> setelah memiliki akun kahoot, pengguna bisa menciptakan pertanyaan menggunakan fitur yang tersedia. Secara otomatis akan menerima kode untuk menjalankan kahoot. Menggunakan laptop atau smartphone peserta didik dapat mengakses permainan dengan menggunakan

aplikasi kahoot dengan browsing website www.kahoot.it peserta didik perlu memasukkan kode yang muncul pada layar dan mendaftarkan nama. Setelah game kahoot dimulai, peserta didik akan mendapatkan pola berdasarkan jika menjawab benar yang diberikan penjawab tercepat. (Ismail dan Mohammad, 2017:20). Salah satu game yang muncul diplatform pembelajaran yang digunakan dalam isntitusi pendidikan adalah kahoot. Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format "permainan". Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan kuis ini dirancang untuk peserta didik untuk berfikir cepat dan tanggap dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil dari jawaban yang mereka pilih. Dibawah ini cara untuk mengakses kahoot yaitu:

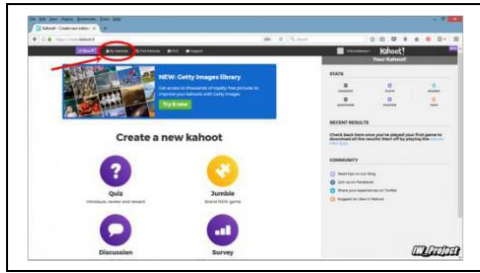
1. Silahkan masuk pada <https://getkahoot.com> dan klik sign in pada menu kanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman sign in.



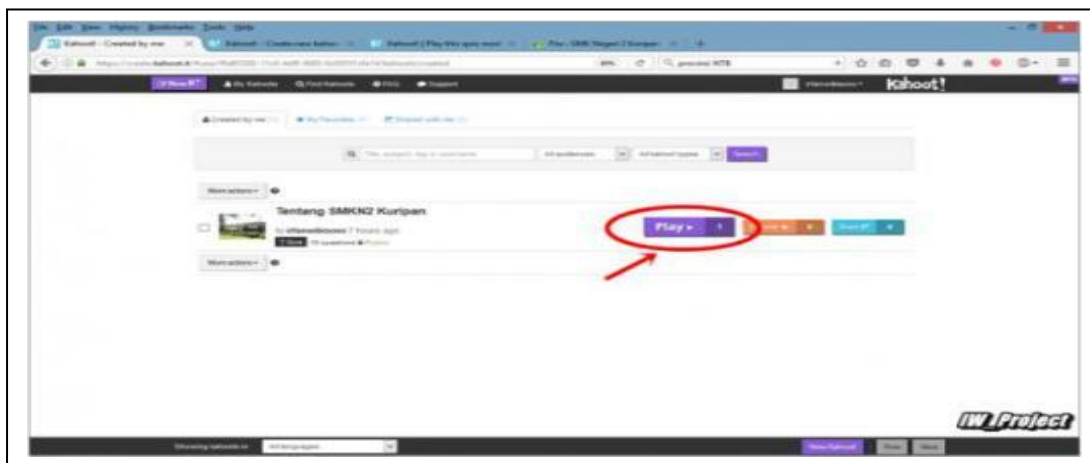
2. Masuk menggunakan account yang telah dibuat dengan memasukkan email passwordnya



3. Klik pada menu my kahoot pada menu disebelah kiri atas

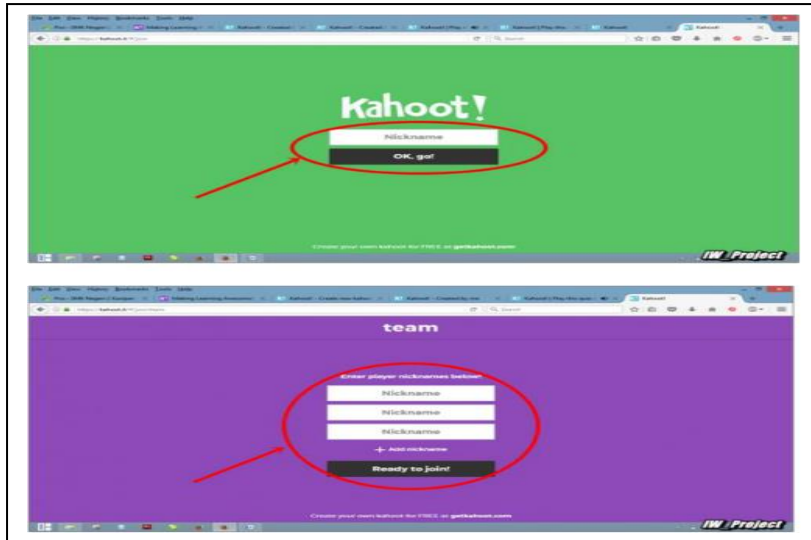


4. Tampilkan laman daftar kuis yang telah dibuat, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol play.



5. Terdapat dua pilihan bermain yaitu classic atau team mode, jika memilih bermain cara classic maka akan muncul satu nama siswa sedangkan bermain dengan cara team mode akan muncul nama-nama siswa dalam satu kelompok.





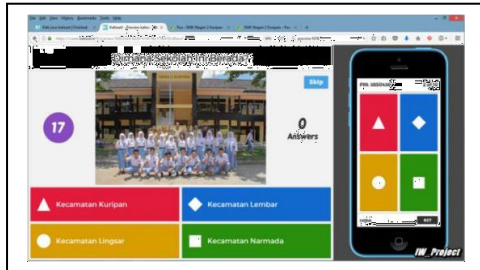
6. Setelah memilih classis atau team mode, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses kahoot



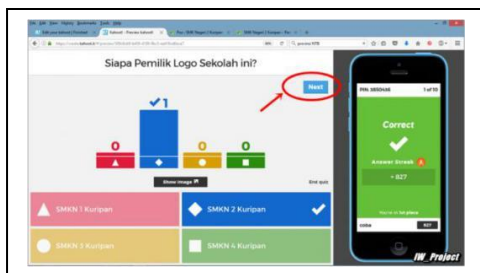
7. Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan.



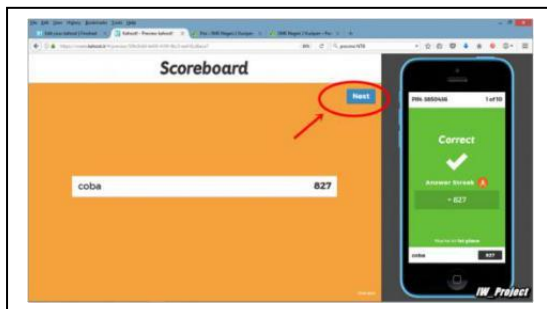
8. Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditampilkan.



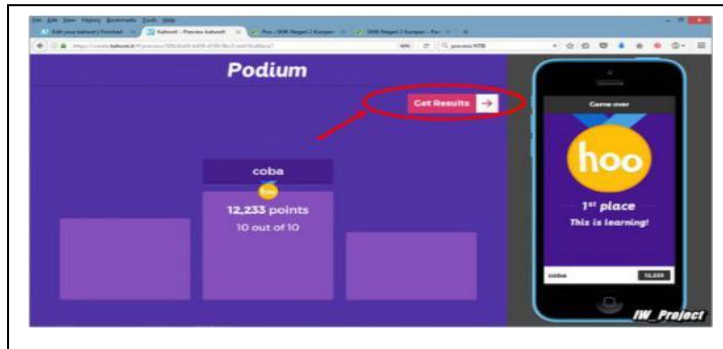
9. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis beberapa siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban



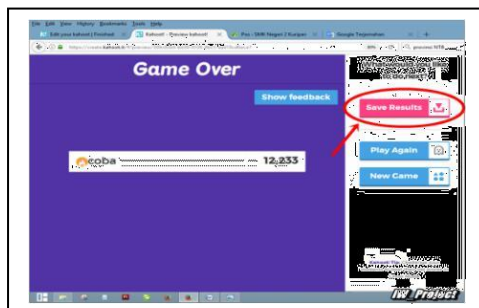
10. Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat



11. Ulangi langkah tersebut hingga soal tertinggi berakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab.



12. Untuk analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik save result, lalu pilih direct download dan klik save to my computer. File yang di download berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda.



METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, artinya bahwa penelitian ini (Danim, 2002: 41) dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menguraikan suatu situasi atau area populasi tertentu yang bersifat faktual secara sistematis atau akurat. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Berdasarkan hal itu, instrumen yang peneliti gunakan untuk mengumpulkan data adalah angket, lembar wawancara, lembar observasi, dan pedoman dokumentasi.

Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu ada dua (Sugiyono, 2017: 61), yaitu variabel bebas (independen). Variabel bebas dapat disebut dengan variabel X, merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat biasa disebut dengan variabel Y, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini, yang menjadi variabel bebas yaitu persepsi siswa terhadap kahoot, sedangkan variabel terikat kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu, ada empat observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah analisis data yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS versi 20.00. Peneliti melakukan validitas angket, yaitu menggunakan validator ahli, dan reabilitas menggunakan spss 20.00. Setelah itu data angket dihitung dengan tahap editing, skoring dan tabulating, melihat frequency setiap persepsi siswa menggunakan kahoot. Uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan analisis statistik regresi sederhana.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa kelas delapan D Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta yang berjumlah 40 siswa
- 2) Guru bahasa Arab MTs Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

3) Kepala TU MTs Madrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik suatu kesimpulan. (Sugiyono, 2009: 80) Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII yang ada di Madrasah Mu'allimaat. Adapun populasi pada penelitian ini sebanyak 40 siswi. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2013: 174). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini berdasarkan pada pertimbangan sendiri dari peneliti, sehingga teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan teknis *purposive sampling*. Untuk menentukan pengambilan sampel dari populasi, peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa: "Bila subyek dari populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua, tetapi jika subyeknya lebih dari 100, maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau 20-25% atau lebih", populasi pada penelitian lebih dari 100, maka pengambilan sampel pada penelitian ini sebanyak sebanyak 40 siswi kelas VIII.

Deskripsi dan Analisis Data

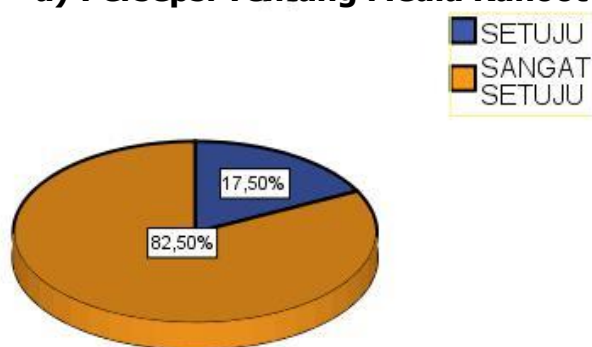
Hasil Pembahasan persepsi siswa terhadap kahoot dilihat dari hasil kuisisioner

- a) Media kahoot, berdasarkan hasil data kuisisioner menunjukkan bahwa proses belajar menggunakan kahoot sangat menarik menunjukkan dengan persentase 82,50%. Tampilan visual (gambar, warna) pada media Kahoot ini sangat menarik dengan persentase 70,00% peserta didik sangat setuju, bisa membuat siswi aktif dalam belajar dengan persentase 40,00% siswa setuju dan 40,00% sangat setuju, kahoot dapat menguji siswi seberapa jauh pemahaman pembelajaran dengan persentase 67,50% siswa sangat setuju dan 30,00% setuju, soal kuiz kahoot banyak kombinasi warna, siswi mudah memahami soal yang disajikan didalam kuiz kahoot dengan persentase 70,00% sangat setuju dan 27,50% setuju.

b) Persepsi siswa terhadap media kahoot media kahoot membuat siswi semangat dalam belajar bahasa Arab, menurut siswi kahoot lebih asyik digunakan berkelompok dengan persentase 75,00% siswa sangat setuju dan 22,50% setuju, media kahoot bisa membantu siswi dalam proses belajar, siswi kelas VIII D Mu'allimaat merasa senang menggunakan media kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, siswi sangat setuju adanya media kahoot suatu ide yang bagus untuk bahasa Arab, langkah-langkah dalam mengoperasikan kahoot sangat jelas, menurut siswi media yang digunakan sebelumnya membuat bosan dalam belajar bahasa Arab, siswi tidak merasa kesulitan dengan tombol atau menu yang ada diaplikasi kahoot, soal kuiz yang disajikan didalam kahoot sesuai dengan materi yang diajarkan.

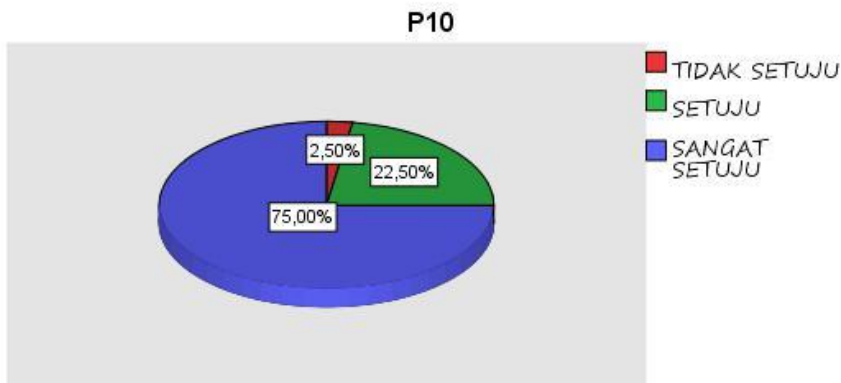
Pembelajaran bahasa Arab menggunakan kahoot dalam proses belajar-mengajar guru biasa menumbuhkan motivasi dan contoh dalam kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran bahasa Arab, sebelumnya siswi belum mendengar tentang aplikasi kahoot untuk pembelajaran bahasa Arab, siswi merasa tidak kesulitan menggunakan aplikasi kahoot, menurut siswi proses pembelajaran menggunakan kahoot memotivasi dalam belajar bahasa Arab, selama praktek kahoot menurut siswi kelas VIII D kahoot layak digunakan di Madrasah Mu'allimaat. Di bawah ini dipaparkan analisis statistik deskriptif:

a) Persepsi Tentang Media Kahoot



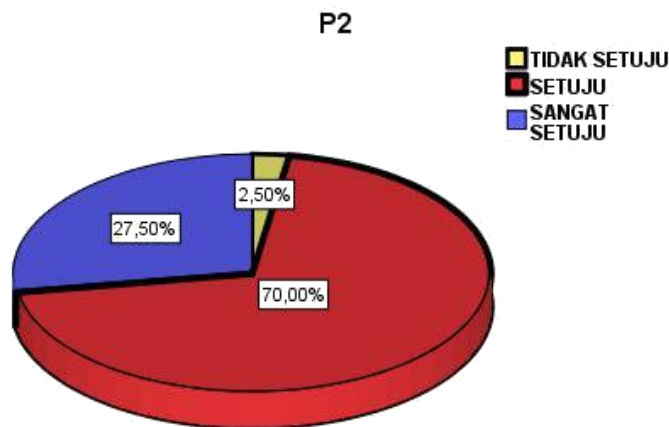
Berdasarkan diagram pie diatas bahwa hasil persentase siswi Madrasah Mu'allimaat pembelajaran menggunakan media kahoot sangat menarik dengan persentase 82,50%. Selain itu terdapat 17,50% siswi mengatakan setuju proses belajar mengajar dengan media kahoot menarik, dan tidak ada siswa yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju.

b) Kejelasan petunjuk penggunaan kahoot



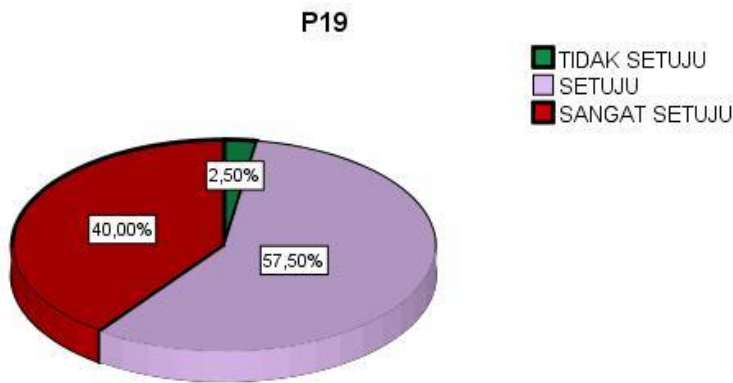
Berdasarkan diagram diatas menunjukkan persepsi siswa terhadap kahoot yaitu kahoot bisa digunakan perindividu dan kelompok persentase untuk jawaban sangat setuju 75,00%, 22,50% siswa menjawab setuju sisanya siswa menjawab 2,50% tidak setuju.

c) Persentase fitur penyajian gambar menarik (tampilan visual)



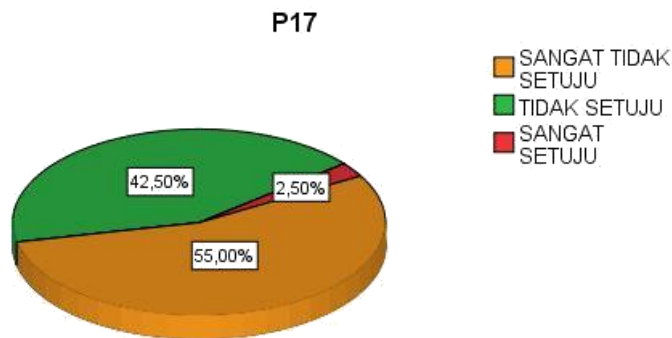
Berdasarkan diagram pie diatas, dapat diketahui bahwa hasil persentase fitur penyajian kahoot gambar menarik (tampilan visual) 70% siswi setuju, 27,50% sangat setuju, dan 2,50% siswi tidak setuju, tidak ada siswi menjawab sangat tidak setuju. Menurut (Sadiman, Arief S, dkk 2006) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik.

d) Berguna Dalam Proses Belajar Mengajar



Berdasarkan diagram pie diatas menunjukkan bahwa siswi mempunyai persepsi bahwa aplikasi kahoot berguna dalam proses pembelajaran bahasa Arab dengan persentase setuju 57,50%, sangat setuju 40,00% dan sedikit siswi tidak setuju yaitu 2,50%.

e) Quiz yang disajikan di aplikasi Kahoot tidak sesuai dengan materi pembelajaran



Berdasarkan diagram pie diatas menunjukkan siswa menjawab sangat tidak setuju dengan persentase 55,00%, 42,50% tidak setuju dan sedikit siswa menjawab sangat setuju yaitu 2,50%. Bahwa soal yang disajikan dalam aplikasi kahoot tidak sesuai dengan materi pelajaran. Dapat kita simpulkan bahwa soal persepsi siswa terhadap kahoot yaitu quiz yang disajikan dalam aplikasi kahoot sesuai dengan materi pelajaran disekolah.

Hasil analisis regresi sederhana

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana dengan variabel bebas (x) yaitu persepsi siswa dan variabel terikat (Y) kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Hasil analisis regresi sederhana dapat dilihat pada tabel coefficient pada hasil output analisis regresi sederhana menggunakan SPSS VERSI 20.00 dapat dilihat sebagai berikut:

Variables Entered/Removed^a

Mode l	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Media_Kahoot ^b	.	Enter

- a. Dependent Variable: persepsi
- b. All requested variables entered.

Keterangan: menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan dalam analisis regresi linear

Model Summary^b

Mode l	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,420 ^a	,176	,154	,22415

- a. Predictors: (Constant), Media_Kahoot
- b. Dependent Variable: persepsi

ANOVA^a

Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	,398	1	,398	7,913	,008 ^b
Residual	1,859	37	,050		
Total	2,257	38			

- a. Dependent Variable: persepsi
- b. Predictors: (Constant), Media_Kahoot

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1,599	,456		3,505	,001
Media_Kahoot	,384	,136	,420	2,813	,008

a. Dependent Variable: persepsi

A= angka konstan dari *unstandardized coefficient* pada kolom B, dimana 1.589. angka ini merupakan angka konstan yang mempunyai arti bahwa jika tidak ada persepsi siswa (x) maka nilai media kahoot (y) adalah sebesar 1,599

B= angka koefisien regresi. Nilainya sebesar 0,387. Angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat persepsi siswa (x) maka nilai media kahoot (y) akan meningkat sebesar 0,387

Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 1,599 + 0,387 x$

Skor untuk persepsi siswa dengan nilai t hitung= 2,813 dengan probabilitas pada tabel diatas uji analisis regresi sederhana dapat diketahui nilai sig 0,008 < 0,05 Sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikasi 5% (0,05 maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Data hasil observasi persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab

1. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini ada 5 kali. Yaitu pertama peneliti melakukan observasi langsung kekelas untuk melihat pembelajaran bahasa Arab secara langsung melihat kondisi kelas.

2. Observasi kedua peneliti meminta profil atau data sekolah dengan TU Madrasah Mu'allimaat
3. Observasi yang ketiga langsung menggunakan media kahoot dalam proses pembelajaran, soal yang disajikan diperoleh dari guru bahasa Arab kelas tersebut, peneliti memimpin jalannya proses pembelajaran menggunakan kahoot, mengarahkan bagaimana cara menggunakan kahoot, dan menjelaskan isi yang dalam fitur-fitur kahoot, selanjutnya anak menjawab kuiz kahoot dengan individu.
4. Observasi yang keempat menggunakan kahoot yang kedua kalinya dalam proses pembelajaran bahasa Arab, pembelajaran kedua menggunakan kahoot secara individu dan Team Mode (kelompok)
5. Observasi yang kelima yaitu meminta siswa untuk mengisi kuisisioner dan melaksanakan wawancara sekaligus foto dokumentasi.

Kendala siswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab dilihat dari hasil wawancara

Kendala siswa terhadap penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab didapatkan melalui wawancara kepada peserta didik yaitu sebagai berikut: Ukuran font quiz kahoot terlalu kecil, sehingga tidak terlihat harakatnya untuk yang duduk dibelakang. Masalahnya ketika sudah menjawab pertanyaan maka pertanyaan tersebut tidak bisa diganti lagi. Untuk praktek pertama masih kesulitan apa yang buat dipencet, dan setelahnya tidak ada kesulitan lagi. Waktunya kurang lama, jadi kita harus cepet-cepet jawabnya, Kemaren, jika internetnya kurang bagus, maka permainan kahoot menjadi terganggu mba, terus kita jadi kehabisan banyak waktu untuk menjawab. Jawaban a,b,c,d nya ga keliatan dari belakang. Masalahnya kurang cepet jawabnya, terus permainannya Cuma milih jawaban aja. Kurang bervariasi bentuk soalnya

KESIMPULAN

1) Persepsi siswa terhadap kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab kelas VIII

Madrasah Mu'allimaat Yogyakarta tahun 2018-2019, banyak persepsi yang dirasakan oleh siswi setelah melakukan permainan Kahoot, umumnya melihat dari hasil kuisioner yang telah dibagikan yaitu Kahoot bisa membuat semangat sisiwa dalam belajar, Kahoot membuat pembelajaran menjadi seru, dan tidak bosan, merubah persepsi ana bahwa dengan Kahoot bahasa Arab menjadi pembelajaran yang mengasyikkan, dan siswa setuju bahwa Aplikasi ini layak digunakan di Madrasah Mu'allimaat.

2) Kendala yang dirasakan siswa dalam mengoperasikan Kahoot sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan yaitu jawaban yang tampil dilayar kurang kelihatan , memerlukan sinyal yang sangat kuat agar bermain kahoot lancar, dan ketika sudah klik jawaban, maka tidak bisa dirubah lagi

Saran

1) Bagi guru

Guru dapat memanfaatkan Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sehingga dapat membantu siswa semangat dalam belajar bahasa Arab dan dapat membantu dalam memahami soal-soal terkait materi yang telah diajarkan. Guru juga dapat menggunakan Kahoot untuk melihat hasil belajar siswa.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan melakukan penelitian. Diharapkan peneliti selanjutnya melakukan penelitian serupa dengan mengangkat tema, kahoot bisa menjadi evaluasi penilaian dalam belajar atau pengaruh aplikasi kahoot terhadap pembelajaran bahasa Arab.

REFERENSI

- Danim, Sudarwan. *Transformasi Sumber Daya Manusia: Analisis Fungsi Pendidikan, Dinamika Prilaku dan Kesejah-teraan Indonesia Masa Depan*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Danim, Sudarwan. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia, 2002.
- Dellos, Ryan. "Kahoot, a Digital Game Resource For Learning". *International Journal of Instructional Technology, and Distance Learning*. Vol 12. No 4, 2015.
- Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Irwanto. *Psikologi Umum (Buku Panduan Mahasiswa)*. Jakarta. PT Prehalindo, 2002.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Ismail, MA-A, dan JA-M. Mohammad. "Kahoot: A Promising Tool For Formative Assessment In Medical Education". *Education in Medicine Journal*, Vol. 9, No. 2, 2017.
- Nata, Abuddin. *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2009.
- Rofiyanti, Fitri dan Anissa Yunita Sari. "Penggunaan Platfrom Kahoot Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak". *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3, no 3b, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kwalitatif & R & D*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Smkn2kuripan, 2017cara memainkan kahoot-kuis untuk pembelajar dikelas (bagian 3) (Sumber:<https://www.smkn2kuripan.sch.id/cara-memainkan-kahoot-kuis-untuk-pembelajaran-di-kelas-bagian-3/>) diakses tanggal 4 oktober 2018
- Tabrani, A Rusyan dan Yeni Daryani. *Penuntun Belajar Yang Sukses*. Jakarta: Nine Karya, 1993.