

Received : 12-05-2020	Accepted : 16-11-2020
Published : 31-12-2020	Doi : 10.32699/liar.v4i2.1256

## Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0

**Rr. Nur Apriyanti Atika**

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
aprilatika@gmail.com

**Muassomah**

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
muassomah@bsa.uin-malang.ac.id

### Abstract

Writing is one of the most recent language skills that must be mastered by learners. Writing in Arabic includes understanding how to write words consisting of a series of hijaiyyah letters. writing skills for grade 1 diniyah are still often found in santri making mistakes in writing hamzah qotho and washol. Santri are still confused about the difference between hamzah washol and qotho ', and students are still mistaken which is hamzah washol and qotho'. If seen, Santri likes in the game.. In Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah is a salaf lodge where students allow to bring cellphones and laptops, this cottage is technology-based, and this cottage has provided wifi for internet nets so to overcome these problems, researchers use the application kahoot. The purpose of this study was to determine the benefits of kahoot media for students in writing skills lessons (Imla ') at Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang, and to find out the concepts or steps of teachers using kahoot in writing skills lessons (Imla') in Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang.

Keyword : Media Kahoot, Writing skills Era Industri 4.0, in Pondok Nurul Huda Malang.

## Abstrak

Kitabah merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling terakhir yang harus dikuasai oleh pembelajar. Kitabah dalam Bahasa arab termasuk didalamnya harus memahami bagaimana cara menulis kata yang terdiri dari rangkaian huruf-huruf hijaiyyah. keterampilan menulis untuk kelas 1 diniah masih sering ditemukan santri melakukan kesalahan dalam penulisan hamzah qotho' dan washol. Santri masih bingung perbedaan antara hamzah washol dan qotho', dan siswa masih keliru mana yang hamzah washol dan qotho'. Jika dilihat, Santri menyukai dalam permainan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui manfaat media kahoot bagi siswa dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') dan untuk mengetahui konsep atau langkah-langkah guru menggunakan kahoot dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan Pengajaran Imla menggunakan media kahoot dan konsep serta langkah- langkah guru dalam mengajar Imla.

Kata Kunci : Media Kahoot, Maharah Kitabah (Imla'), Era Industri 4.0, pondok Nurul Huda Malang.

## A. Pendahuluan

Industri 4.0 berpengaruh besar dalam kehidupan, terutama pada pendidikan. Revolusi industri dapat mempengaruhi bidang pendidikan yang mana antara guru dan siswa mengalami interaksi perubahan terhadap perilaku.<sup>1</sup> Teknologi dalam dunia pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0. Era revolusi 4.0 merupakan proses kelanjutan dari revolusi industri 3.0.<sup>2</sup> Dan zaman sekarang dikelas menggunakan jaringan internet (*Online Learning*) berbeda jauh dengan pada zaman dahulu yang hanya menggunakan tatap muka di kelas. Semakin majunya teknologi ini akan memudahkan untuk mencari informasi. Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran semakin canggih dengan teknologi. Media dalam

---

1 Aprilia riyan dan Ali Muhammad, dalam *jurnal prosiding Nasional* “ Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0, 20 Maret 2019, hal 3.

2 Kurnia Martikasari, dalam *Prosiding Seminar Nasional FKIP* “Kahoot :Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi 4.0”, Desember 2018, hal 1

pendidikan adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi belajar dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (benda atau cara) yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran tidak selalu berbentuk fisik (*hardware*) namun juga nonfisik (*software*). Media pembelajaran yang sesuai dengan 4.0 yaitu yang berkreatif, komunikatif dan kolaborasi.<sup>3</sup>

Aplikasi kuis dalam pembelajaran online. Kahoot permainan kuis dapat digunakan dalam berbagai pelajaran, memudahkan evaluasi dalam proses pembelajaran. Kahoot termasuk *game based learning* yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot ini merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran berguna 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.<sup>4</sup> Dan Kahoot merupakan media pembelajaran 4.0 yang inovatif dan kreatif, karena dapat membuat siswa kreatif menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban. Inovasi dari kahoot model dari tampilan dan pilihan jawaban yang unik. Permainan kahoot dibuat pada Agustus tahun 2013 yang mana sudah digunakan dalam 180 negara. Permainan ini memang untuk digunakan dalam proses belajar di seluruh dunia dengan berbasis platform. Kahoot ini dapat diakses untuk semua umur dan boleh digunakan siapa saja. Kahoot ini dimainkan dengan menggunakan perangkat desktop atau laptop dengan web.<sup>5</sup>

Suatu penelitian oleh Fitriyanisa menunjukkan bahwa media pembelajaran kahoot dapat meningkatkan bahasa Arab mahasiswa pada

---

3 Ayu Rahayu dan Dinar Westri Andini. dalam jurnal "Media Pembelajaran Ramah Lingkungan bagi Guru Sekolah Dasar Inklusif di Era Revolusi Industri 4.0". Vol 1, 2019, hal 1

4 Noza, Asri, dan Eka, dalam jurnalnya. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. Vol 6 No 3. 2018, hal 3.

5 <http://listasuyangsi.blogspot.com/2018/04/penggunaan-kahoot-sebagai-media.html>. diakses pada tanggal 28-11-2019

program *Shobahul Lughoh*.<sup>6</sup> Penelitian lain, Yulia menunjukkan bahwa hasil penelitian ini berarti Ho ditolak dan  $H_1$  diterima dengan demikian hipotesis dapat diterima dan efektif pada media kahoot.<sup>7</sup> pada penelitian oleh Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang bahwa media Kahoot hasilnya faktor motivasi belajar diperoleh signifikansi  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan untuk siswa yang bermotivasi tinggi dan motivasi rendah. antara motivasi belajar dan media pembelajaran didapatkan  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.<sup>8</sup> Kahoot dapat diterapkan semua *maharah* (ketrampilan) pembelajaran Bahasa Arab, salah satunya *maharah Kitabah* (Ketrampilan Menulis). Menulis adalah melukiskan lambang-lambang grafis yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut. Keterampilan ini dimulai dari menulis huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat, dan karangan. Sebagaimana keterampilan membaca, secara bertahap proses memperoleh keterampilan menulis juga membutuhkan ilmu-ilmu alat bahasa seperti khat, imla, nahwu, sharf dan lain-lain.<sup>9</sup> Dalam kegiatan menulis, seorang menulis harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis digunakan untuk mencatat, merekam, meyakinkan, melaporkan, menginformasikan, dan mempengaruhi pembaca. Dari tujuan tersebut maka keterampilan menulis adalah siswa dapat mencapai dalam membentuk dan merangkai fikiran untuk menuliskan secara jelas, lancar dan komunikatif.<sup>10</sup> Penulisan

6 Fitriyanisa, dalam jurnal seminar nasional Bahasa Arab, “Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab, 2019, hal 7

7 Yulia Maulidina, Skripsi : “Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengar”, 2018, hal 1

8 Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang, dalam jurnalnya “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”, Volume 03 Nomor 01, 2019, hal 1.

9 Dewi Fitriyani. Skripsi : “Efektifitas Media E-Leraning terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa Sma Islan Sudirman Ambrawa. 2013, hal 14

10 Hasan Saefuloh, *Teknik Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab*, (Cirebon : CV Pangger, 2012), h.102

akan detail apabila tergantung pada pemakaian dan pemilihan kata dan struktur bahasa.

Keterampilan menulis bahasa Arab merupakan keterampilan yang dianggap sulit dalam pembelajaran bahasa Arab. Terkadang santri mudah untuk berbicara akan tetapi sulit untuk menulis. Kesulitan menulis bahasa Arab mulai dari anak kecil hingga dari anak dewasa. Bahkan anak dewasa kesulitan dalam menulis bahasa Arab, karena kurangnya membiasakan menulis bahasa Arab sehari-hari. Dan guru Bahasa Arab juga kurang kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

Keterampilan *kitabah* pada dasarnya mempelajari seperti dasarnya *tarakib* (kaidah-kaidah Bahasa Arab) seperti *jumlah ismiyah*, *jumlah fi'liyah* dan *imla'*. Karena pondasi belajar maharah *kitabah* santri bisa mengetahui dan dapat membedakan *jumlah ismiyah*, *jumlah fi'liya* dan *imla'* Yang mana pelajaran dasar *kitabah* tersebut harus dikokohkan agar santri bisa mempratekkan *kitabah*. Pembelajaran *kitabah* salah satunya adalah *imla*. Pembelajaran *Imla'* merupakan pembelajaran mengenal *hamzah*. Mulai dari *hamzah qotho'* dan *washol*, itu semua awal dari pembelajaran *maharah kitabah*.

Ilmu *Imla'* merupakan bagian dari ilmu-ilmu bahasa Arab yaitu ilmu yang membahas dasar menulis yang benar. Dan tujuan pembelajarannya adalah pada berkonsentrasi pada penghindaran kekeliruan pada pena. Dan telah diketahui sejak lama dengan berbagai sebutan seperti: ilmu tulis, Ilmu *Imla'*, ilmu kaligrafi, ilmu tulisan, Ilmu ejaan. Dasar pembelajaran *Imla'* adalah belajar *hamzah washol* dan *qotho'*.<sup>11</sup>

Permasalahan di kelas 1 diniah masih banyak santri salah dalam *hamzah qotho'* dan *washol* pada *maharah kitabah*. Santri masih bingung perbedaan antara *hamzah washol* dan *qotho'*, dan siswa masih keliru mana yang *hamzah washol* dan *qotho'*. Jika dilihat, Santri menyukai dalam

---

<sup>11</sup> Abdul Aziz, Syamsu Nahar, Mardianto, dalam jurnalnya "Desain Pembelajaran *Imla'* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Tulisan Arab Bagi Santri di Pondok Pesantren Ar-Raudlatul Hasanah Medan", Vol 1 No 4, Oktober 2017, hal 3

permainan. Di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah merupakan pondok salaf yang mana santri membolehkan membawa hp dan laptop, pondok ini sudah berbasis teknologi, dan pondok ini sudah disediakan wifi untuk jaring internet maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan aplikasi kahoot. Guru yang mengajar sangat membosankan dan kurang inovasi dalam pembelajaran berlangsung.

Kahoot dapat mengevaluasi pembelajaran dengan proses berfikirnya siswa. Siswa mencocokkan jawaban yang benar sesuai dengan pertanyaan yang ada. Maka bentuklah dalam proses pengetahuan siswa pada maharah kitabah Kahoot disini dapat membantu dan membangun pengetahuan siswa terutama pada kitabah (menulis).

Penelitian ini untuk menjawab beberapa persoalan yang belum terpecahkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Proses pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') diharapkan bisa tercapai dengan maksimal dengan kuis kahoot. Seiring dengan tersebut sesuai dengan tujuan maka dapat dirumuskan : 1) Apakah media Kahoot ini bermanfaat bagi siswa dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang ? 2) Bagaimana konsep atau langkah-langkah guru menggunakan kahoot dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang?

Tulisan ini didasarkan pada beberapa argumentasi, yaitu bahwa media pembelajaran kahoot ini (kendala) penting dalam proses pembelajaran, terutama pada zaman Era 4.0 sekarang, karena zaman sekarang media pembelajaran menggunakan fasilitas teknologi dan internet. Kurangnya media ini adalah dapat digunakan pembelajaran online saja atau tersambung internet, dan akan kesulitan jika sekolah atau lembaga pendidikan yang kurang dalam internet. Disamping kekurangannya, kahoot ini dapat membuat siswa senang dalam pembelajaran maharah kitabah khususnya pada Imla'. Dan Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah termasuk lembaga pendidikan yang mendukung dalam menggunakan kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab.

## B. Metode

Penelitian kualitatif difokuskan pada proses yang terjadi dalam penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian kuantitatif tidak dapat dibatasi. Disamping itu, peneliti merupakan bagian yang penting dalam penelitian untuk memahami gejala sosial terjadi dalam proses penelitian.<sup>12</sup>

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan semua respon yang diberikan santri lewat kuesioner yang diberikan. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert dengan 5 indikator yaitu 1 (Sangat Tidak Setuju), 2 (Tidak Setuju), 3 (Netral), 4 (Setuju) dan 5 (Sangat Setuju). Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 30 santri pada kelas 1 diniyah Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang. Peneliti menggunakan lembaga pendidikan Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang, karena termasuk lembaga pondok yang salaf uniknya berbasis teknologi, santri-santri membolehkan membawa laptop dan hp dan disediakan wifi untuk internet.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik observasi/survey, wawancara, angket. Observasi kualitatif adalah ketika peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi penelitian.<sup>13</sup> Observasi, instrumen ini dilakukan melalui pengamatan langsung di lokasi penelitian secara langsung melihat fenomena perubahan. Peneliti menggunakan observasi untuk melakukan pengamatan di lapangan saat menggunakan kahoot dalam pembelajaran *maharah kitabah* (Imla'). Kegiatan observasi meliputi: pemilihan, perubahan, pencatatan dalam sebelum pembelajaran maharah kitabah sebelum menggunakan media kahoot. Metode wawancara kualitatif mencakup cara yang dipergunakan jika seseorang, untuk tujuan

---

12 John W. Creswell, *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches* (California: SAGE Publications, Inc, 1994), hal. 162.

13 John Creswell, *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2016), hal 254

suatu tugas tertentu, mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang informan dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang itu.<sup>14</sup> Wawancara digunakan saat peneliti sebelum melakukan percobaan kahoot dalam pembelajaran maharah kitabah dengan pengajar untuk menggali data. Kegiatan wawancara diantaranya : peneliti mewawancarai guru sebelum melakukan kahoot, dan wawancara dengan murid untuk menggali data. Angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.<sup>15</sup> Angket atau kuisioner digunakan untuk menggali data. Angket atau Kuisioner juga digunakan saat peneliti ingin mengetahui perubahan digunakan saat menggunakan kahoot dalam pembelalajran *maharah Kitabah*. Kuesioner juga menanyakan pendapat mereka tentang media Kahoot dalam pembelajaran *maharah kitabah*. Data hasil observasi dan hasil wawancara dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Hasil observasi dan wawancara untuk mencari data sebelum penggunaan media kahoot.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kahoot merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah merupakan lembaga pendidikan (pondok) sudah berbasis teknologi, tetapi disekolah masih jarang menggunakan teknolgi dalam pembelajaran bahasa arab. Guru yang mengajar sangat membosankan dan kurang inovasi dalam pembelajaran. Dan santri kelas 1 diniah sangat menyukai dengan permanan, agar cocok dalam pembelajaran maharah kitabah tersebut, maka menggunakan kahoot. kahoot merupakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dengan

---

14 Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: Penerbit PT. Gramedia, 1991), hal.129.

15 Sugioyono, *Metode Pennelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung, ALfabeta, 2016), hal 142

menyambungkan internet dan laptop. Dan kahoot ini permainan kuis yang mana siswa mencocokkan jawaban benar dengan soal. Kahoot sangat cocok dengan Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang.

### **1. Manfaat media Kahoot bagi siswa dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang.**

Manfaat dari media Kahoot bagi siswa dalam pelajaran maharah kitabah (Imla') di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang diantaranya :

#### a. Manfaat untuk santri :

- 1) Bahasa Arab menjadi pelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media kahoot
- 2) Kahoot dapat membantu pembelajaran Maharah kitabah (Imla').
- 3) Dengan kahoot suasana pembelajaran maharah kitabah menjadi menarik.

#### b. Manfaat untuk guru :

- 1) Guru dapat menganalisis pada butir soal pilihan gandanya.
- 2) Guru dapat mengetahui hasil skor siswa yang dapat.
- 3) Guru dapat mengetahui kondisi pembelajaran berlangsung saat menggunakan kahoot.

Dari beberapa manfaat tersebut maka diperkuat dari data dengan kuisioner. Ini merupakan kuisioner untuk siswa kelas 1 diniyah untuk kuis kahoot dalam pelajaran maharah kitabah (Imla')

4 = sangat setuju

3 = setuju

2 = cukup

1 = tidak setuju

No.	Pertanyaan	4	3	2	1	Hasil (%)
1.	Bahasa Arab menjadi pelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media kahoot	15	10	3	2	81,67%
2.	Santri mengerjakan dengan cepat dan tepat pembelajaran Bahasa Arab dengan media khoot	16	8	2	3	79%
3.	Dengan kahoot suasana pembelajaran Maharah Kitabah menjadi menarik	12	10	4	4	75%
4.	Soal kuis kahoot mudah dan gampang.	14	11	4	1	81,67%
5.	Kahoot dapat membantu pembelajaran Maharah kitabah (Imla')	18	7	2	3	83,3%
6.	Santri dapat memahami maharah kitabah (Imla') dengan kahoot	17	8	5	0	89%
7.	Santri menyukai kuis Kahoot	19	8	3	0	88%
8.	Kahoot kuis yang seru dalam pembelajaran maharah kitabah (Imla')	15	10	4	1	82,5%
9.	Santri bisa mengerjakan kuis kahoot dalam pembelajaran maharah kitabah (Imla')	18	7	2	3	83,3 %
10.	Santri dapat berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran maharah kitabah (Imla') dengan kahoot	14	11	4	1	81,6%

Dari hasil kuisioner bahwasanya :

Dari pernyataan pertama bahwa : 15 orang yang menjawab sangat setuju, 10 orang yang menjawab setuju, yang 3 orang menjawab cukup, dan 2 orang yang menjawab sangat tidak setuju dan hasilnya adalah 81,67%.

Dari pernyataan kedua bahwa : 16 orang yang menjawab sangat setuju ,8 orang yang menjawab setuju, 2 orang menjawab cukup, 3 orang yang menjawab sangat tidak setuju dan hasilnya adalah 79%.

Dari pernyataan ketiga bahwa : 12 orang yang menjawab sangat setuju,10 orang yang menjawab setuju,4 orang menjawab cukup,4 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 75%

Dari pernyataan keempat bahwa : 14 orang yang menjawab sangat setuju, 11 orang yang menjawab setuju, 4 orang menjawab cukup, 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 81, 67%.

Dari pernyataan kelima bahwa : 18 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuju, 2 orang menjawab cukup, 3 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 83,3%

Dari pernyataan ke enam bahwa : 17 orang yang menjawab sangat setuju, 8 orang yang menjawab setuju, 5 orang menjawab cukup, 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 89%

Dari pernyataan ke tujuh bahwa : 19 orang yang menjawab sangat setuju, 8 orang yang menjawab setuju, 3 orang menjawab cukup, 0 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 88%

Dari pernyataan ke delapan bahwa : 15 orang yang menjawab sangat setuju,10 orang yang menjawab setuju, 4 orang menjawab cukup, 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 82,5%

Dari pernyataan ke sembilan bahwa : 18 orang yang menjawab sangat setuju, 7 orang yang menjawab setuj, 2 orang menjawab cukup, 3 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 83,3%

Dari pernyataan ke sepuluh bahwa : 14 orang yang menjawab sangat setuju, 11 orang yang menjawab setuju, 4 orang menjawab cukup, 1 orang yang menjawab sangat tidak setuju, dan hasilnya adalah 81,6%.

## 2. Konsep atau Langkah-langkah Kahoot dalam Pembelajaran Maharah Kitabah (Imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0 di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah Malang

Konsep kahoot dalam pembelajaran maharah kitabah Bahasa Arab yaitu :

No.	Guru	Siswa
1.	Guru memberikan materi maharah kitabah tentang Imla'.	Santri mengamati materi maharah kitabah tentang Imla'.
2.	Guru memberikan contoh maharah kitabah tentang Imla'.	santri menganalisis contoh maharah kitabah tentang Imla'.
3.	Guru menyuruh siswa membuat kalimat yang sesuai dengan maharah kitabah tentang Imla'.	Santri membuat kalimat yang sesuai dengan maharah kitabah tentang Imla'.
4.	Guru memberikan kuis dengan menggunakan Kahoot ( <a href="http://Kahoot.it/">http://Kahoot.it/</a> ) dalam materi maharah kitabah tentang Imla'.	Santri mulai memasukkan Kahoot ( <a href="http://Kahoot.com">http://Kahoot.com</a> ) dalam materi maharah kitabah tentang Imla'.
5.	Guru memberikan kode untuk dapat masuk ke kahoot.	Santri memasukkan kode dari guru agar bisa masuk ke kahoot
6.	Guru memberikan instruksi atau arahan untuk mengerjakan kuis kahoot.	Santri mendengarkan instruksi dari guru untuk mengerjakan kuis
7.	Guru menyuruh siswa mengerjakan kuis kahoot. dan guru dapat memantau hasil jawaban santri.	Santri menjawab kuis dengan benar sesuai dengan pilihan jawaban yang ada.

8.	Guru dapat melihat hasil skor siswa yang tertinggi hingga yang rendah	Santri hanya bisa melihat skor 10 tertinggi setelah diberi tahu oleh guru.
9.	Guru dapat menganalisis pada butir soal pilihan gandanya.	Santri dapat mengevaluasi jawaban yang salah menjadi benar

Dari Penjelasan Tabel di atas adalah :

1. Guru memberikan materi maharah kitabah tentang Imla'.

Guru mengajari pengertian Imla' dan perbedaan hamzah washol dan qotho'. Dan siswa mengamati dan mendengar materi pembelajaran Imla' dan perbedaan hamzah washol.

2. Guru memberikan contoh maharah kitabah tentang Imla'. dan siswa menganalisis contoh maharah kitabah tentang Imla'.

Berikut adalah contoh hamzah washol dan qotho'

HAMZAH WASHAL TABLE NO. 1, Fi'il Madhi, Fi'il Amar dan Isim Masdar dari bangsa 5-6 huruf.

ISIM MASDAR KHUMASI	FI'IL AMAR KHUMASI	FI'IL MADHI KHUMASI
اِنْكِسَارًا	اِنْكَسِرْ	اِنْكَسَرَ
ISIM MASDAR SUDASI	FI'IL AMAR SUDASI	FI'IL MADHI SUDASI
اِسْتِخْرَاجًا	اِسْتَخْرِجْ	اِسْتَخْرَجَ
اِعْشِيشَابًا	اِعْشَوْشَبْ	اِعْشَوْشَبَ

HAMZAH WASHAL TABLE NO. 2, Fi'il Amar dari Tsulatsi

FI'IL AMAR TSULATSI	FI'IL AMAR TSULATSI	FI'IL AMAR TSULATSI
اِفْتَحْ	اِضْرِبْ	اَنْضُرْ

## HAMZAH WASHAL TABLE NO. 3, Al-Asma 'Asyarah/Isim Sepuluh

ASMA' ASYARAH	ASMA' ASYARAH	ASMA' ASYARAH
أَمْرَأَةٌ	إِمْرُؤٌ	إِبْنٌ
إِثْنَيْنِ	إِسْمٌ	إِبْنَةٌ

## HAMZAH WASHAL TABLE NO. 4, Huruf AL = ل

AL MA'RIFAT	AL GHALABAH	AL ZAIDAH
الرَّجُلُ	الْمَدِينَةُ	الَّذِي
الْمُؤْمِنِ	الْعَقَبَةُ	الآنَ

## HAMZAH QATHA' TABLE NO. 5, Fi'il Madhi dan Fi'il Amar Tsulatsi Ruba'i wazan أَفْعَلٌ dan semua Fi'il Mudhari' dg tanda Mutakallim

FI'IL AMAR RUBA'I	SEMUA FI'IL MUDHARI' DG HAMZAH MUDHARA'AH	FI'IL MADHI RUBA'I
أَكْرِمُ	أَفْتَحُ - أَكْرِمُ - أَتَعَلَّمُ - أَسْتَخْرِجُ	أَكْرَمَ

## HAMZAH QATHA' TABLE NO. 6, Fi'il Tsulatsi Bina' Mahmuz

FI'IL MADHI TSULATSI MAHMUZ	FI'IL MADHI TSULATSI MAHMUZ	FI'IL MADHI TSULATSI MAHMUZ
أَدَمَ	أَخَذَ	أَمَرَ

## HAMZAH QATHA' TABLE NO. 7, Semua kalimat Huruf selain ال

| KALIMAH HURUF |
|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| إِلَّا        | إِلَى         | إِذْ          | إِذَنْ        | إِذْمَا       |

## HAMZAH QATHA' TABLE NO. 8, Semua kalimat Isim Zhahir, Isim Dhamir dan Idza Syarat. Selain hamzah Isim sepuluh dan Masdar Khumasi dan Sudasi (dari Fi'il bangsa 5-6 Huruf).

IDZA SYARAT	ISIM DHAMIR	ISIM DHAMIR	ISIM ZHAHIR	ISIM ZHAHIR
إِذَا	أَنْتَ	أَنَا	أَحْمَدُ	إِبْرَاهِيمُ

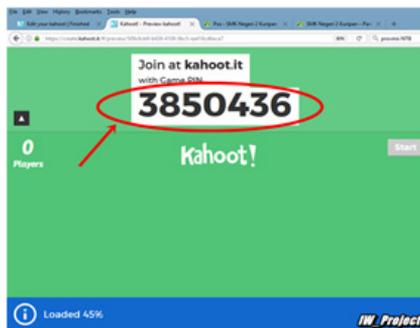
3. Guru menyuruh santri membuat kalimat yang sesuai dengan maharah kitabah tentang Imla'.

Setelah guru memberikan contoh hamzah washol dan qotho', kemudian guru menyuruh siswa membuat kalimat sederhana yang sesuai dengan aturan jumlah ismiyah atau fi'liyah yang masih berhubungan dengan hamzah washol dan qotho'. Dan santri membuat atau mempraktekkan yang sesuai dengan aturan jumlah ismiyah atau fi'liyah yang masih berhubungan dengan hamzah washol dan qotho'.

4. Guru memberikan kuis dengan menggunakan Kahoot (<http://Kahoot.it/>) dalam materi maharah kitabah tentang Imla'. Setelah santri dapat membuat contoh yang sesuai dengan aturan jumlah ismiyah atau fi'liyah yang masih berhubungan dengan hamzah washol dan qotho', kemudian guru memberikan kuis kahoot, untuk khusus guru membuka link (<http://Kahoot.it/>). Dan khusus untuk santri membuka link (<http://Kahoot.com>).

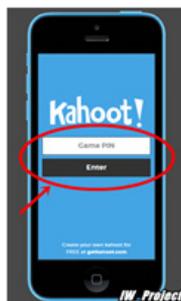
5. Guru memberikan kode atau pin untuk santri dapat masuk ke kahoot.

Setelah santri membuka link (<http://Kahoot.com>). Kemudian guru memberikan kode atau pin untuk santri dapat masuk ke kahoot. Kemudian santri memasukkan kode atau pin dari guru agar bisa masuk ke kahoot. seperti contoh gambar dibawah, merupakan kode atau pin yang diberikan pada santri.



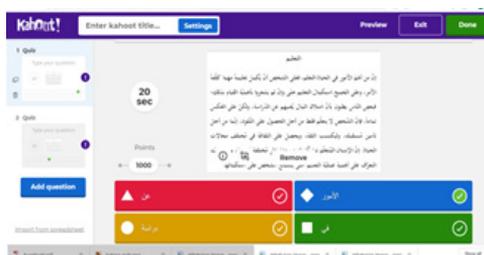
6. Guru memberikan instruksi atau arahan untuk mengerjakan kuis kahoot.

Guru memberikan santri arahan melalui perangkat masing-masing untuk mengakses <https://kahoot.com> dan masukkan dan santri memasukkan nomer Pin dari guru untuk mengakses permainan kahoot ini. Dan santri bisa mengerjakan soal kuis hanya diberikan waktu 1 menit personal, sehingga santri harus cepat dan cermat dalam menjawab. Dan santri mendengarkan instruksi atau arahan dari guru untuk mengerjakan kuis.



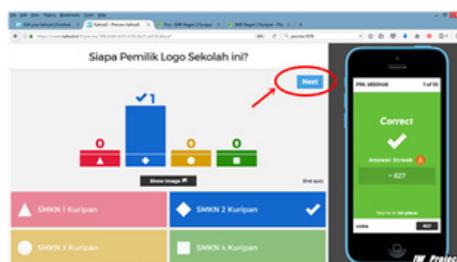
## 7. Guru menyuruh santri mengerjakan kuis kahoot.

Setelah santri masuk kahoot, guru menyuruh santri mengerjakan soal kuis di kahoot, Kahoot milik guru untuk memantau jalannya kuis dan bisa melihat hasil jawaban santri, sedangkan santri mulai mengerjakan soal kuis dan ada beberapa pilihan jawaban yang sesuai dengan berkaitan maharah kitabah Imla'.

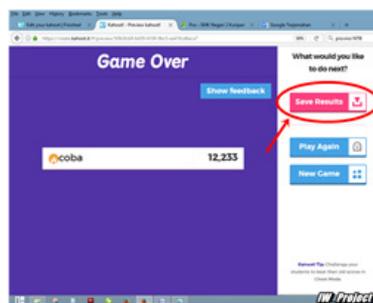


## 8. Guru dapat melihat hasil skor santri yang tertinggi hingga yang rendah.

Pada tahap ini guru dapat melihat skor santri dari rendah hingga tinggi. Dan dapat membahas jawaban soal maharah kitabah Imla'. Guru juga dapat menanyakan alasan santri kenapa salah memilih jawaban. Dan guru bisa mengetahui santri yang sudah paham atau tidak pada maharah kitabah Imla'. Dan guru memberi tahu skor 10 tertinggi kelas 1 diniah. Santri hanya bisa melihat skor 10 tertinggi setelah diberi tahu oleh guru.



9. Kemudian guru dapat menganalisis pada butir soal pilihan gandanya dengan menekan tombol Save result, lalu pilih Direct Download dan tekan tombol pada save to my computer. File yang didownload berupa excel analaisi butir soalnya. Santri dapat mengevaluasi jawaban yang salah menjadi benar setelah diberi tahu jawaban yang benar oleh guru.



#### D. Simpulan

Zaman industri 4.0 merupakan dimana era teknologi menjadi prioritas dari semua aspek. Begitu juga pendidikan, pendidikan menjadi acuan dalam memperoleh pembelajaran. Teknologi sudah mempengaruhi aspek pendidikan dan proses pembelajaran. Agar dapat membantu proses pembelajaran maka guru menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak terpaku pada guru, papan tulis, dan buku. Sekarang media pembelajaran bisa menggunakan teknologi. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yaitu kahoot. Pembelajaran berbasis kahoot merupakan game based learning. Kuis ini harus menyambungkan internet atau secara online.

Dalam permasalahan di kelas 1 diniah masih banyak santri salah dalam hamzah qotho' dan washol pada maharah kitabah. Santri masih bingung perbadaan antara hamzah washol dan qotho', dan siswa masih keliru mana yang hamzah washol dan qotho'. Jika dilihat, Santri menyukai

dalam permainan. Di Pondok Nurul Huda Salafiah Safi'iyah merupakan pondok salaf yang mana santri membolehkan membawa hp dan laptop, pondok ini sudah berbasis teknologi, dan pondok ini sudah disediakan wifi untuk jaring internet maka untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan aplikasi kahoot. Guru yang mengajar sangat membosankan dan kurang inovasi dalam pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada yaitu kahoot harus berbasis teknologi, dan tersambung internet atau wifi. Jika sinyal lemah internet atau wifi maka tidak bisa tersambung dengan kahoot. Kesulitan jika lembaga pendidikan atau pondok yang tidak ada berbasis teknologi dan tersambung internet. Dan guru harus bisa menggunakan berbasis teknologi dan cara penggunaan internet.

Dilihat dari hasil kuisioner bahwasanya kahoot sangat membantu proses pembelajaran maharah kitabah (Imla'), dengan awalnya banyak santri yang kurang menyukai bahasa arab, dengan adanya kahoot santri menyukai pembelajaran maharah kitabah (Imla') dan dapat memudahkan guru untuk mengevaluasi dengan kuis kahoot.

---

### Daftar Pustaka

- Taufik. 2011. *Pembelajaran Bahasa Arab MI*. Surabaya : PMN.
- Dendy Sugono dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Saefuloh. 2012. *Teknik Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab*. Cirebon : CV Pangger,
- Kunandar,. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Fitriyanisa. 2019. dalam jurnal seminar nasional Bahasa Arab, “Media Pembelajaran Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab,
- Maulidina, Yulia. 2018. Skripsi : “Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran Kerampilan Mendengar”
- Aprilia riyana dan Ali Muhammad. 2019. Dalam jurnal prosiding Nasional “ Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.
- Ayu Rahayu dan Dinar Westri Andini.2019. dalam jurnal “Media Pembelajaran Ramah Lingkungan bagi Guru Sekolah Dasar Inklusif di Era Revolusi Industri 4.0”
- Kurnia Martikasari.2018.dalam Prosiding Seminar Nasional FKIP “Kahoot :Media Pembelajaran Interaktif dalam Era Revolusi 4.0”.
- Noza, Asri, dan Eka. 2020. Dalam jurnalnya, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab.
- Dewi Fitriyani. 2013. Skripsi : “Efektifitas Media E-Leraning terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa Sma Islan Sudirman Ambrawa.

---

Nur Hafidhotul , dan Meini Sondang. 2019. Dalam jurnalnya “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Volume 03 Nomor 01.

John W. Creswell. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches* .California:SAGE Publications, Inc.

Koentjaraningrat. 1991. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Penerbit PT. Gramedia).

Sugioyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Al-Fabeta.

Abdul Aziz , Syamsu Nahar, Mardianto. 2017. Dalam jurnalnya “Desain Pembelajaran Imla’ dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Tulisan Arab Bagi Santri di Pondok Pesantren Ar-Raudlatul Hasanah Medan”, Vol 1 No 4.

Website :

SMKN 2 kuripan. 2019. Cara Memainkan Kahoot – Kuis untuk Pembelajaran di Kelas. Dalam : <https://www.smkn2kuripan.sch.id/cara-memainkan-kahoot-kuis-untuk-pembelajaran-di-kelas-bagian-3/>. Diakses pada tanggal 28-11-2019.

Shafira, Paulista. 2018. Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran PAK. Dalam

<http://listasuyangsi.blogspot.com/2018/04/penggunaan-kahoot-sebagai-media.html>. diakses pada tanggal 28-11-2019