

Article History:Submitted:
February 02, 2021
Accepted:
November 25,
2021
Published:
December 04,
2021**EDUCATION RECONSTRUCTION: A COLLABORATION OF QUIZ TEAM AND KAHOOT METHODS IN LEARNING ARABIC****REKONSTRUKSI PENDIDIKAN: SEBUAH KOLABORASI METODE QUIZ TEAM DAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB****Nana Meily Nurdiansyah¹, Armai Arief², Fentin Ria Agustin³,
Hudriyah⁴, Muassomah⁵, Syaiful Mustofa⁶**¹Institut Daarul Qur`an Jakarta²UIN Syarif Hidayatullah Jakarta^{3,4,5,6} UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Jl. Cipondoh Makmur Raya, RT.003/RW.009, Cipondoh Makmur, Kec.

Cipondoh, Kota Tangerang, Banten, Indonesia 15148

Email: nana.meily@uinjkt.ac.id**Abstract**

The purpose of this paper is to start from an educational reconstruction paradigm to support teachers to always innovate in creating innovative teaching methods, especially in learning Arabic, especially in learning that uses technology, given that education is already in the era of the industrial revolution 4.0, where every Human are required to be technology literate. This study uses experimental research Borg & Gall, the focus is to determine the level of influence of treatment on behavior that arises as a result of the treatment and or as a systematic method to build relationships that contain causal-effect relationships. Based on the results of this study it was found that; First, the combination of the Quiz Team-type Active Learning method with Kahoot is the right ingredient to make it easier for students to learn Arabic by training the four maharah or language skills, namely: listening (istima'), reading (qirā'ah), speaking (kalām). , and write (kitābah) at the same time; Second, the results of this study are in the form of design designs, and the role of educators in implementing the collaboration of the quiz team and Kahoot methods in learning Arabic.

Keywords: Quiz Team Method, Kahoot, Arabic Language Learning

Abstrak

Tujuan dari tulisan ini adalah berawal dari sebuah paradigm rekontruksi pendidikan untuk *mensupport* para guru agar selalu berinovasi dalam menciptakan metode pengajaran yang inovatif terutama dalam pembelajaran bahasa Arab, terlebih pada pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi, mengingat bahwa pendidikan sudah berada pada era revolusi industri 4.0, dimana setiap insan dituntut untuk melek teknologi. Penelitian ini menggunakan *experimental research* Borg & Gall, fokusnya untuk mengetahui tingkat pengaruh perlakuan terhadap perilaku yang timbul sebagai akibat perlakuan tersebut dan atau sebagai metode sistematis untuk membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*). Bersumber pada hasil Penelitian ini ditemukan bahwa; *Pertama*, Kombinasi antara metode Active Learning tipe Quiz Team dengan Kahoot merupakan ramuan yang pas untuk bisa memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab dengan melatih keempat maharah atau kemahiran berbahasa yakni: mendengar (*istima'*), membaca (*qira'ah*), berbicara (*kalam*), dan menulis (*kitabah*) dalam satu waktu sekaligus; *Kedua*, hasil penelitian ini berupa desain rancangan, dan peran pendidik dalam mengimplementasikan kolaborasi metode quiz team dan kahoot dalam pembelajaran bahasa arab.

Kata kunci: Metode Quiz Team, Kahoot, Pembelajaran Bahasa Arab

Pendahuluan

Penggunaan teknologi data (*information*) pada teknologi penataran dibutuhkan untuk menjangkau anak didik dimana saja mereka berada. Tidak hanya itu, guna melayani sebagian besar dari anak didik yang belum mendapatkan peluang berlatih, maka penuhi keinginan berlatihnya sehingga bisa menjajaki kemajuan, serta tingkatkan kemampuan, daya guna dalam berlatih. Seperti itu salah satu wujud aplikasi teknologi penataran yang dibantu oleh kegiatan eksploitasi teknologi data. Dari adanya perkembangan teknologi, dapat terlihat dari kaca mata pendidikan bahwa ragam metode sebagai sebuah rekonstruksi pendidikan semakin menunjukkan tingkat sensitifitasnya. Terlebih dengan pemikiran yang maju dan berkemajuan untuk terus, melihat, mengamati, dan melakukan *action* sebagai bentuk implementasi penataran (pembelajaran) (Nurdiansyah, N.M, 2020).

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitasnya. Suasana belajar yang menyenangkan akan membawa dampak positif pada motivasi belajar dan disiplin yang meningkat. Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang terbaik. Hal ini sejalan dengan pendapat Feng, Fan, & Yang yang menyatakan Motivasi belajar yang tinggi dan peserta didik yang percaya diri biasanya akan menghasilkan prestasi belajar yang baik (Adiputra & Mujiyati, 2017).

Terlebih pada pembelajaran bahasa Arab yang terbilang sulit dimata peserta didik, hal ini terbukti dengan banyaknya siswa yang masih belum menguasai pelajaran dasar bahasa Arab seperti kesulitan dalam membaca, menyimak, berbicara dan menulis bahasa arab serta mereka kesulitan untuk menghafal mufrodat (kosa kata) sehingga siswa merasa kesusahan untuk

merangkai sebuah kata ataupun kalimat sederhana (Fuadi, 2019). Maka dari itu salah satu tawaran metode agar motivasi belajar siswa dalam belajar bahasa Arab meningkat dan suasana belajar menjadi menyenangkan adalah guru bisa menggunakan metode Quiz Team. Metode Quiz Team ini adalah salah satu tipe dari metode pembelajaran Active Learning, sedangkan metode pembelajaran Active Learning sendiri merupakan pembelajaran aktif yang melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami (Maisaroh & Rostrieningasih, 2010).

Pada prakteknya penerapan metode ini akan lebih menyenangkan karena peneliti mengkombinasikan antara metode Quiz Team dengan Kahoot!. Dimana Kahoot! adalah sistem respon kelas online gratis yang dirancang untuk memungkinkan guru atau pendidik dengan cepat dan mudah membuat game pembelajaran berbasis pertanyaan yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran siswa, mengkaji konsep, mengajarkan materi baru, dan / atau memfasilitasi diskusi kelas (Krista Graham, t.t.). Dengan semikian siswa dituntut untuk belajar secara aktif dan mengasosiasikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan serta mempererat hubungan antar siswa karena bekerja secara bersama-sama dengan suasana kompetitif.

Peneliti telah banyak menjumpai penelitian terdahulu yang membahas tentang metode pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team di berbagai bidang pelajaran. Hal ini menunjukkan metode pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* ini sangat menarik untuk dikaji lebih dalam. Namun peneliti baru menemukan dua penelitian saja yang menggunakan metode pembelajaran *Active Learning* tipe *Quiz Team* dan berfokus terhadap pelajaran bahasa Arab, yakni: Pertama, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Siswa Kelas X6 MAN 1 Magelang (Lutfi, 2013) dan; Kedua, *Istikhdamu Litarkiyati Injaz (quiz team) al-Talāmij Fî Ta`lîm Uslûb al-Musābakah al-Jamāiyyah al-Lughah al-arabiyah*. (Hafilah, 2018).

Kedua penelitian tersebut sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Active Learning* tipe Quiz namun dalam kesempatan kali ini peneliti ingin *mengkombine* metode pembelajaran *Active Learning* tipe Quiz dengan aplikasi berupa Kahoot. Karena kedua penelitian yang sudah ada tersebut masih menggunakan metode pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team manual. Padahal saat ini eranya sudah revolusi industry 4.0 dimana segala sesuatu sudah difasilitasi oleh teknologi-teknologi canggih. Jadi pada kesempatan kali ini, peneliti ingin mengkombinasikan metode pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team dengan penerapannya menggunakan media interaktif berbasis web, Kahoot.

Tujuan dari tulisan ini adalah untuk membantu para guru agar selalu berinovasi dalam menciptakan metode pengajaran yang inovatif terutama dalam pembelajaran bahasa Arab. Terlebih pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, karena sekarang eranya sudah revolusi industry 4.0, dimana setiap

insan dituntut untuk menguasai kemajuan teknologi. Meskipun dalam pembelajaran tetap guru sebagai ruhnya, dan teknologi hanya sebagai pendukung, namun tetap guru diharapkan selalu memutakhirkan pengetahuan dan metode dalam mengajar. Agar kedepannya pelajaran yang disampaikan lebih diminati dan syarat akan konten yang berkualitas.

Penerapan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran telah banyak diminati oleh pelbagai peneliti tidak hanya di Indonesia tapi diseluruh dunia. Pemilihan aplikasi Kahoot dikarenakan menurut Titiana dalam Jurnal Aflisia, dkk. aplikasi kahoot dapat membantu dalam memotivasi dan memancing semangat belajar melalui evaluasi yang tidak monoton tetapi menarik. Dengan adanya aplikasi kahoot ini peserta didik merasa gembira saat mengikuti pembelajaran (Aflisia dkk., 2020). Selain itu juga aplikasi ini merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital interaktif yang memanfaatkan teknologi dengan berbentuk game edukatif yang bisa digunakan dalam pembuatan soal-soal evaluasi sehingga bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab (Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P, 2021). Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasydiana di MTsN 2 Kota Malang dengan menyatakan bahwa hasil tes menggunakan aplikasi Kahoot cukup valid, layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab (Rasydiana, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Wang juga mengungkapkan tentang penggunaan aplikasi Kahoot dengan menyatakan bahwa respon siswa berbasis permainan berhasil meningkatkan keterlibatan, motivasi dan pembelajaran siswa setelah menggunakannya berulang kali selama lima bulan (Wang, 2015). Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar (Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham, 2017).

Dari beberapa gambaran penelitian diatas, penulis mengasumsikan bahwa kombinasi antara metode *Active Learning* tipe Quiz Team dengan Kahoot merupakan ramuan yang pas untuk bisa memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab dengan melatih keempat *maharah* atau kemahiran berbahasa yakni: mendengar (*istima'*), membaca (*qira'ah*), berbicara (*kalam*), dan menulis (*kitabah*) dalam satu waktu sekaligus. Meski demikian, para siswa akan merasa senang karena kegiatan belajarnya dilakukan sambil bermain dengan berkelompok dalam suasana kompetitif antar kelompok terpacu untuk menjadi yang terbaik dan tanpa disadari semangat belajar siswa akan tumbuh. Saat salah satu anggota kelompok kesulitan dalam memahami pertanyaan mereka akan mendiskusikan dengan teman dikelompoknya masing-masing, dengan demikian keaktifan siswa dalam belajar dengan cara mencari jawaban yang sesuai akan meningkat. Jadi hal ini akan mengikis persepsi siswa bahwa belajar bahasa Arab itu susah dan membosankan. Selain itu, kombinasi antara metode *Active Learning* tipe Quiz Team dengan Kahoot ini cocok diterapkan diberbagai jenjang pendidikan asalkan dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung.

Metode

Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian eksperimen. Borg & Gall menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang dieksperimenkan (Borg & Gall, 1983). Selain itu Menurut pendapat beberapa ahli, hakekat penelitian eksperimen (*experimental research*) adalah meneliti pengaruh perlakuan terhadap perilaku yang timbul sebagai akibat perlakuan (Alsa, 2004). Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*) (Sukardi, 2011). Selanjutnya, metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011). Berdasarkan pada beberapa teori tersebut, maka penelitian eksperimen (*experimental research*) cocok untuk penelitian ini, karena kegiatan penelitian yang dilaksanakan bermaksud untuk mengetahui pengaruh diterapkannya metode Active Learning tipe Quiz Team yang dikolaborasikan dengan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab.

Quiz Team merupakan salah satu tipe dalam metode pembelajaran Active Learning yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Mel Silberman (2015). Metode belajar aktif tipe Quiz Team akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode belajar aktif tipe Quiz Team ini, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembaran kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan arahan, saling memberi pertanyaan dan jawaban. Siswa tidak hanya sekedar mendengarkan informasi dari guru, akan tetapi juga melihat apa yang dijelaskan oleh guru dan melakukan uji coba secara langsung, sehingga siswa tidak mudah lupa dan memahami materi tersebut (Maisaroh & Rostrieningsih, 2010). Sabil dan Winarni juga mengungkapkan bahwa metode quiz team ini pada dasarnya diawali dengan menerangkan materi secara klasikal, kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok besar. Semua anggota kelompok bersama-sama mempelajari materi tersebut melalui lembaran kerja. Mereka mendiskusikan materi tersebut, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban untuk memahami materi tersebut. setelah selesai materinya maka diadakan suatu pertandingan akademis sehingga siswa termotivasi untuk belajar (Sabil & Winarni, 2013).

Kaitannya dengan pembelajaran aktif, pada proses pembelajaran guru perlu memberikan kesempatan siswa untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Siswa akan bertanya, mengajukan pendapat,

menimbulkan diskusi dengan guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik (Slameto, 1995). Aktivitas belajar dapat memberikan nilai tambah bagi siswa yaitu, siswa mencari pengalaman dan mengalami sendiri, mengembangkan sikap kooperatif, mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis (Hanafiah & Suhana, 2009). Karena aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat saja, namun kenyataannya dua hal ini yang sering diterapkan diberbagai sekolah dan tingkatan. Padahal aktivitas siswa dapat digolongkan menjadi: *visual activities, oral activities, listening activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities* (Sardiman, 2014). Dan semua aktivitas tersebut perlu untuk dikembangkan di sekolah/madrasah, dan salah satunya melalui pembelajaran Bahasa Arab.

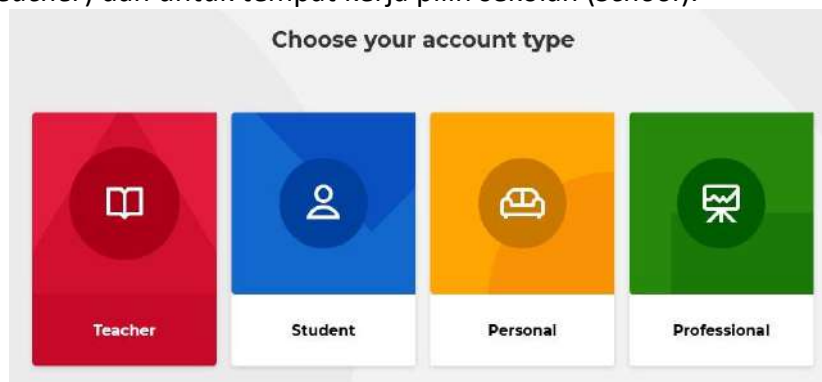
Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan seringnya terjadi kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan anak didik di ruang kelas lebih banyak menggunakan indera pendengarannya dibandingkan visual, sehingga apa yang dipelajari di kelas tersebut cenderung untuk dilupakan. Sehingga pada tahun 2001 Mel Silberman tergerak untuk mengembangkan suatu metode pembelajaran yakni metode pembelajaran Active Learning, yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Metode pembelajaran Active Learning ini memiliki banyak tipe/model dan salah satunya adalah tipe Quiz Team (Silberman, M. L., & Biech, E. (2015).

Pada prinsipnya ada lima hal yang mendasari pembelajaran Active Learning tipe Quiz Team ini, yakni: *pertama*, Menumbuhkan semangat motivasi untuk berkompetisi antar kelompok; *kedua*, Membuat siswa aktif bekerja sama baik secara emosional maupun social; *ketiga*, Melatih keterampilan daya ingat atau berpikir kritis siswa; *keempat*, Melatih keterampilan daya ingat atau berpikir kritis siswa; dan *kelima*, Membuat proses pembelajaran lebih menarik. Jadi berdasarkan kelima prinsip tersebut, peneliti rasa media interaktif Kahoot sangat cocok dan mendukung untuk dikombinasikan pada kegiatan Quiz Team.

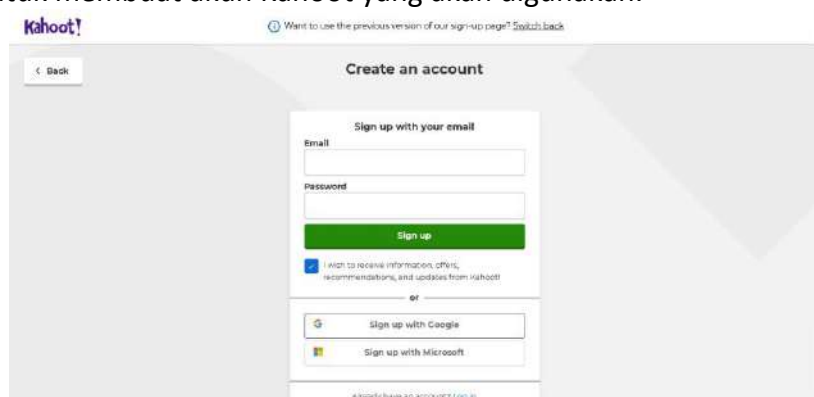
Terdapat dua faktor yang menjadi perhatian mengenai pengembangan dan integrasi teknologi digital ke dalam sebuah pembelajaran yaitu: desain rancangan teknologi, dan peran pendidik dalam menerapkan teknologi. Maka dari itu, dalam mengimplementasikan kolaborasi Metode Quiz Team dan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab perlu memperhatikan kedua faktor tersebut, yang dijabarkan sebagai berikut: *Pertama*, Perancangan desain pembelajaran kuis Berbasis Platform Kahoot, langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a) Pastikan bahwa komputer sudah terhubung dengan jaringan internet.
- b) Buka aplikasi Kahoot pada laman website yang digunakan yaitu di <https://getkahoot.com/>.

- c) Akan muncul Home page Kahoot dan pilih menu Sign up sebagai guru (*Teacher*) dan untuk tempat kerja pilih sekolah (*School*).



- d) Setelah itu akan muncul tab sebagai berikut, Pilih Signup with Google untuk membuat akun Kahoot yang akan digunakan.



- e) Setelah didapatkan akun kahoot, kembali ke homepage, lalu klik menu log in.
- f) Setelah itu akan muncul tampilan dasar pada Kahoot! > Klik New K! untuk mulai membuat desain tes penilaian > Pada tampilan Create a new kahoot, pilih kuis.
- g) Lalu akan muncul tampilan jendela kerja untuk rancangan tes penilaian. Pengisiannya untuk masing-masing soal yang diujikan meliputi judul soal, deskripsi singkat soal lalu penambahan gambar atau video dan pilih soal tersebut ditunjukkan untuk siapa, pada produk ini soal tersebut ditunjukkan untuk siswa. Setelah itu klik Ok, go pada jendela kerja Kahoot.
- h) Setelah selesai pembuatan soal, akan terkumpul dalam tampilan sebagai berikut:



Kedua, peran pendidik dalam menerapkan teknologi dimana pada proses pembelajaran ruhnya adalah seorang guru. Guru merupakan penggerak utama dalam proses pembelajaran yang bersentuhan langsung dengan siswa sehingga mempunyai peran penting dalam perkembangan teknologi. Salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru adalah mengkolaborasikan Metode Quiz Team dengan aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Selain mempersiapkan perencanaan yang matang, langkah yang perlu ditempuh guru adalah sebagai berikut: 1) Sebelum pelajaran dimulai terlebih dahulu mengkondisikan suasana kelas, dan membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil (masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa) serta memberi motivasi yang positif kepada siswa bahwa mereka mampu mempelajari materi serta membangun hubungan yang harmonis antara guru dengan murid dan antara murid dengan murid; 2) Guru menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat; 3) Guru meminta masing-masing ketua team membuka web: <http://kahoot.it> di handphone kelompok masing-masing (1 Kelompok = 1HP); 4) Guru meminta ketua team memasukkan PIN, nama team (sesuai yang disepakati), dan nama anggota kelompoknya; 5) Saat permainan dimulai guru meminta siswa menjawab setiap pertanyaan dengan benar sesuai yang diinstruksikan di kahoot; 6) Di akhir sesi akan langsung terlihat hasil/score yang diperoleh setiap team.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2021 di MA. Darul Mukmin kelas XI dengan jumlah siswa 20 orang. Berikut rincian jadwal pelaksanaan penelitian yang tersaji pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| Hari/Tanggal | Waktu | Jenis Kegiatan |
|-----------------|-------------|-------------------------------------|
| 4 Januari 2021 | 07.00-08.45 | Observasi |
| 11 Januari 2021 | 07.00-08.30 | <i>Pre-test</i> dan Pertemuan ke-1 |
| 18 Januari 2021 | 07.00-08.30 | Pertemuan ke-2 |
| 25 Januari 2021 | 07.00-08.30 | Pertemuan ke-3 dan <i>Post-test</i> |

Adapun langkah-langkah penerapannya adalah sebagai berikut: (1) Guru memilih topik yang akan dikembangkan dalam hal ini materi yang digunakan adalah materi yang telah disampaikan kepada siswa yaitu *al-hayah al-yaumiyah*; (2) Guru menyiapkan materi dan soal latihan pada aplikasi *Kahoot!*; (3) Guru meminta siswa untuk membentuk sebuah kelompok. Setiap kelompok beranggotakan empat atau lima orang; (4) Guru memberikan pengarahannya terkait penggunaan *Kahoot!*; (5) Siswa memulai permainan Quiz Team dengan aplikasi *Kahoot!* bersama kelompoknya masing-masing, Kelompok yang menjawab paling

cepat dan jawaban benar akan mendapatkan skor tertinggi. Skor akan ditampilkan di layar setelah semua kelompok selesai menjawab.

HASIL

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa yang telah diolah untuk menentukan *gain* ternormalisasinya. Dengan rumus berikut (*Patokan nilai gain ternormalisasi - Google Search, t.t.*). Data *gain* ternormalisasi kelas eksperimen disajikan dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi *Gain* Ternormalisasi

| KELOMPOK | PRE TEST | POST TEST | GAIN TERNORMALISASI | KATEGORI |
|------------------|----------|-----------|---------------------|---------------|
| 1 | 35 | 83 | 0,74 | tinggi |
| 2 | 58 | 90 | 0,76 | tinggi |
| 3 | 44 | 77 | 0,59 | cukup |
| 4 | 53 | 97 | 0,94 | Sangat tinggi |
| 5 | 55 | 90 | 0,78 | tinggi |
| Jumlah | 245 | 437 | 3,81 | |
| Rata-rata | 49 | 87,4 | 0,76 | |

Reliabilitas tes pada penelitian ini diukur berdasarkan skala alpha 0 sampai dengan 1. Menurut Suharsimi Arikunto (Suharsimi, 2006) diinterpretasikan dengan tingkat keterandaian instrumen, digunakan patokan sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel tingkat keterandaian instrumen

| INDEKS RELIABEL | KUALIFIKASI HASIL |
|-----------------|-------------------|
| 0,91 – 1,00 | sangat tinggi |
| 0,71 – 0,90 | tinggi |
| 0,41 – 0,70 | cukup |
| 0,21 – 0,40 | rendah |
| 0,00 – 0,20 | sangat rendah |

Berdasarkan hasil *gain* ternormalisasi yang ada ditabel 2 dan perpatokan pada table 3, maka untuk mempermudah melihat hasil kriteria perolehan skor *n-gain*, akan disajikan table berikut ini:

Tabel 4. Tabel *Gain* Ternormalisasi

| KUALIFIKASI HASIL | JUMLAH |
|----------------------|--------|
| Sangat tinggi | 1 |
| tinggi | 3 |
| cukup | 1 |

Berdasarkan diagram Tabel 4. di atas, terdapat tiga kategori berdasarkan perhitungan nilai *n-gain*. Sebanyak 1 kelompok siswa memperoleh kategori sedang dengan rentang skor *gain* sebesar 0,41 – 0,70; sebanyak 3 kelompok siswa mendapatkan kategori tinggi dengan rentang 0,71 – 0,90; dan sebanyak 1 kelompok siswa mendapatkan kategori sangat tinggi dengan rentang 0,91 – 1,00.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dapat diketahui penilaian hasil belajar. Hasil analisis nilai *pre-test* dan *post-test* juga tersaji pada tabel 2. Dengan melihat tabel tersebut dapat diketahui bahwa prosentase ketuntasan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab dengan metode *Quiz Team menggunakan aplikasi Kahoot!* menunjukkan terjadinya peningkatan. Sebanyak 20 siswa yang terbagi dalam 5 kelompok nilainya tidak mencapai KKM dalam menjawab soal dengan aplikasi Kahoot! dengan tema *al-hayah al-yaumiyah*. Nilai KKM yang ditentukan sekolah dalam pelajaran Bahasa Arab adalah 75. Adapun nilai yang tidak mencapai skor 75 dikategorikan nilai tidak tuntas. Rata-rata nilai *pre-test* siswa adalah 49, sehingga dapat dikatakan ketuntasan nilai pada kelas eksperimen adalah 0%, dan hal ini berarti tidak ada siswa pada kelas ini yang memiliki skor nilai yang mencapai ketuntasan pada pembelajaran bahasa Arab. Adapun dalam *post test*, nilai semua siswa mengalami peningkatan dan mencapai ketuntasan nilai KKM. Skor nilai *post test* siswa memiliki rata-rata sebesar 87,4, sehingga dapat dikatakan ketuntasan nilai siswa pada *post test* sebesar 100 %.

Hasil nilai pembelajaran bahasa Arab yang dilakukan dengan metode *Quiz Team menggunakan aplikasi Kahoot!* pada kelas ini mengalami peningkatan ketercapaian, hal ini terlihat dalam hasil analisis *n-gain ternormalisasi* yang terdapat pada tabel 2. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata dari hasil skor nilai *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan dengan prosentase sebesar 51,8 %. Sedangkan rata-rata yang didapat dari perolehan nilai *n-gain* adalah 0,76 sehingga kategorinya adalah tinggi. Hal ini membuktikan bahwa metode *Quiz Team menggunakan aplikasi Kahoot!* sangat efisien diaplikasikan dalam pembelajaran Bahasa Arab di MA. Darul Mukmin Kuala Pembuang Seruyan.

Metode ini memberikan variasi baru dalam pembelajaran Bahasa Arab, dengan begitu siswa tidak merasa jenuh karena kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan cara berkelompok. Mereka menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan pemikirannya. Hal ini sejalan dengan pendekatan *active learning* atau *learning by doing* yang prosesnya menitikberatkan kepada keaktifan siswa dan melibatkan berbagai potensi siswa untuk mencapai tujuan secara optimal. Namun semua hal itu tidak lepas dari bimbingan guru. Metode *Quiz Team menggunakan aplikasi Kahoot!* ini terbukti membantu dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Implementasi Kolaborasi Metode Quiz Team dan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Era Revolusi Industri 4.0 adalah masa dimana sebagian tenaga manusia telah mulai tergantikan oleh teknologi dengan konsep otomatisasi karena daya efektivitas dan efisiensinya yang sudah terbukti mampu mempercepat kinerja (Nurdiansyah, N.M., & Hudriyah, H, 2021). Pada akhirnya akan meningkatkan keuntungan baik secara finansial maupun waktu (Syofian dkk., 2015). Pengaruh

kuat yang dirasakan dalam bidang teknologi ini ikut memberi kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi dapat berjalan beriringan. Seperti halnya dalam pembelajaran telah menggunakan berbagai media terkini yang canggih dan *up to date* digunakan dalam sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan (Arini Y., & Sulistyarini, I, 2021).

Cara penataran Pembelajaran bahasa arab kiranya tidak terlepas dari peran serta agama termasuk Islam dengan berbasis kekinian merupakan cara belajar yang menggabungkan (mencampurkan, memadukan, menyematkan, ataupun menggabungkan) wawasan serta nilai-nilai Islam pada anggota/anak didik melewati proses pengajaran, adaptasi, edukasi, serta pengembangan kemampuan buat meraih tujuan pembelajaran (Zulfikar, 2020). Penguatan nilai-nilai itu selaku bagian dari kecakapan hidup yang wajib dipunyai anak didik, khususnya dalam menempuh era endemi. Nilai kebatinan serta sosial anak didik jadi berarti untuk diintegrasikan sebagai keteguhan dalam tiap pembelajaran.

Integrasi nilai- nilai itu dapat dicoba lewat pengutusan mandiri ataupun tertata dalam wujud instrumen selaku perlengkapan pengawasan serta penilaian untuk guru. Pengutusan itu pula mendesak anak didik buat sanggup menerapkan penyelesaian perkara. Anak didik ditunjukkan buat mengaplikasikan aktivitas yang silih berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Integrasi nilai lewat pengutusan dicocokkan dengan tiap tahapan ataupun tingkatan yang didesain serta diketahui sekolah serta guru-guru. Oleh karenanya banyak sekali dijumpai berdasarkan pelbagai rekonstruksi perkembangan disetiap era, bahwa pendidikan sejatinya dikatakan bagaikan struktur terbaru yang mendeskripsikan wawasan yang diperlukan oleh guru pada saat merancang/mengonsep, mempraktikkan kurikulum, pengajaran dengan membimbing anak didik dalam berlatih dengan teknologi digital, yang kemudian hal ini disebut dengan *Technologi Pedagogic and Content Knowledge (TPACK)*. (Aminah & Rochmad, 2020).

Adapun kelebihan dan kelemahan Metode Team Quiz menurut Sanjaya (2008: 249), kelebihan metode team quiz adalah sebagai berikut: a) Siswa tidak selalu bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri; b) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan; c) Dapat membantu anak untuk merespon orang lain; d) Menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (Sanjaya, 2008). Selain itu, kelebihan dari metode ini juga dapat meningkatkan keseriusan, menghilangkan kebosanan, mengajak siswa terlibat penuh, meningkatkan proses belajar, membangun komunikasiaktif antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa, meraih makna belajar melalui pengalaman, Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar, Menambah semangat dan minat belajar siswa. Dengan demikian, *impactnya* akan dirasakan oleh guru dan peserta didik dalam memberikan kesempatan, sehingga diharapkan keduanya memberikan framing yang baik, kreatif dan inovatif dengan waktu

yang fleksibel serta adanya kemudahan dalam mengakses pelbagai sumber kelimuan (Munir, A.S & Muassomah, 2021).

Sedangkan kekurangan metode team quiz menurut Sanjaya (2008: 249) adalah sebagai berikut: a) Dengan leluasanya pembelajaran maka apabila keleluasaan itu tidak optimal maka tujuan dari apa yang dipelajari tidak akan tercapai; b) Penilaian kelompok dapat membutuhkan penilaian secara individu apabila guru tidak jeli dalam pelaksanaannya. dan c) Mengembangkan kesadaran berkelompok memerlukan waktu yang panjang (Sanjaya, 2008). Selain itu, Memerlukan kendali yang ketat dalam mengkondisikan kelas saat keributan terjadi, dan Hanya siswa tertentu yang dianggap pintar dalam kelompok tersebut, yakni yang bisa menjawab soal Quiz. Karena permainan yang dituntut cepat dan memberikan kesempatan diskusi yang singkat.

Dengan adanya Implementasi Kolaborasi Metode Quiz Team dan Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab ini dapat memberikan pandangan dan Inovasi pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman. Penelitian ini memiliki pandangan yang dapat mengkombinasikan Kahoot dengan metode pembelajaran *active learning* dan model *Quiz Team*. Terlepas dari pada itu, kiranya memiliki perbedaan pandangan dengan hasil penelitian pertama Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot hanya menysasar pada tataran evaluasi unsur Bahasa Arab yang dapat dilihat dari unsur *Ashwat*, unsur *Mufradat*, dan unsur *Tarakib*. Dan kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitryanisa, F., & Azimah, S. M. T. (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan kemampuan bahasa Arab mahasiswa pada program Shobahul Lughoh. Disatu sisi perbedaan lain juga sudah dijabarkan pada sub pendahuluan sebagaimana tercantum di atas.

Oleh karenanya, penelitian ini sebetulnya lebih dari sekedar pemanfaatan evaluasi kahoot, bahkan mengkombinasikan kahoot dengan pelbagai metode dan model seperti *active learning* dan *quiz team*. Sehingga pada proses pembelajaran dapat dirasakan dengan asyik dan menyenangkan apalagi dapat meminimalisir dampak sikap contek-mencontek dan perbuatan tercela lainnya dan melahirkan sikap yang positif dalam bentuk karakter yang secara tidak langsung mengingat hal ini juga merupakan sebuah rekonstruksi pendidikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengkolaborasi antara metode Quiz Team dengan aplikasi Kahoot dikatakan inovatif, praktis dan efektif serta efisien untuk dapat diaplikasikan dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena kombinasi antara keduanya dapat memudahkan siswa dalam belajar bahasa Arab dengan melatih keempat *maharah* atau kemahiran berbahasa dalam satu waktu sekaligus. Selain itu juga dapat menambah semangat belajar siswa. Jika melihat hasil tracer (pelacakan-penelurusan) dari penelitian ini dinyatakan bahwa terjadi peningkatan

ketercapaian dengan prosentase sebesar 51,8%. Sedangkan rata-rata yang didapat dari perolehan nilai n-gain adalah 0,76 sehingga kategorinya adalah tinggi.

Selanjutnya, kajian yang telah dilaksanakan ini, penulis menyampaikan beberapa saran berikut: penulis berharap kepada semua guru khususnya guru bahasa Arab untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang berbeda-beda dan siswa tidak merasa bosan, mengingat bahasa Arab merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Bagi penulis atau peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan metode Quiz Team dengan lebih inovatif dan bervariasi lagi dengan mengkombinasikan pelbagai aplikasi atau media lain yang lebih canggih dan menarik.

Rujukan

- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150–157. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- Aflisia, N., Karolina, A., & Yanuarti, E. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN UNSUR BAHASA ARAB. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1–17.
- Alsa, Y. I. (2004). *Pengaruh Kualitas Asset dan Liabilitas Terhadap Kinerja Perbankan Syariah* [PhD Thesis]. Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro.
- Arini, Y., & Sulistyarini, I. (2021). Improving Critical Reading Ability, Learning Autonomy, and Learning Participation through Kahoot! Application. *LEKSEMA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 91-100.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Chapter 12. The methods and tools of observational research. *Educational Research: An introduction (4th Edition)*. Longman: New York.
- Fitryanisa, F., & Azimah, S. M. T. (2019). Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Fuadi, F. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Bahasa Arab: *Al-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)*, 4(2), 161–169.
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2009). Konsep strategi pembelajaran. *Bandung: Refika Aditama*.
- Kusumaningrum, E., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Using Kahoot Learning Media on Primary School Students' Learning Interest in Social Studies. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2696-2704.
- Krista Graham. (t.t.). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *LOEX Quarterly*, 42, 6–7.
- Maisaroh, M., & Rostrieningsih, R. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 7(2), 17197.
- Munir, A. S., & Muassomah, M. (2021). PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA PANDEMI: IMPLEMENTASI E-LEARNING DI SEKOLAH DASAR ISLAMIC GLOBAL SCHOOL KOTA MALANG. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(1), 93-102.
- Nurdiansyah, N. M. (2020). REVITALISASI PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAK: PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN PESERTA DIDIK. *JIEGC: Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 1(1), 43-58.
- Nurdiansyah, N. M., & Hudriyah, H. (2021). POLICY AND IMPLEMENTATION OF EDUCATION MANAGEMENT BASED ON MADRASAH. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 14-27.

- Patokan nilai gain ternormalisasi—Google Search.* (t.t.). Diambil 5 Agustus 2021, dari <https://www.google.com/search?q=Patokan+nilai+gain+ternormalisasi&aq=chrome..69i57.10733j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Rasydiana, R. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konfererensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 437–447.
- Sabil, H., & Winarni, S. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Persamaan Kuadrat Dengan Metode Belajar Aktif Tipe Quiz Team Di Kelas IX SMPN 24 Kota Jambi. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(02), Article 02. <https://www.online-journal.unja.ac.id/edumatica/article/view/1581>
- Sanjaya, W. (2008). Kelebihan Dan Kekurangan Metode Team Quiz. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Sardiman, A. M. (2014). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar (cetakan ke 22). *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Silberman, M. L., & Biech, E. (2015). *Active training: A handbook of techniques, designs, case examples, and tips*. John Wiley & Sons.
- Slameto, B., & yang Mempengaruhinya, F.-F. (1995). Cet. III; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono, S. (2011). *Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2006). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Sukardi, A. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan Jakarta: Bumi Aksara*.
- Syofian, S., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). OTOMATISASI METODE PENELITIAN SKALA LIKERT BERBASIS WEB. *Prosiding Semnastek*, 0(0), Article 0. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/540>
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham. (2017). *The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system—IEEE Conference Publication*. Ieeexplore. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7904957>