



Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Ma'Had IIT Rabbani Bengkulu

Suharsono¹, M. Ja'far Shodiq², Yusuf Muhtarom

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Suharsonoputra7@gmail.com

Article Info

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Published:

Keyword:

**Bahasa Arab,
Kahoot,
Keterampilan
Menyimak**

Abstract

The lack of effectiveness of teacher assessment medium utilized in classroom learning sparked this research. In today's world, learning cannot be isolated from evaluation and assessment. Several assessment-related media have evolved as a result of changing times and the advancement of existing technical capabilities. The goal of this research is to look into KAHOOT media games as an innovation in assessing Arabic language acquisition. The literature method was used in this investigation. According to the findings of this study, KAHOOT is the answer to all of today's sophistication. The use of KAHOOT media in Arabic language instruction at Ma'had IIT Rabbani Bengkulu has a favorable effect on students and increases their motivation to study Arabic more actively. It is intended that this post will serve as an alternative option for assessing learning, particularly Arabic learning.

الملخص

هذا البحث هو باستخدام نهج نوعي وكيفي. ولتحديد فاعلية الوسيلة المتعددة استخدمت الباحثة أسلوب البحث التجريبي لتصميم مجموعة ضابطة الطرف غير المكافئ. كانت موضوعات هذه الدراسة من طلاب الصف الحادي عشر المدرسة العالية إنسان سينديكييا بادانج باريامان، وطلاب الفصل التجريبي كالفصل الضابط. تم جمعها من خلال أدوات المراقبة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق. بعد ذلك، تم تحليل البيانات في شكل أرقام باستخدام الإحصاء الوصفي، واختبار العينة المستقل بمساعدة بعد إجراء تحليل الاحتياجات وتصميم تعلم القراءة للوسيلة المتعددة مع كتيبي. المرحلة التالية هي التطوير والتنفيذ والتقييم. نتائج هذه المراحل، من بين أمور أخرى: (1) ذكر خبراء الإعلام والمواد أن هذه الوسيلة المتعددة كانت مجدية للغاية لاستخدامها في التعلم. بلغ متوسط النسبة المئوية لجميع الجوانب التي تم تقييمها

من قبل خبيرين الإعلاميين 97.47% ، بينما كانت النسبة المئوية لخبراء المواد 91.31% والتي تم تضمينها في الفئة المجدية للغاية

Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu ketergantungan dunia pendidikan terhadap segala aspek teknologi tidak bisa dikesampingkan. Realitas perkembangan zaman yang sangat pesat sangat mempengaruhi perkembangan ilmu pengetahuan. Dunia teknologi sudah menjadi life style yang kental serta menjadi kebutuhan primer dalam kehidupan manusia.¹ Artinya sejalan dengan hal tersebut, pendidikan harus sejalan dan menjadikan teknologi sebagai wasilah penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Ditambah lagi dalam beberapa kurun waktu terakhir pembelajaran online harus dilakukan dikarenakan pandemi sehingga system pembelajaran digeser ke ranah digital. Tetapi bukan karena sebab pandemic seorang guru harus mengerti digitalisasi pembelajaran melainkan sebuah keharusan untuk menguasainya karena bukan hanya dalam system pembelajaran yang berbasis online melainkan kegiatan lainnya seperti rapat kerja, meeting serta penginputan data semuanya berbasis online dimasa ini.²

Terdapat tiga faktor yang menjadi perhatian mengenai pengembangan dan integrasi teknologi digital dalam sebuah pembelajaran yaitu; desain rancangan teknologi, peran pendidik dalam menerapkan teknologi serta konteks pendidikan di mana teknologi diterapkan.³ Pemanfaatan terhadap media-media terkini merupakan sebuah inovasi teknologi dalam pembelajaran sehingga dengan hadirnya teknologi bisa mewarnai nuansa pembelajaran dan memotivasi siswa untuk semangat belajar sehingga materi yang disampaikan kepada siswa lebih mudah dipahami.⁴ Karena itu media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sangat perlu dievolusi menjadi media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif serta mengutamakan kerjasama dan komunikasi adalah games. Games merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memiliki karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar. Beberapa inovasi dalam games memunculkan nuansa baru dalam pembelajaran seperti adanya fantasi (khayalan), *challenges* (tantangan), dan *curiosity* (keingintahuan) yang kesemuanya itu menimbulkan interaksi yang baik antara satu dengan lainnya dengan mengikuti berbagai aturan yang dibuat guna mencapai sebuah tujuan.⁵

Ada banyak media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran berbasis games dan juga bisa dimanfaatkan sebagai penilaian

¹ Rully Rina Widyasari and Mukhibat Mukhibat, "Reposisi Dan Reaktualisasi Pendidikan Madrasah Dalam Memperkuat Eksistensi Pendidikan Di Era 4.0," *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2020): 1-13.

² Hamidulloh Ibda and Erdom Rahmadi, "Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0," *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education* 1, no. 1 (2018): 1-21.

³ Dwi Ismawati and Iis Prasetyo, "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 665.

⁴ Etha Salaza Titiana et al., "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 309-14.

⁵ Irwan Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95-104.

untuk mengukur pemahaman siswa selama mempelajari materi yang diajarkan. Salah satu media yang sangat populer yang bisa digunakan guru guna melaksanakan kegiatan evaluasi adalah aplikasi kahoot. Kahoot adalah aplikasi game online yang digunakan dalam instuisi pendidikan dimana dalam aplikasi tersebut terdapat bermacam kuis yang disajikan dan dikembangkan dalam format permainan.⁶

Kahoot juga sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu menciptakan siswa yang aktif, produktif dan inovatif. Kahoot merupakan perangkat software yang sering digunakan dalam pembelajaran guna mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap penguasaan materi serta memancing semangat siswa dalam belajar melalui evaluasi atau penilaian yang menarik dan tidak monoton.⁷ Untuk itu membuat sebuah inovasi penilaian dalam pembelajaran penting dilakukan karena dalam pembelajaran penilaian pembelajaran adalah hal yang paling dipersoalkan.

Dalam dunia pendidikan aplikasi kahoot telah banyak diteliti dalam pembelajaran dalam berbagai disiplin ilmu tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa arab. Pelajaran bahasa arab memiliki banyak cabang dan pembahasan yang dipelajari sehingga banyak siswa yang masih sulit memahami dan sebagian besar fenomena yang terjadi saat ini.⁸ Proses penilaian dalam pembelajaran bahasa arab masih banyak yang belum menggunakan inovasi teknologi seperti banyak guru yang masih menggunakan media kertas dalam evaluasi pelajaran sehingga banyak siswa yang tidak mengerti dan tidak mengerjakannya sendiri. Sehingga hasil daripada penilaian tersebut banyak yang masih dibawah standar KKM (kriteria ketuntasan minimum). Untuk itu argumentasi dalam tulisan ini didasarkan bahwa perlu adanya inovasi dalam penilaian pembelajaran bahasa arab mengingat pada zaman sekarang

Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian tentang inovasi penilaian pembelajaran bahasa arab berbasis media Kahoot untuk meningkatkan keterampilan menyimak, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan melakukan dengan jalan melakukan berbagai metode yang ada. Metode penelitian kualitatif juga sering disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural). Oleh karena itu adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa observasi dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa apabila ingin menguasai bahasa asing seperti halnya bahasa Arab adalah keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak atau disebut juga *maharah istima`* penting sekali dikuasai guna memahami sebuah percakapan yang

⁶ Ayu Rahayu and Dinar Westri Andini, "MEDIA PEMBELAJARAN RAMAH LINGKUNGAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR INKLUSIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," 2019.

⁷ Titiana et al., "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0."

⁸ Cahyani Amildah Citra, Brilliant Rosy, and Program, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2020, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.

baik dan benar.⁹ Beberapa pakar bahasa mengatakan keterampilan menyimak dibagi kedalam empat bagian yaitu:¹⁰

1. Memahami makna secara global
2. Menafsirkan kalimat yang didengar
3. Memberikan analisis terhadap kalimat yang didengar
4. Memahami dengan sepenuh hati apa yang didengar

Keterampilan menyimak adalah keterampilan dasar untuk para siswa yang sedang mempelajari bahasa Arab. Upaya peningkatan keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa Arab penting dilakukan dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Tujuan mempelajari keterampilan menyimak bagi para siswa adalah untuk meningkatkan kepekaan terhadap berbagai ungkapan bahasa Arab sehingga para siswa mudah berkomunikasi bahasa arab secara aktif.¹¹

Berkaitan dengan pembelajaran bahasa Arab, keterampilan menyimak mendorong untuk menggapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari: aspek kognitif, aspek psikomotorik dan aspek afektif. Dikatakan demikian karena dengan penguasaan keterampilan yang baik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa supaya bisa mengaplikasikan keterampilan tersebut kedalam kepentingan lainnya untuk mendapatkan manfaat yang baik dan efektif.

Kriteria seseorang memiliki kemampuan menyimak yang baik bisa dilihat melalui ciri-ciri berikut: 1). Sikap fisik dan mental, 2). Konsentrasi, 3). Motivasi, 4). Objektif, 5). Menyeluruh, 6). Menghargai, 7). Selektif, 8). Sungguh-sungguh, 9). Tidak mudah terganggu, 10). Cepat menyesuaikan diri, 11). Kenal arah pembicaraan, 12). Kontak dengan pembicara, 13). Merangkum, 14). Mengevaluasi, dan 15). Merespon. Untuk itu keterampilan menyimak khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab harus memiliki capaian yang jelas dan intruksional. Keterampilan menyimak dalam pembelajaran harus memiliki rencana yang tersusun dan sistematis serta teliti dengan melihat dan memahami kesetaraan kemampuan peserta didik.¹²

Namun didalam prakteknya keterampilan menyimak dalam kegiatan pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu keterampilan yang cukup sulit dipahami dan di implementasi serta bahasa Arab masih kurang populer dikalangan para siswa karena tidak semua sekolah mempelajari bahasa Arab. Kesulitan yang dihadapi para siswa mengenai struktur gramatiknya yang berbeda dengan bahasa Inggris. Kemudian perbedaan lainnya terdapat dari aspek morfologi, sintaksis serta system fonologinya yang membuat siswa sulit mempelajari dan memahami. Dengan demikian penting sekali bagi para guru memanfaatkan teknologi masa kini yang semakin berkembang dan berkemajuan.¹³

Teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat maju pada saat ini akan mempermudah seorang guru untuk memvariasikan kondisi didalam kelas supaya proses pembelajaran terkesan tidak membosankan dan lebih menarik perhatian siswa. Teknologi pendidikan adalah salah satu

⁹ Slamet Triyadi, "Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2015, <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>.

¹⁰ Universitas Islam and Negeri Antasari, "Pengaruh Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak," 2018.

¹¹ Istihanah Rahayu, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD," *Jpgsd*, 2013.

¹² Azzatin Habibah and Syihabuddin, "Evaluasi Keterampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 2021.

¹³ Irwan, Luthfi, and Waldi, "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan kinerja dengan menciptakan dan menggunakan dan mengelola sumber daya yang sesuai.

Salah satu teknologi dalam pembelajaran bahasa arab adalah Kahoot. Ma'had IIT Rabbani Bengkulu merupakan lembaga pendidikan (pondok pesantren) modern yang sangat terbuka terhadap perkembangan teknologi. Keterbukaan terhadap teknologi ini membuat guru-guru semakin leluasa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Khususnya dalam pelajaran Bahasa Arab, dengan menggunakan Kahoot sebagai media atau inovasi baru. Penggunaan Kahoot ini memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran Bahasa Arab, baik bagi guru maupun santri.

Santri di Ma'had IIT Rabbani Bengkulu adalah santri dengan usia remaja awal yang pastinya masih sangat memerlukan metode belajar dengan media yang seru dan tidak monoton, terlebih untuk pelajaran bahasa Arab yang terlihat sulit bagi sebagian santri. Kahoot membantu para santri untuk belajar bahasa Arab dengan cara baru yang menyenangkan, seru, dan pastinya tidak membosankan karena pada dasarnya media Kahoot ini merupakan permainan yang memang dirancang untuk inovasi pembelajaran.¹⁴

Perkembangan santri saat menggunakan media Kahoot ini sangatlah pesat, khususnya dalam keterampilan menyimak bahasa Arab. Kahoot menjadikan pelajaran menyimak bahasa Arab menjadi lebih menyenangkan. Ketika mengerjakan tugas atau kuis pun santri menjadi lebih mudah dan bisa berperan lebih aktif dari sebelumnya. Karena lebih aktif, santri tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga peningkatan keterampilan menyimak bahasa Arab santri semakin terlihat. Kahoot sangat cocok bagi Ma'had IIT Rabbani Bengkulu.

Hal-hal di atas menggambarkan betapa pentingnya pengembangan media dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Arab. Salah satu hal yang bisa dilakukan supaya para siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar adalah dengan memvariasikan antara media cetak dan media online seperti halnya dalam penilaian pembelajaran. Sebelum digunakannya media online penialain terlihat stagnan atau tidak memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar karena dari hasil wawancara banyak para siswa tidak tertarik dengan penilaian menggunakan media cetak. Dengan media online para guru bisa memilih beberapa platform yang didalamnya menyediakan unsur media seperti teks, gambar, audio, dan video. Dengan cara seperti itu para siswa mampu mengoperasikan media dengan mandiri dengan mengikuti tutorial yang telah diberikan guru serta guru tidak terlalu sulit untuk mendampingi secara intens. Keunggulan lainnya ketika para siswa mengerjakan latihan atau kuis mereka langsung bisa mengetahui hasilnya secara langsung yang telah didesain se menarik mungkin. Tentunya hal tersebut sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuannya, khususnya dalam menyimak bahasa Arab.

Penilaian Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Games KAHOOT

Istilah penilaian dalam pembelajaran bahasa Arab dapat didefinisikan sebagai susunan kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan. Sehingga hasil dari penilaian tersebut dapat dijadikan informasi yang bermakna dalam mengambil keputusan. Dalam pembelajaran bahasa arab, penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengambil keputusan yang tepat mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan data yang akurat dan terpercaya baik menggunakan instrument tes maupun nontes.¹⁵

Dalam pembelajaran bahasa arab penilaian bukan hanya bertujuan untuk mencari jawaban terhadap sebuah pertanyaan mengenai sesuatu melainkan lebih mengarahkan untuk

¹⁴ Observasi penelitian di Ma'had IIT Rabbani Bengkulu, pada tanggal 28 April 2022

¹⁵ Achmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020, <https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209>.

menganalisis tentang bagaimana atau seberapa jauh sesuatu proses atau hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu penilaian sangat penting dilakukan supaya dapat diketahui apakah kualitas pendidikan dalam sebuah pembelajaran memiliki kualitas yang baik karena salah satu tolak ukurnya terdapat pada hasil penilaiannya. Untuk itu system penilaian yang baik akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan.¹⁶

Penilaian dalam pendidikan tentunya menjadi tolak ukur sejauh mana upaya tenaga pendidik atau para guru selama mentransfer pengetahuan kepada murid-muridnya sehingga dengan adanya hasil yang baik dari penilaian akan memberikan kepuasan dan ketenangan hati. Bagi kondisi psikologis guru, adanya penilaian akan mempermudah langkahnya menentukan metode yang tepat untuk di implementasikan di kelas supaya selalu ada peningkatan disetiap pembelajarannya.¹⁷

Agar system penilaian dalam pembelajaran bahasa Arab yang notabennya selalu dianggap bahasa yang sulit dipahami oleh para siswa, maka penting bagi seorang guru untuk memanfaatkan teknologi yang semakin maju dan canggih di abad ini melalui media-media elektronik. Pemanfaatan gagget misalnya yang semula hanya dimanfaatkan sebagai alat komunikasi namun dengan kecanggihan teknologi yang semakin maju gadget bisa dimanfaatkan untuk media belajar dengan memanfaatkan berbagai games edukasi yang tersebar luas di internet.¹⁸

Dalam proses penilaian, guru selalu dapat dengan mudah mengalisa tiap butir jawaban santri, bersamaan dengan hal tersebut juga memudahkan guru untuk bisa mengetahui skor yang didapat oleh santri dan selalu dapat memantau atau mengetahui kondisi pembelajaran saat menggunakan aplikasi Kahoot.

Kahoot dapat mengevaluasi pembelajaran dengan proses berfikirnya siswa. Siswa mencocokkan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan yang ada. Hal ini memudahkan guru untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dengan menggunakan Aplikasi kahoot membantu dalam memotivasi dan memancing semangat belajar melalui evaluasi yang tidak monoton tetapi menarik.¹⁹

Ketika guru melakukan penilaian dan evaluasi dengan tepat, maka hal ini akan membantu dalam membangun dan mengembangkan pengetahuan santri, terutama keterampilan menyimak bahasa Arab, karena guru mengetahui kemampuan masing-masing santri.

Konsep Dan Sistemasi Games Kahoot Sebagai Media Penialaian Bahasa Arab

Tahapan dalam proses penilaian menggunakan games kahoot dalam meningkatkan keterampilan menyimak sebagai berikut:

No.	Guru	Siswa
1.	Guru menerangkan beberapa materi tentang keterampilan menyimak	Siswa memahami materi yang diberikan oleh guru tentang keterampilan menyimak

¹⁶ Nur Apriyanti Atika and Muassomah Muassomah, "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') Bahasa Arab Di Era Industri 4.0," *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020, <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.

¹⁷ "Sistem Penilaian.Pdf," n.d.

¹⁸ Veronika Unun Pratiwi et al., "Pelatihan Penggunaan 'Kahoot' Dalam Mengajar Reading Narrative Bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo," *Jurnal Surya Masyarakat*, 2021, <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.134-142>.

¹⁹ Rahman Hidayat, "Optimalisasi Game Learning Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika Di Smkn 1 Singgahan Tuban," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021.

2.	Guru menerangkan games kahoot yang akan dijadikan sebagai media penilaian	Siswa mengamati langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru tentang aplikasi kahoot
3.	Guru menjelaskan system mengerjakan soal dalam aplikasi games kahoot	Siswa melihat penjelasan guru tentang tata cara mengerjakan soal di games kahoot
4.	Guru memberikan kuiz dengan membagikan link kahoot (http://Kahoot.it) kepada siswa	Siswa dapat membuka link yang diberikan guru (http://Kahoot.it) kemudian mengikuti langkah-langkah nya
5.	Guru memberikan intruksi kepada siswa dan memberi arahan durasi mengerjakan soal yang sudah di setting	Siswa menerima intruksi dan kemudian bisa dapat mengerjakan quiz dalam aplikasi Kahoot
6.	Guru mempersilahkan siswa mengerjakan soal dengan baik dan cermat	Siswa menjawab quiz dengan pilihan yang benar sesuai materi yang telah dijelaskan

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dari 25 siswa dalam satu kelas ada 20 siswa mengerjakan soal dan mendapatkan hasil yang memuaskan serta dikategorikan sangat baik. Ada 3 siswa yang nilainya dibawah 60 dan sisanya menunjukkan peningkatan dari hasil penilaian sebelumnya menggunakan media cetak. Ini membuktikan bahwa games kahoot sangat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengerjakan soal. Yang membuat siswa tidak bosan adalah dalam tampilan games kahoot didesain sangat menarik dengan memanfaatkan fitur-fitur keren seperti guru dapat memasukkan lagu, gambar dan video dalam setiap soal sehingga para siswa mengamati dengan cermat karena termotivasi dengan fitur-fitur yang tersedia dalam games kahoot.

Kemudian adanya games kahoot ini berdampak pada guru dalam menilai hasil belajar siswa mengalami kemudahan. Games kahoot bisa dijadikan inovasi baru bagi guru yang belum pernah memvariasikan penilaian bahasa arab untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Kesimpulan

Penilaian pembelajaran bahasa Arab dituntut tepat guna dan efektif ketika berhadapan dengan kemajuan zaman yang serba digital. Untuk itu membutuhkan tes dan latihan yang berbasis digitalisasi untuk memotivasi peserta didik. Salah satu aplikasi evaluasi yang dapat dijadikan sebagai inovasi penilaian pembelajaran bahasa Arab adalah menggunakan media games KAHOOT. KAHOOT merupakan platform game learning yang efektif serta terdapat berbagai pilihan fitur soal-soal online yang digemari guru dan para siswa sehingga dengan adanya aplikasi KAHOOT dapat menghilangkan stigma pelajaran bahasa Arab yang kesannya sulit dan membosankan. Pemanfaatan media games KAHOOT dalam pembelajaran bahasa Arab di Ma'had IIT Rabbani Bengkulu dapat membantu pelaksanaan penilaian pembelajaran menjadi optimal serta para siswa terbantu dan lebih bisa memahami bahasa Arab dengan tepat. Serta adanya penilaian mebuat siswa semakin termotivasi untuk belajar bahasa Arab meningkatkan antusiasisme para siswa.

Referensi

Al Adil Abdul Jawwad, dkk. *Al-Ittor Al-Marja'i Al-Aurubu Al-Amm Lilughotin: Dirosah, Tadris, Taqyim*, (Kairo: Darul Ilyas Al-Ashriyah, 2008),. 27

Atika, Nur Apriyanti, and Muassomah Muassomah. "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') Bahasa Arab Di Era Industri 4.0." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256>.

- Busiri, Achmad. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020. <https://doi.org/10.51339/muhad.v2i2.209>.
- Citra, Cahyani Amildah, Brillian Rosy, and Program. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2020. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>.
- Habibah, Aizzatin, and Syihabuddin. "Evaluasi Ketrampilan Menyimak Dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Al-Ittijah: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Bahasa Arab*, 2021.
- Ibda, Hamidulloh, and Erdom Rahmadi. "Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0." *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education* 1, no. 1 (2018): 1–21.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Waldi. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2019): 95–104.
- Islam, Universitas, and Negeri Antasari. "Pengaruh Media Audio Terhadap Keterampilan Menyimak," 2018.
- Ismawati, Dwi, and Iis Prasetyo. "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Video Zoom Cloud Meeting Pada Anak Usia Dini Era Pandemi Covid-19." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 665.
- Pratiwi, Veronika Unun, Purwani Indri Astuti, Nurnaningsih Nurnaningsih, Arin Arianti, and Mas Sulis Setiyono. "Pelatihan Penggunaan 'Kahoot' Dalam Mengajar Reading Narrative Bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo." *Jurnal Surya Masyarakat*, 2021. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.134-142>.
- Rahayu, Ayu, and Dinar Westri Andini. "MEDIA PEMBELAJARAN RAMAH LINGKUNGAN BAGI GURU SEKOLAH DASAR INKLUSIF DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," 2019.
- Rahayu, Istihanah. "Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Menggunakan Media Audio Visual Kelas V SD." *Jpgsd*, 2013.
- Rahman Hidayat. "Optimalisasi Game Learning Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Matematika Di Smkn 1 Singgahan Tuban." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2021.
- "Sistem Penilaian.Pdf," n.d.
- Titiana, Etha Salaza, Bella Yolandini, Kikit Wiriyanti, and Nur Azizah. "Guru Transformers: Pembaharu Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar Era Revolusi Industri 4.0." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:309–14, 2019.
- Triyadi, Slamet. "Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Unsika*, 2015. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>.
- Widyasari, Rully Rina, and Mukhibat Mukhibat. "Reposisi Dan Reaktualisasi Pendidikan

Madrasah Dalam Memperkuat Eksistensi Pendidikan Di Era 4.0.” *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2020): 1–13.