

PEMANFAATAN APLIKASI “KAHOOT” PADA EVALUASI KETRAMPILAN MENULIS BAHASA ARAB DI MI AL ADNANI KAYANGAN DIWEK JOMBANG

Lailatul Qomariyah¹, Abdul Qodir²

¹Pendidikan Bahasa Arab, fakultas, Agama Islam, Universitas Hasyim Asy'ari

² Pendidikan Bahasa Arab, fakultas, Agama Islam, Universitas Hasyim Asy'ari

E-mail : lailatulqomariyah.unhasy@gmail.com¹

Abstrak

This study aims to describe the use of the "kahoot" application in evaluating Arabic writing skills at MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang and what are the advantages and disadvantages of using this application in Arabic learning. This research was designed with a qualitative approach to the case study type. The data of this research are in the form of teacher utilization activities in these applications in learning activities. Data were collected using interview techniques. Researchers analyzed the data with an interactive model. The results of this study were first, the use of the Kahoot application by the 6th grade Arabic teacher at MI Al Adnani Kayangan was carried out in the pretest, assessment of the learning process, post test, strengthening of material, remedial, and enrichment. There are two stages of activity in using this application, namely the stage of learning planning activities, among others: 1) Determining the purpose of using the application; 2) Determining the indicators to be achieved in learning Arabic writing skills; 3) Selection of test material according to the objectives to be achieved which have been set in the 2014 revised curriculum, namely KMA 183/2020; 4) Determination of the type of test; 5) Determination of the Number of Test Items and the Score; 6) Making the question grid; 7) Preparation of Test Items; and 9) Uploading test items to the Kahoot application. And the stage of using this application is to be used in reasoning activities or information processing using Via Whatsapp and Via Google Classroom; Second, the advantages of using this application are: 1) easy to use either with laptop or smartphone media; b) flexible use in learning activities; 3) The design is friendly because there is no need to install special software; 4) Equipped with limited time allocation, 5) habituation of students to think quickly and accurately; 5) Equipped with an analysis feature of the evaluation of the learning outcomes of each student,; 6) Design questions according to the characteristics of children's cognitive development. And the disadvantages in its utilization are 1) The need for internet power facilities; and 2) The need for socialization before using the application.

Keywords: Kahoot, writing skills, Arabic learning

Abstract

*Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi “kahoot” pada evaluasi ketrampilan menulis bahasa arab di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang dan apa kelebihan dan kekurangan pemanfaatan aplikasi ini pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif berjenis studi kasus. Data penelitian ini berupa kegiatan pemanfaatan guru pada aplikasi tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara. Peneliti menganalisa data dengan model interaktif. Hasil dari penelitian ini yaitu **pertama**, Pemanfaatan Aplikasi Kahoot oleh Guru Bahasa Arab Kelas VI MI Al Adnani Kayangan dilakukan pada kegiatan pretest, penilaian pada proses pembelajaran, post test, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Ada dua tahap kegiatan dalam pemanfaatan aplikasi ini yakni tahap kegiatan perencanaan pembelajaran antara lain: 1) Penentuan tujuan penggunaan aplikasi; 2) Penentuan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran ketrampilan Menulis Bahasa Arab; 3) Pemilihan materi tes sesuai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan pada kurikulum revisi 2014 yakni KMA 183 Tahun 2020; 4) Penentuan jenis tes; 5) Penentuan Jumlah Butir Tes dan Skor nya; 6) Pembuatan kisi-kisi soal; 7) Penyusunan Butir Tes; dan 9) Penguploadan butir tes pada aplikasi Kahoot. Dan Tahap pemanfaatan aplikasi ini untuk digunakan dalam kegiatan penalaran atau pemrosesan informasi dengan menggunakan Via Whatsapp dan Via Google Classroom; **Kedua**, Kelebihan pemanfaatan aplikasi ini yakni: 1) mudah digunakan baik dengan media laptop atau smarthphone; b) fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran; 3) Desainnya friendly karena tidak perlu menginstal software khusus; 4) Dilengkapi dengan keterbatasan alokasi waktu; 5) Pembiasaan Siswa berpikir cepat dan tepat; 5) Dilengkapi fitur analisis evaluasi hasil belajar tiap siswa, ; 6) Desain soal sesuai dengan*

karakteristik perkembangan kognitif anak. Dan Kekurangan dalam pemanfaatannya yakni 1) Perlunya fasilitas kekuatan internet; dan 2) Perlunya sosialisasi sebelum penggunaan aplikasi.

Kata Kunci: Kahoot, Ketrampilan Menulis, Pembelajaran Bahasa Arab

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin berkembang mengikuti kemajuan revolusi industri. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk melakukan perubahan dan mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam pembentukan jiwa kompetitif siswa untuk mampu bersaing dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta keadilan. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Taryono, Mahasim dan Setiawan dalam (Yus, 2019: 3) bahwa teknologi digital menjadi poin utama dan menggeser penggunaan teknologi manual dalam kegiatan pendidikan pada era revolusi Industri ini, bahkan guna menyesuaikan dengan perkembangan ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengembangkan kurikulum baru dan sistem daring serta mulai menyiapkan pengembangan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045.

Melihat pesatnya perkembangan zaman sekarang ini, guru sebagai pendidik yang memiliki kompetensi profesional dituntut mampu melahirkan generasi bangsa yang mampu bersaing di Era Revolusi 4.0, termasuk Era Revolusi 5.0, 6.0, dan seterusnya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, menjelaskan bahwa guru dan dosen mempunyai posisi, peran, dan fungsi yang strategis dalam mendukung pembangunan nasional dibidang pendidikan. Guru merupakan pendidik yang profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, memberikan pengajaran, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada usia dini melalui jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sedangkan untuk arti profesional sendiri dalam UU tersebut diartikan sebagai pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan seseorang sebagai mata pencaharian dan didasari pada keahlian, kemahiran, atau kecakapan yang memenuhi standar mutu atau norma tertentu serta memerlukan pendidikan profesi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Uzer Usman (1995: 16) mengungkapkan bahwa guru harus memiliki Kompetensi profesional yakni dengan penguasaan landasan Pancasila dan bahan pengajar, penyusunan program pengajaran, pelaksanaannya dan penilaian hasil dan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan guna menyiapkan generasi yang mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan industri dan menjadikan pembelajaran di kelas lebih menarik dan tidak membosankan.

Rusman (2003) dan Hamalik (1986) menambahkan bahwa dengan pemafaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran menjadikan prosesnya lebih menarik karena adanya interaksi aktif antara guru, sumber belajar dan siswa dapat berjalan komunikatif dan mampu meningkatkan rasa keingin tahun, siswa, motvasinya dan ketertarikannya pada sesuatu hal baru yang sedang dipelajari sehingga juga berpengaruh besar pada psikologisnya.

Dunia sedang mengalami pandemi covid-19 khususnya Indonesia, Hal ini menuntut guru untuk melakukan pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi baik dengan media Google Classroom, google meet, Zoom, Whatsapp dan e-learning dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah berakhirnya pembelajaran, guru akan melakukan kegiatan penilaian untuk mengukur keberhasilan kegiatan pembelajaran dan ketercapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dalam kegiatan ini, guru telah menggunakan beberapa aplikasi teknologi baik google form atau via google meet dengan ujian lisan dan aplikasi-aplikasi yang lain salah satunya yakni Kahoot.

Aplikasi "*Kahoot*" merupakan alat evaluasi yang mengkombinasikan antara pengalaman kegiatan evaluasi pembelajaran dengan permainan interaktif. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Aprilia (2019: 219) bahwa aplikasi ini merupakan game based learning yang memberikan ruang siswa untuk melakukan pengalaman belajar dengan berpartisipasi aktif bekerjasama dan berkolaborasi dalam kegiatan belajar mengajar. Darren (2017: 82) dan Ismail (2017: 20) menambahkan bahwa aplikasi ini juga memberikan fitur bagi siswa untuk mengetahui hasil nilai yang didapatkan setelah menjawab sehingga mereka termotivasi untuk lebih aktif mengikuti penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Waka Kurikulum MI Al Adnani Kayangan, diketahui bahwa Madrasah tersebut merupakan salah satu sekolah di Jombang yang memiliki berbagai fasilitas pembelajaran seperti Laptop, LCD dan Wifi di area Sekolah. Sebagian besar guru di sekolah tersebut telah memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran baik untuk melihat video pembelajaran, pencarian sumber belajar dan kegiatan kuis pembelajaran salah satunya dengan pemanfaatan aplikasi Kahoot. Aplikasi ini digunakan oleh sebagian besar guru khususnya guru bahasa Arab pada kelas VI baik sebagai kegiatan pre test, permainan bahasa, post test, post test, penguatan materi, remedial, dan pengayaan.

Artikel ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi "*kahoot*" pada evaluasi ketrampilan menulis bahasa arab di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang dan apa kelebihan dan kekurangan pemanfaatan aplikasi ini pada pembelajaran Bahasa Arab. Aplikasi ini digunakan guru pada pembelajaran Materi "*An-Nuzhah*". Penggunaan aplikasi ini akan membiasakan siswa dalam penggunaan aplikasi teknologi dalam kegiatan evaluasi guna menghadapi ujian nasional berbasis computer yang wajib dilalui oleh siswa kelas VI pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan juga menumbuhkan sikap kolaboratif dan tanggung jawab pada peserta didik.

Penelitian tentang penggunaan "*kahoot*" yang merupakan salah satu aplikasi berbasis teknologi dalam kegiatan evaluasi pada pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan telah banyak dilakukan, diantaranya dalam

pembelajaran bahasa maupun pembelajaran mata pelajaran lain. Beberapa penelitian tersebut antara lain penelitian Aprilia Riyana Putri (2019) dan Fitri Rofiyarti (2017).

Aprilia Riyana Putri (2019) menyusun artikel berjudul “Implementasi Kahoot sebagai media Pembelajaran berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Penelitian ini mengkaji penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital pada era sebagai Revolusi Industri 4.0. Dari penelitian ini diketahui bahwa, ada dua tipe yang digunakan guru dalam penggunaan aplikasi “*Kahoot*” yakni classic dan mode dengan cara memasukkan soal pilihan ganda ke aplikasi dengan menggunakan fasilitas internet agar Handphone siswa juga bisa terkoneksi langsung untuk menjawab kuis yang disajikan guru pada media *kahoot*.

Fitri Rofiyarti (2017) menulis artikel dengan judul “TIK untuk AUD: Penggunaan platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan jiwa kompetitif dan kolaboratif anak. Penelitian ini mengkaji tentang aplikasi platform “Kahoot” pada pembelajaran Teknologi informasi dan Komunikasi pada siswa tingkat usia dini. Hasil dari penelitian ini yakni bahwa platform *Kahoot* yang bersifat *multiplayer* mampu menumbuhkan jiwa kompetitif anak sekaligus berkolaborasi dalam memainkannya. Hal ini akan memberikan stimulus anak untuk berinteraksi sosial sehingga meminimalisir kecanduan bermain game non edukatif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan aplikasi “*kahoot*” pada evaluasi ketrampilan menulis Bahasa Arab di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang dan apa kelebihan dan kekurangannya. Sesuai dengan tujuan dan karakteristik masalah yang dikaji, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif berjenis studi kasus.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang yang difokuskan pada kegiatan evaluasi pada materi *An-Nuzhah* di kelas VI pada ketrampilan menulis. Data penelitian ini berupa penggunaan aplikasi kahoot dengan butir-butir soal yang disusun berdasarkan kisi-kisi soal materi *An-Nuzhah* yang digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa pada ketrampilan menulisnya. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru bahasa Arab Kelas VI MI Al Adnani dan Siswa kelas VI.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua teknik yaitu: 1) Wawancara dengan sumber data karena pembelajaran masih dilakukan dengan jarak jauh atau Daring. Data dianalisis dengan model interaktif sesuai konteks pembelajaran di kelas. Analisis data secara interaktif meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dengan memanfaatkan triangulasi sebagai pengecekan keabsahan temuan penelitian.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Pemanfaatan Aplikasi “Kahoot” pada Evaluasi Ketrampilan Menulis Bahasa Arab di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang

Aplikasi “*Kahoot*” merupakan aplikasi online gratis yang berbentuk permainan pembelajaran yang bisa dikembangkan dengan model kuis dan model benar salah. Permainan ini dilengkapi dengan pemberian poin bagi siswa yang menjawab benar dan tenggat waktu pengerjaannya. Dalam menggunakan aplikasi ini siswa dan guru bisa menggunakan laptop ataupun smarphone sehingga memberikan kebebasan bagi siswa dalam pemilihan medianya.

Guru Bahasa Arab Kelas VI MI Al Adnani Kayangan menggunakan aplikasi ini baik dalam kegiatan pretest, penilaian pada proses pembelajaran, post test, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Sehingga alat ini bisa digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa yang bersifat fleksibel.

Sebelum memanfaatkan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran Menulis Bahasa Arab, guru melakukan beberapa tahap kegiatan perencanaan pembelajaran antara lain: 1) Penentuan tujuan penggunaan aplikasi; 2) Penentuan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran ketrampilan Menulis Bahasa Arab; 3) Pemilihan materi tes sesuai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan pada kurikulum revisi 2014 yakni KMA 183 Tahun 2020; 4) Penentuan jenis tes; 5) Penentuan Jumlah Butir Tes dan Skor nya; 6) Pembuatan kisi-kisi soal; 7) Penyusunan Butir Tes; dan 9) Penguploadan butir tes pada aplikasi Kahoot.

Pada tahap pertama, guru menentukan kapan aplikasi ini akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Guru Bahasa Arab biasanya menggunakannya sebagai permainan bahasa pada saat kegiatan inti pembelajaran sebagai kegiatan memproses informasi (menalar). Penggunaan aplikasi pada kegiatan inti bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa dan mewujudkan pembelajaran kooperatif dan menarik dengan kegiatan berkolaboratif sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dan guru.

Pada tahap kedua, guru menentukan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran ketrampilan Menulis Bahasa Arab. Ada beberapa indikator yang harus dicapai antara lain: yaitu: (1) menyalin bunyi huruf, kata, frasa dan kalimat dengan ejaan dan tanda baca yang tepat; (2) mengungkapkan kembali secara tertulis pesan yang terdapat dalam teks; (3) mengungkapkan gagasan atau pendapat secara tertulis.

Pada tahap ketiga, Guru memilih materi tes yang akan dinilai. Guru memanfaatkan aplikasi Kahoot ini pada pembelajaran Materi “*An-Nuzhah*”. Materi ini adalah materi yang diajarkan pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah.

Pada tahap keempat, guru menentukan jenis tes. Jenis tes ini disesuaikan dengan kemampuan peserta didik antara lain; 1) Menyusun kalimat sesuai gambar tentang materi; 2) membuat pertanyaan dari jawaban yang tersedia; 3) Mengurutkan kata menjadi kalimat; 4) Menerapkan mufrodat yang tepat tentang tempat rekreasi; 5) Menentukan kata kerja fiil madhi yang sesuai dengan dhomirnya.

Pada tahap penentuan jumlah butir tes dan skornya, guru menyusun soal dengan sepuluh soal sesuai dengan penggunaan soal ini sebagai permainan bahasa yang akan dikolaborasi dengan kegiatan pendalaman materi pada kegiatan inti pembelajaran yang lain seperti mengamati, menanya, mengumpulkan (mencoba), dan mengkomunikasikan.

Pada tahap selanjutnya yakni guru menyusun kisi-kisi soal berdasarkan pada indikator soal yang telah ditetapkan. Berikut tabel kisi-kisi soal Bahasa Arab materi "An-Nuzhah".

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	Menyajikan hasil analisis bunyi dan kata sederhana secara tulisan	النزهة	Menyusun kalimat sesuai gambar tentang materi
2	Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana	النزهة	membuat pertanyaan dari jawaban yang tersedia atau sebaliknya
3	Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana	النزهة	mengurutkan kata menjadi kalimat
4	Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana	النزهة	Menerapkan mufrodat yang tepat tentang tempat rekreasi
5	Menganalisis unsur kebahasaan (bunyi, kata dan makna) dari teks sangat sederhana	النزهة	Menentukan kata kerja fiil madhi yang sesuai dengan dhomirnya

Pada tahap selanjutnya yakni menyusun Butir Tes. Guru menyusun 10 soal butir tes sesuai dengan kisi-kisi.

عَيِّنِ الْكَلِمَةَ الصَّحِيحَةَ حَسَبَ الصُّورَةِ!

أ. ذَهَبْتُ إِلَى مَعْبَدٍ بُورُؤُودُورٍ مَعَ أُسْرَتِي
 ب. لَعِبْتُ أَخِي فِي حَدِيثَةِ الْحَيَوَانَاتِ بِالطَّيْرِ
 ج. لَعِبْتُ الْمَاءَ فِي شَاطِئِ الْبَحْرِ مَعَ زَمِيلِي
 د. رَكِبْتُ الْحِصَانَ إِلَى جَبَلِ بُرُومُو



1.

هـ. ذَهَبْتُ إِلَى مَعْبَدٍ بُورُؤُودُورٍ مَعَ أُسْرَتِي
 و. لَعِبْتُ أَخِي فِي حَدِيثَةِ الْحَيَوَانَاتِ بِالطَّيْرِ
 ز. لَعِبْتُ الْمَاءَ فِي شَاطِئِ الْبَحْرِ مَعَ زَمِيلِي
 ح. رَكِبْتُ الْحِصَانَ إِلَى جَبَلِ بُرُومُو



2.

عَبِّرِي الْأَسْئَلَةَ الْمُوَافَقَةَ بِالْإِجَابَةِ التَّالِيَةِ!

3. رَحَلْتُ إِلَى الشَّلَالِ جُؤْبَانَ رُونْدُو بِالسِّيَّارَةِ

أ. بِمَا رَحَلْتُ إِلَى الشَّلَالِ ؟

ب. إِلَى أَيِّ رَحَلْتُ ؟

ج. مَتَى رَحَلْتُ إِلَى الشَّلَالِ؟

د. بِمَنْ رَحَلْتُ إِلَى الشَّلَالِ؟

4. رَحَلْتُ إِلَى حَدِيثَةِ الْحَيَوَانَاتِ

أ. كَيْفَ قَضَيْتِ الْعُطْلَةَ؟

ب. مَنْ رَحَلَ إِلَى حَدِيثَةِ الْحَيَوَانَاتِ؟

ج. أَيْنَ رَحَلْتُ؟

د. بِمَنْ رَحَلْتُ؟

رَتِّبِ الْكَلِمَةَ الْآتِيَةَ لِتَكُونَ الْجُمْلَةَ الْمُفِيدَةَ!

5. إِلَى - رَحَلْتُ - مَعَ - جَاكَزْتَا - عَائِشَةُ - بِالطَّائِرَةِ

أ. إِلَى جَاكَزْتَا رَحَلْتُ بِالطَّائِرَةِ مَعَ عَائِشَةَ

ب. إِلَى جَاكَزْتَا رَحَلْتُ مَعَ عَائِشَةَ بِالطَّائِرَةِ

ج. رَحَلْتُ مَعَ عَائِشَةَ بِالطَّائِرَةِ إِلَى جَاكَزْتَا

د. عَائِشَةُ رَحَلْتُ مَعَ بِالطَّائِرَةِ إِلَى جَاكَزْتَا

6. هِيَ - الْمَاضَى - رَحَلْتُ - إِلَى - بِالطَّائِرَةِ - جَاكَزْتَا - فِي - الشَّهْرِ.

أ. هِيَ رَحَلْتُ إِلَى جَاكَزْتَا بِالطَّائِرَةِ فِي الْمَاضَى الشَّهْرِ.

ب. هِيَ رَحَلْتُ إِلَى جَاكَزْتَا فِي الشَّهْرِ بِالطَّائِرَةِ الْمَاضَى.

ج. هِيَ رَحَلْتُ إِلَى جَاكَزْتَا بِالطَّائِرَةِ فِي الشَّهْرِ الْمَاضَى.

د. هِيَ رَحَلْتُ إِلَى الشَّهْرِ بِالطَّائِرَةِ فِي جَاكَزْتَا الْمَاضَى.

إِمْلَأِ الْفَرَاغَ بِالْكَلِمَةِ الْمُنَاسِبَةِ!

7. ذَهَبَ عَلَيَّ إِلَى جَاكَزْتَا ب.....

(الدَّرَاجَةِ - القِطَارِ - التَّكْسِيِّ - الجَوَالَةِ)

8. رَكِبْتُ فَاطِمَةَ ... فِي الجَبَلِ بَرُومُو

(الفَيْلِ - الأَسَدِ - الحِصَانِ - الزَّرْفَةُ)

9. هِيَ إِلَى جَاكَزْتَا بِالطَّائِرَةِ فِي الشَّهْرِ الْمَاضِ.

(رَحَلْتُ - رَحَلْتِ - رَحَلْتُ - رَحَلَ)

10. نَحْنُ إِلَى شَاطِئِ البَحْرِ فِي الأُسْبُوعِ الْمَاضِ.

(ذَهَبْتُ - ذَهَبْتِ - ذَهَبْتُ - ذَهَبْنَا)

Tahap terakhir pada kegiatan perencanaan yakni penguploadan butir soal pada aplikasi Kahoot. Tahap-tahap penguploadan yakni: a) Guru membuka website Kahoot dengan alamat laman <https://create.kahoot.it/> atau <https://kahoot.com>; b) kemudian pilih *sign up* yang terletak di sebelah pojok kanan atas; c) pilih akunnya yang "Teacher" ketika kita menjadi guru dan Kemudian Klik "School" untuk yang sekolah; d) pilih mendaftarnya dengan akun apa bisa dengan email yang dimiliki maka diklik "Continue With Google"; e) Daftar dengan akun email yang telah dibuat; f) Kemudian Tekan Create yang ada di ujung kanan atau yang terletak di tengah dan buat kuis baru; g) Tampilan kolom soal akan tersedia dan silahkan dibuat dengan butir soal yang telah ditetapkan; h) Setelah selesai membuat, tuliskan judul mata pelajaran apa dan lengkapi juga deskripsinya dan klik continue.

Setelah selesai tahap ini, guru memanfaatkan aplikasi ini untuk digunakan dalam kegiatan penalaran atau pemrosesan informasi. soal siap digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Pada kegiatan penalaran ini, siswa diminta untuk memproses informasi atau menalar materi yang telah dipelajari dengan menggunakan kuis yang telah dibuat oleh guru. Tahap-Tahap pemanfaatannya yakni: a) Guru mengklik *play* ketika memainkannya; b) Guru memilih ikon tampilan “*Teach*” dan “*Assign*”. *Teach* jika ingin menggunakan soal kuis secara langsung atau pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi zoom atau google meet. Dan klik *assign* jika kita ingin menugaskannya ketika pembelajaran daring dengan menggunakan google classroom dan WA; c) Terdapat dua pilihan fitur bermain yaitu *classic* dan *team mode*. Pemilihan ini digunakan ketika pembelajaran di kelas. Ketika pembelajaran di kelas, guru memilih *classic* ketika ingin menilai setiap individu dan memilih tema mode ketika aplikasi digunakan pada kegiatan inti pembelajaran; e) Siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan kuis yang telah disediakan dan tunggu sampai nama siswa muncul baru silahkan klik *mulai*; f) Siswa memilih soal dan pilihan jawaban yang sedang ditampilkan; g) Setelah siswa memilih, akan muncul analisis jumlah siswa yang memilih masing-masing pilihan jawaban; h) Guru mengulangi langkah tersebut sampai semua soal diujikan; i) Setelah selesai, muncullah nama siswa dengan skor tertinggi baik dilihat dari segi ketepatan dan kecepatan menjawabnya; j) Kemudian sebagai analisis butir soal, guru memilih menu *save result* dan tekan *direct download*. Maka akan muncul hasil nilai dalam bentuk excel.

Pada pembelajaran daring saat ini, guru Bahasa Arab di MI Al Adnani Kayangan menggunakan via Whatsapp dan google Classroom. Tahap-tahap pemanfaatan aplikasi inipun sedikit berbeda yakni; 1) Guru membuka butir soal evaluasi yang telah dibuat; 2) Kemudian guru menekan fitur *assign*; 3) Guru mengisi assign challenge yakni dengan meng-on kan Question Timer (Jadwal pemanfaatan aplikasi dan masa tenggatnya) dan random answer (Letak soal berbeda-beda tiap siswa sehingga meminimalisir kecurangan siswa dengan mencontek), dan meng-off kan Personalized Learning (Hanya bisa digunakan oleh android), dan nickname (Siswa tidak bisa menulis namanya). Setelah selesai, Guru menekan tombol *create*; 4) Jika menggunakan Whatsapp, maka guru mengcopy link dan me paste pada grup Whatsapp. Dan jika menggunakan Google Classroom, maka guru menekan share link dan menekan ikon gambar GCR yang berada disampingnya. Kemudian guru Menjadwalkan kapan alat evaluasi ini harus dikerjakan dengan mencantolkan link nya pada laman Tugas Google Classroom; 5) Setelah selesai, siswa hanya mengklik link nya dan menulis namanya di Join the name.

Aplikasi ini dimanfaatkan oleh guru dengan tujuan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran daring yang sudah berjalan lebih dari satu semester. Aplikasi ini dilengkapi dengan adanya Question Timer dan tampilan skor sehingga siswa beradu cepat untuk mengerjakan dengan tepat dan cepat. Raula (2014: 2) juga sependapat bahwa dalam kegiatan pembelajaran perlu disusun sistem evaluasi yang menarik yang dapat membuka pola berpikir kritis siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman mereka dan memotivasi mereka untuk lebih giat dan menjadikan materi yang disampaikan tidak membosankan dengan memberikan latihan-latihan soal dengan model yang menarik dan interaktif.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran bahasa Arab sangat berguna memotivasi siswa untuk mengingat-ingat mufrodad yang telah dipelajari dan kemampuan berbicara dan mengungkapkan idenya ketika aplikasi ini dilaksanakan dengan berkelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Darrren (2017: 82) bahwa aplikasi ini dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berpotensi merangsang komponen visual dan verbal mereka karena merupakan salah satu dari permainan pembelajaran.

3.2. Kelebihan dan Kekurangan Pemanfaatan Aplikasi “*Kahoot*” pada Evaluasi Keterampilan Menulis Bahasa Arab di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang

Guru Bahasa Arab di MI Al Adnani Kayangan menggunakan aplikasi “*Kahoot*” baik dalam pembelajaran di kelas dan pembelajaran Jarak Jauh yang diakibatkan oleh pandemi ini. Ada beberapa kelebihan aplikasi ini dalam pemanfaatannya oleh Guru Kelas VI pada materi *An-Nuzhah* antara lain: a) Aplikasi mudah digunakan baik dengan media laptop atau smarthphone; b) Aplikasi Kahoot ini dapat fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik pada saat pre test, kegiatan inti pembelajaran, post test, remedial, pengayaan dan penguatan materi; c) Aplikasi Kahoot ini didesain secara friendly karena tidak perlu menginstal software khusus; d) Soal disajikan dilengkapi dengan keterbatasan alokasi waktu sehingga kegiatan pembelajaran bisa diatur dengan waktu yang tepat; e) Siswa dibiasakan untuk berpikir cepat dan tepat karena permainan ini mampu memusatkan perhatian siswa pada kegiatan evaluasi yang dilalui; f) Dilengkapi fitur analisis evaluasi hasil belajar tiap siswa, sehingga akan memudahkan guru mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan memberikan feedback kepada siswa; g) Soal didesain dengan bentuk yang menarik dilengkapi dengan warna dan gambar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.

Hal ini didukung dengan pendapat Susanto (2013: 12) Bahwa dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* yang menarik ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena hasil belajar ditentukan oleh dua hal yakni kesiapan dan motivasi siswa dan lingkungannya yakni media belajar dan sumber belajarnya. Selain itu, ada sedikit kekurangan dari pemanfaatan Aplikasi ini yakni, a) Perlunya fasilitas kekuatan internet; dan 2) Perlunya sosialisasi sebelum penggunaan aplikasi.

Dua kekurangan ini sudah dapat diatasi oleh guru dengan pemberian kuota gratis bagi siswa dan guru yang telah diberikan pemerintah Sehingga siswa dengan mudah menggunakan teknologi pada pembelajaran dengan tanpa batas.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini, **pertama**, Pemanfaatan Aplikasi Kahoot oleh Guru Bahasa Arab Kelas VI MI Al Adnani Kayangan dilakukan pada kegiatan pretest, penilaian pada proses pembelajaran, post test, penguatan materi, remedial, dan pengayaan. Ada dua tahap kegiatan dalam pemanfaatan aplikasi ini yakni tahap kegiatan perencanaan pembelajaran antara lain: 1) Penentuan tujuan penggunaan aplikasi; 2) Penentuan indikator yang ingin dicapai dalam pembelajaran ketrampilan Menulis Bahasa Arab; 3) Pemilihan materi tes sesuai tujuan yang ingin dicapai yang telah ditetapkan pada kurikulum revisi 2014 yakni KMA 183 Tahun 2020; 4) Penentuan jenis tes; 5) Penentuan Jumlah Butir Tes dan Skornya; 6) Pembuatan kisi-kisi soal; 7) Penyusunan Butir Tes; dan 9) Penguploadan butir tes pada aplikasi Kahoot. Dan Tahap pemanfaatan aplikasi ini untuk digunakan dalam kegiatan penalaran atau pemrosesan informasi dengan menggunakan Via Whatsapp dan Via Google Classroom; **Kedua**, Kelebihan pemanfaatan aplikasi ini yakni: 1) mudah digunakan baik dengan media laptop atau smarthphone; b) fleksibel digunakan dalam kegiatan pembelajaran; 3) Desainnya friendly karena tidak perlu menginstal software khusus; 4) Dilengkapi dengan keterbatasan alokasi waktu; 5) Pembiasaan Siswa berpikir cepat dan tepat; 5) Dilengkapi fitur analisis evaluasi hasil belajar tiap siswa, ; 6) Desain soal sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak. Dan Kekurangan dalam pemanfaatannya yakni 1) Perlunya fasilitas kekuatan internet; dan 2) Perlunya sosialisasi sebelum penggunaan aplikasi.

4.2 Saran

Hasil penelitian ini bisa menjadi masukan bagi guru dan siswa dalam mewujudkan pembelajaran efektif dan efisien dengan memperdalam materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran baik Pembelajaran di Kelas atau pembelajaran Jarak Jauh. Aplikasi ini sangat perlu dimanfaatkan oleh guru guna mewujudkan pembelajaran lebih menyenangkan, menarik perhatian dan motivasi siswa, meningkatkan hasil belajar mereka, menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, menjalin kerjasama dan komunikasi yang baik dengan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dan meningkatkan berpikir kritis siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Aprilia Riyana Putri dkk. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran berbasis digital Game Based Learning dalam menghadapi Era revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional : Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial. Kudus 20 Maret 2019. ISBN 978-602-1180-99-0
- [2] Darren H. Iwamoto, et al. 2017. *Analyzing The Efficacy of the testing effect using Kahoot on Student Performance*. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE* 2017.
- [3] Fitri Rofiyarti dkk. 2017. *TIK untuk AUD: Penggunaan Platform Kahoot dalam menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak*. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usian Dini* Volume 3 Nomor 3 B Desember 2017 P ISSN 2599-0438.
- [4] Hamalik, O. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- [5] Ismail MA-A, dan Mohammad JA-M. 2017. *Kahoot: A Promising Tool for Formative Assesment in Medical Education*. *Education in Medicine Journal*. Vol 9 No. 2, 2017.
- [6] Raula Samsul Amarila., Noor Aini Habibah, dan Arif Widiyanto. 2014. *Pengembangan Alat Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu Model Webbed Tema Lingkungan*. *UNNES Science Education Journal*, Vol. 3, No. 2, 2014.
- [7] Rusman dkk. 2003. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- [8] Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [9] Yus Mochamad Cholily, Windy Tunas Putri, Putri Ayu Kusgiarohmah. 2019. *Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019. UMT.