

## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR BAHASA ARAB SISWA KELAS X MAN 4 KEBUMEN

Aulia Karima Zuhda Utami<sup>1</sup>, Dudung Hamdun<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>1</sup>  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta<sup>2</sup>  
email : aulia.kazu058@gmail.com<sup>1</sup>, dudung.hamdun@uin-suka.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

This study aims to determine the difference between the motivation of learning Arabic experimental class (which uses the kahoot application) and the control class (not using the kahoot application) in class X MAN 4 Kebumen. This research is a quasi experimental research. The research sample was taken by purposive sampling technique and class X IPA 1 was taken as a control group and class X IPA 2 as an experimental group. Data collection is done by using a questionnaire, observation and documentation. The instrument validity test was performed using the product moment correlation formula. Reliability test using the Cronbach Alpha formula. Data analysis was performed with prerequisite test analysis and hypothesis testing. The results showed that there were significant differences between the motivation of learning Arabic in the control class and the experimental class. This is indicated by the significance value in the t test of  $0.018 < 0.05$ . The average post-test of the experimental class is higher than the average of the post-test of the control class ( $98,735 > 92,363$ ).

**Keywords:** Kahoot Application, Motivation, Arabic Learning

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa Arab kelas eksperimen (yang menggunakan aplikasi *kahoot*) dan kelas kontrol (tidak menggunakan aplikasi *kahoot*) di kelas X MAN 4 Kebumen. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi. Sampel penelitian diambil dengan teknik *purposive sampling* dan diambil kelas X IPA 1 sebagai kelompok kontrol dan kelas X IPA 2 sebagai kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Uji validitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach*. Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar Bahasa Arab kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada uji t sebesar  $0,018 < 0,05$ . Rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata *post-test* kelas kontrol ( $98,735 > 92,363$ ).

**Kata Kunci:** Aplikasi Kahoot, Motivasi, Belajar Bahasa Arab

### A. Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan bahasa yang digunakan dalam Al Qur'an dan Al Hadis. Selain itu, bahasa Arab juga memegang peranan penting dalam bidang ilmu pengetahuan dan peradaban Islam. Dewasa ini, penggunaan bahasa Arab

tersebar ke berbagai penjuru dunia bahkan menjadi bahasa resmi di 25 negara.<sup>1</sup> Di Indonesia, bahasa Arab dipelajari di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal terutama lembaga pendidikan yang berbasis islami, seperti madrasah dan pondok pesantren.

Dalam mencapai keberhasilan pembelajaran bahasa Arab diperlukan motivasi belajar pada siswa. Motivasi merupakan daya dorong pada diri seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi membuat siswa merasa tergerak untuk melakukan aktivitas pembelajaran bahasa Arab. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan Sardiman, bahwasannya motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar serta menjamin kelangsungan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai<sup>2</sup>.

Motivasi belajar perlu dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berlaku positif terutama dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan mencapai hasil yang optimal. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan terdorong untuk belajar, tidak mudah menyerah dalam mencapai tujuan dalam belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah lebih mudah menyerah atau bahkan bagi siswa yang tidak memiliki motivasi belajar mereka tidak mungkin melakukan kegiatan belajar.<sup>3</sup>

Motivasi belajar bahasa Arab perlu diperhatikan, khususnya bagi kelas X. Siswa kelas X MAN 4 Kebumen tahun ajaran 2019/2020 memiliki latar belakang yang berbeda, 41% dari jumlah siswa kelas X merupakan lulusan MTs dan 59% dari jumlah siswa kelas X berasal dari SMP<sup>4</sup>. Adapun siswa lulusan SMP, beberapa dari mereka ada belum pernah belajar bahasa Arab. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Arab merupakan hal baru bagi sebagian dari siswa kelas X tersebut sehingga diperlukan motivasi yang tinggi agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Arab dengan baik.

---

<sup>1</sup> Muhibb Abdul Wahab, "Peran Bahasa Arab dalam Pengembangan Ilmu dan Peradaban Islam", *jurnal*, (Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, 2014), Vol.1, hlm. 1.

<sup>2</sup> Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm. 75.

<sup>3</sup> Sayiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 148.

<sup>4</sup> Dokumentasi MAN 4 Kebumen, 20 September 2020.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor intrinsik dapat berupa hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan, kebutuhan belajar dan harapan serta cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik meliputi adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan belajar mengajar yang menarik termasuk dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>5</sup> Dari beberapa faktor tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar.

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab siswa. Hal ini berdasarkan pernyataan Hamalik dalam Azhar Arsyad bahwasannya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa”.<sup>6</sup> Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, hal ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan siswa dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi kahoot.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. *Kahoot* dapat diartikan juga sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk dapat membuat kahoot adalah memiliki akun email, atau akun *google*, ataupun akun *microsoft*.<sup>7</sup>

Dalam aplikasi tersebut memungkinkan guru untuk membuat kuis, siswa menanggapi kuis tersebut, kemudian mereka dapat mengetahui skor dan peringkat mereka secara langsung di layar depan kelas. Perolehan skor setiap siswa ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab kuis. Semakin cepat dalam menjawab kuis, maka semakin tinggi skor yang didapatkan. Selain itu, guru dapat menentukan batasan waktu maksimal untuk menjawab setiap butir

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi aksara Hamzah, 2007), 23.

<sup>6</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011),15.

<sup>7</sup> Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*, (Sleman : Deepublish, 2019), hlm.9-10.

kuis nya. Guru juga dapat mengunduh hasil dari kuis yang dikerjakan siswa sehingga hasil tersebut dapat diolah dan dianalisis dengan mudah<sup>8</sup>.

Gemma M Boden dan Lindsay Hart mengungkapkan beberapa kelebihan aplikasi kahoot yaitu (a) menarik, tampilannya yang berwarna (b) mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif (c) akses gratis (d) banyak jenis pertanyaan yang dapat dibuat (e) mudah dalam membuat kuis (f) memungkinkan siswa pemalu untuk menjawab pertanyaan (g) adanya gambar-gambar yang dapat membantu siswa buta warna dalam menanggapi kuis.<sup>9</sup> Adapun penelitian ini berangkat dari pengalaman peneliti yang pernah mengikuti kuis *via* aplikasi kahoot sebelumnya di sebuah tempat kursus bahasa Arab. Peneliti merasakan efek positif dari penggunaan aplikasi tersebut yakni terdorong untuk dapat menguasai materi yang disampaikan dan ingin dapat mendapat skor serta peringkat yang tinggi.

Siswa kelas X MAN 4 Kebumen banyak yang memiliki *smartphone* dan laptop serta mereka pun memiliki akses internet yang cukup memadai untuk melakukan *browsing*. Di samping itu, siswa perlu motivasi untuk belajar bahasa Arab. Dengan memanfaatkan *smartphone* ataupun laptop tersebut diharapkan dapat digunakan untuk hal-hal positif dan mendukung pembelajaran siswa termasuk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari penelusuran yang dilakukan, peneliti menemukan karya ilmiah yang berkaitan dengan tema penelitian ini, yaitu : *Pertama*, skripsi yang ditulis oleh Achilles Ken dengan judul “Perbedaan Minat Siswa dalam Mengerjakan Kuis Tradisional dan Kuis Kahoot untuk Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta”. Penelitian ini membahas tentang ada atau tidaknya perbedaan minat siswa dalam mengerjakan kuis tradisional dan kuis kahoot secara individu dan kelompok. Penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih berminat dalam mengerjakan kuis kahoot baik secara individu maupun kelompok dibandingkan kuis tradisional, hal ini ditunjukkan oleh hasil observasi saat kuis kahoot lebih

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Gemma M Boden & Lindsay Hart, “Kahoot! Game-based Student Respon System”, *Compass: Journal of Learning and Teaching*, No.1, Vol 11 (2018).

tinggi daripada saat kuis tradisional.<sup>10</sup> Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada salah satu variabel bebasnya, yaitu aplikasi kahoot. Sedangkan perbedaannya penelitian tersebut terletak pada jenis, subyek, objek dan tempat penelitian.

*Kedua*, skripsi yang ditulis oleh Flaviana Siwi Kusumastuti yang berjudul “Perbedaan Respon Siswa terhadap Penggunaan Kuis Klasik dan Kuis Kahoot”. Penelitian ini membahas tentang gambaran respon yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti kuis klasik dan kuis kahoot. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa perbedaan yang ditunjukkan oleh siswa ketika mengikuti kuis klasik dan kuis kahoot baik respon kognitif, afektif maupun tingkah laku.<sup>11</sup> Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada variabel bebasnya yaitu kahoot. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel terikat yaitu hasil belajar, subjek, tempat, dan desain penelitian. Penelitian tersebut adalah penelitian deskriptif. Adapun pada penelitian ini merupakan kuantitatif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa Arab siswa pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini ada dua kelas yang diteliti, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun penggambaran desain ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design***

<b>Kelas Eksperimen</b>	<i>Pre-test</i>	Perlakuan (penggunaan aplikasi kahoot)	<i>Post-test</i>
<b>Kelas Kontrol</b>	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>

Penelitian ini dilakukan di MAN 4 Kebumen yang berlokasi di jalan Karangbolong Km.01, Kranggan, Semondo, Gombong, Kebumen, Jawa Tengah pada tahun ajaran 2019/2020 bulan November 2019 - Januari 2020.

<sup>10</sup> Achles Ken, “Perbedaan Minat Siswa dalam Mengerjakan Kuis Tradisional dan Kuis Kahoot untuk Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta”, *Skripsi*, (Yogyakarta : Perpustakaan Universitas Sanata Darma Yogyakarta, 2019).

<sup>11</sup> Flaviana Siwi Kusumastuti , “Perbedaan Respon Siswa terhadap Penggunaan Kuis Klasik dan Kuis Kahoot”, *Skripsi*, (Yogyakarta : Perpustakaan Universitas Sanata Dharma, 2018). t.d.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 4 Kebumen. Adapun teknik penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dan mengambil dua kelas yaitu kelas X IPA 1 sebagai kelas kontrol dan X IPA 2 sebagai kelas eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), observasi dan dokumentasi. Angket diberikan kepada seluruh responden, yaitu siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar bahasa Arab siswa. Penyebaran angket dilakukan pada saat sebelum diberi *treatment* dan sesudah diberi *treatment*. Teknik observasi peneliti gunakan untuk mengumpulkan data secara langsung dan detail mengenai lokasi penelitian, proses pembelajaran dan hal-hal yang di perlukan dalam putusan-putusan yang diperlukan dalam pemutusan permasalahan di MAN Kebumen 4. Adapun dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tertulis mengenai gambaran umum sekolah, sarana dan prasarana, serta data siswa yang akan diteliti.

Uji coba instrumen dalam penelitian ini menggunakan uji validasi dan uji reliabilitas. Uji validasi menggunakan rumus kolerasi *product moment* dari *Pearson*, adapun uji reliabilitas menggunakan rumus *Alfa Cronbach* dengan taraf signifikansi 0,05.

Teknik analisis data terdiri dari uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov *Z* dan uji homogenitas dengan menggunakan uji *F* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah *independent t test* dengan taraf signifikansi 0,05.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

#### **Uji Coba Instrumen**

Penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar bahasa Arab untuk pengambilan keputusan dari hipotesis yang diajukan. Angket yang telah disusun, diuji cobakan kepada siswa kelas X IPS 3 MAN 4 Kebumen. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 31 butir soal instrumen yang valid dan soal tersebut dapat digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Setelah diuji validitas, angket tersebut diuji reliabilitas dan diperoleh

nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh adalah sebesar 0,946. Nilai tersebut lebih besar daripada harga kritik ( $0,946 > 0,7$ ) sehingga dapat diputuskan bahwa angket sebut reliabel.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas Eksperimen**

Pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi kahoot dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 6 Januari 2020. Pada pertemuan ini, guru mengajarkan *mufrodat* dari bab *Hiwaayaat atthullab wal ma'aridh*. Setelah siswa selesai mempelajari *mufrodat*, guru memberikan kuis melalui aplikasi kahoot untuk dikerjakan siswa secara mandiri.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Januari 2020. Pada pertemuan ini, guru mengajarkan *tarkib* dari bab *Hiwaayaat atthullab wal*



**Gambar 1.** Suasana pembelajaran dengan aplikasi kahoot pada pertemuan ke-1 *ma'aridh*. Setelah siswa selesai

mempelajari *mufrodat*, guru memberikan kuis melalui aplikasi kahoot



**Gambar 2.** Suasana pembelajaran dengan aplikasi kahoot pada pertemuan ke-2 untuk dikerjakan siswa secara berkelompok.

### **Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas Kontrol**

Pembelajaran di kelas kontrol dengan kegiatan pemberian kuis dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2020. Pada pertemuan ini, guru mengajarkan *mufrodat* dari bab



*Hiwaayaat atthullab wal ma'aridh*. Setelah siswa selesai mempelajari *mufrod*, guru memberikan lembaran kuis untuk dikerjakan siswa secara mandiri.

Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Sabtu, 18 Januari 2020. Pada pertemuan ini, guru mengajarkan *tarkib* dari bab *Hiwaayaat atthullab wal ma'aridh*. Setelah siswa selesai mempelajari *mufrod*, guru memberikan kuis melalui aplikasi kahoot untuk dikerjakan siswa secara berkelompok.

### Motivasi Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data dari angket yang telah dibagikan kepada responden, baik sebelum



**Gambar 4.** Suasana pembelajaran pada saat mengerjakan kuis pada pertemuan ke-2

dan sesudah perlakuan/*treatment*, selanjutnya data tersebut ditabulasikan dan dianalisis. Berikut merupakan motivasi belajar bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol :

**Tabel 2. Motivasi Belajar Bahasa Arab Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Jumlah Siswa	Pre-test			Post-test		
		Mean	Min	Max	Mean	Min	Max
Eksperimen	34	92,735	75	114	98,735	80	122
Kontrol	33	95,242	80	112	92,363	72	114

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa rata-rata post-test kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. Adapun rata-rata setelah perlakuan (post-test) kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

### Uji Prasyarat Analisis

Sebelum data yang didapat dianalisis, data tersebut harus diuji normalitas dan homogenitas. Berikut merupakan hasil uji normalitas dari angket motivasi belajar bahasa Arab kelas kontrol dan kelas eksperimen :



**Tabel 3. Ringkasan hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test***

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Keputusan
	Statistic	df	Sig.	
<i>Pre-test</i> Eksperimen	.093	34	.200*	Normal
<i>Pre-test</i> Kontrol	.140	34	.090	Normal
<i>Post-test</i> Eksperimen	.097	34	.200*	Normal
<i>Post-test</i> Kontrol	.100	34	.200*	Normal

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa semua data dalam penelitian ini memiliki nilai signifikansi pada uji normalitas lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan semua data berdistribusi normal. Selanjutnya, data tersebut diuji homogenitas dan hasil uji homogenitas dapat dilihat ditabel berikut.

**Tabel 4. Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test***

Kelompok	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keputusan
<i>Pre-test</i>	.056	1	66	.814	Homogen
<i>Post-test</i>	1.935	1	66	.169	Homogen

Tabel di atas menunjukkan bahwa, data *pre-test* maupun *post-test* memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05. Sehingga dapat diputuskan bahwa data tersebut homogen.

### Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Berikut ini disajikan hasil uji t pada data *pre-test* :

**Tabel 52. Hasil Uji t pada Data *Pre-test***

Variabel	Rata-rata	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Kontrol	95,242	-1.142	65	.257	Tidak ada perbedaan
Eksperimen	92,735				

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,257, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain kedua kelas tersebut berada di titik yang sama.

Selanjutnya, kedua kelas diberikan perlakuan. Kelas eksperimen diberikan kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot dan kelas kontrol tanpa menggunakan aplikasi kahoot yakni kuis cetak. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup sesuai dengan RPP

yang telah disusun sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan kuis dilakukan dalam dua kali pertemuan pada setiap kelas.

Setelah diberi perlakuan/*treatment*, kedua kelas diberi *post-test* untuk mengetahui motivasi belajar bahasa Arab siswa setelah perlakuan. Data *post-test* ditabulasikan dan dianalisis. Berikut ini disajikan hasil uji t pada data *post-test* :

**Tabel 6.** Hasil Uji t pada Data *Post-test*

Variabel	Rata-rata	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Eksperimen	98,735	2.432	65	.018	Ada perbedaan
Kontrol	92,363				

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,018, nilai ini kurang dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa **Ha diterima**, berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar Bahasa Arab antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di samping itu, berdasarkan perhitungan rata-rata, kelas eksperimen memiliki rata-rata 98,735 nilai ini lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memiliki rata-rata 92,363.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot dapat mempengaruhi motivasi belajar bahasa Arab. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Azhar Arsyad<sup>12</sup> bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa.

#### **D. Simpulan**

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar Bahasa Arab kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan/*treatment*. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada uji t sebesar 0,018 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05. ( $0,018 < 0,05$ ). Rata-rata *post-test* motivasi belajar bahasa Arab kelas eksperimen sebesar 98,735 nilai ini lebih tinggi daripada rata-rata *post-test* motivasi belajar bahasa Arab kelas kontrol yang memiliki rata-rata 92,363.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka guru hendaknya menggunakan, memanfaatkan dan mengembangkan lebih lanjut penggunaan aplikasi kahoot

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 15.

dalam pembelajaran terutama pembelajaran Bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa. Selain itu, guru perlu mempersiapkan secara matang sebelum menggunakan aplikasi kahoot, misalnya dengan membuat RPP, soal yang akan digunakan dalam aplikasi kahoot, dan peralatan/media yang mendukung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Winda. “Eksperimentasi Penggunaan Youtube dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa kelas VIII di MTs N 10 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019”, Yogyakarta : Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Barus, Irma Rasita Gloria dan Tatie Soedewo. “Penggunaan Media Kahoot! dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris (Studi Kasus : Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor)”, dalam Jurnal Seminar Nasional : Teknologi terapan berbasis kearifan local (SNT2BKL),tt, <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/download/5364/4000>
- Boden, Gemma M & Lindsay Hart. “Kahoot! Game-based Student Respon System”, *Compass: Journal of Learning and Teaching*, Vol 11, No.1, 2018.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2011.
- Fitryanisa, dan Sonia Mu’tasimatul Azimah. “Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”, (SEMNASBAMA (SEMINAR NASIONAL BAHASA ARAB) III, 2019).Vol3,<http://prosiding.arabum.com/index.php/semnasbama/article/view/441> diakses pada tanggal 30 September 2019 pukul 19.35 WIB.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Ken, Achles. “Perbedaan Minat Siswa dalam Mengerjakan Kuis Tradisional dan Kuis Kahoot untuk Materi Garis dan Sudut Siswa Kelas VII D SMP Negeri 16 Yogyakarta”, Yogyakarta:Perpustakaan Universitas Sanata Darma Yogyakarta, 2019.
- Kusumastuti, Flaviana Siwi. “Perbedaan Respon Siswa terhadap Penggunaan Kuis Klasik dan Kuis Kahoot”, Yogyakarta : Perpustakaan Universitas Sanata Dharma, 2018.
- Latipah, Eva. *Pengantar Psikologi Pendidikan*, Sleman: PT Pustaka Insan Madani, 2012.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Ningrum , Gres Dyah Kusuma. “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”, Dalam jurnal Sintang: STKIP Persada Katulistiwa.

2018.Vol.9,<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/32/29>.

- Rasyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Riduwan dan Akdon. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*, Jawa Barat : Alfabeta, 2010.
- Sadirman. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2011.
- Santoso, Singgih. *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*, Jakarta : Kencana, 2013.
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2011.
- Sugiyono. *Cara Mudah Menyusun, Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, Bandung: Alfabeta, 2014.
- \_\_\_\_\_. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sumarso. *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*, Sleman : Deepublish, 2019.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi aksara Hamzah, 2007.
- Utami, Deka Dyah. “Kahoot & Assure, Sebuah Kombinasi Gamefikasi & Model Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi Dan Pengalaman Belajar Siswa”, [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_391866216721.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_391866216721.pdf), diakses pada 30 September 2019.
- Wahab, Muhib Abdul. “Peran Bahasa Arab dalam Pengembangan Ilmu dan Peradaban Islam”, dalam jurnal Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban, Vol.1, 2014.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017.