BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat seperti yang terjadi pada saat ini. Tak luput dari dampak yang diberikan terhadap hampir semua sendi kehidupan. Mulai dari akses berita, hingga masuk dalam ranah dunia pendidikan. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran teknologi sangat membantu setiap pekerjaan misalnya membantu mengurangi kesalahan manusia, meningkatkan presisi, mengoptimalkan efisiensi, dan mempercepat komunikasi.² Teknologi dewasa ini dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan.

Dengan adanya teknologi di kegiatan belajar mengajar membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih inovatif dan membuat suasana tidak monoton lagi. Sama halnya dalam dunia pendidikan memiliki tujuan untuk mencapai efektifitas pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Kadaruddin. Tujuan pendidikan mengarahkan semua proses pendidikan. Berdasarkan tujuan pendidikan itu, semua perencanaan pendidikan, perencanaan pengajaran, dan kegiatan pendidikan dapat diarahkan kepada pembentukan yang diharapkan oleh masyarakat. Secara praktis proses pencapaian tujuan itu memulai suatu proses pengajaran yang direncanakan oleh sekolah. Atau dengan kata lain, sekolah menyediakan suatu lingkungan pendidikan yang serasi dengan usaha pencapaian tujuan pendidikan.

Aplikasi perangkat lunak seperti Zoom, Power Point, dan Game Learning lainnya tidak jarang dimanfaatkan oleh para guru sebagai media pembelajarannya dikelas. Namun juga terkadang masih ada beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut karena tidak menguasai atau bahkan tidak paham. Terutama dalam penggunaan laptop. Laptop merupakan salah satu hal yang penting dalam media pembelajaran.

² M. Rachmawati and C. Sukrisna, "Revitalisasi Sumber Daya Manusia Melalui Digitalisasi," *Journal of Social Sustainability Management*, vol. 2, no. 2, pp. 25–29, 2022.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.³ Masih banyak di jumpai guru yang tidak paham teknologi terutama guru yang mengajar agama. Sehingga berdampak pada hasil dari proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan. Pendidik yang baik haruslah mampu menerapkan dirinya sebagai komando di dalam pembelajaran. Maksud dari komando disini adalah pendidik mampu mengkondisikan kelas yang sedang gaduh atau peserta didik mulai bosan dalam pembelajaran. Bila dikaitkan dengan kontekstual, penulis juga pernah merasakan kejenuhan dan kebosanan yang dialami oleh peserta didik dalam menerima pelajaran. Penyebabnya bermacam-macam seperti tidak menyukai pelajaran, tidak menyukai cara guru menyampaikan materi, atau karena waktu pembelajaran di jam-jam terakhir. Akibatnya materi yang disampaikan pendidik tidak mampu diserap

Untuk mengatasi hal tersebut pendidik harus mampu mengelola kelas sehingga kondisi kelas menjadi lebih nyaman dan menguntungkan bagi peserta didik. Pengondisian kelas ini dapat dilakukan dengan cara pendidik menggunakan dan memanfaatkan aplikasi dan konten yang dapat menunjang pembelajaran. Contohnya dengan menggunakan kuis interaktif yang tersedia di google ataupun playstore. Dengan inovasi ini diharapkan peserta didik merasakan kenyamanan dan memiliki kondisi yang menguntungkan dalam pembelajaran. Contoh aplikasi yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran adalah aplikasi kahoot

Kahoot merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau windows. Aplikasi kahoot merupakan salah satu aplikasi yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mempertajam perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Adanya game pembelajaran Kahoot ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran yang dibahas, karena pada pelaksanaannya suasana kelas terasa menyenangkan, siswa menjadi lebih

³ Saihu, Saihu. "Konsep Manusia Dan Implementasinya Dalam Perumusan Tujuan Pendidikan Islam Menurut Murtadha Muthahhari." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam* 1.2 (2019): 197-217.

aktif ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung.⁴ Dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan memasukkannya kedalam kegiatan belajar mengajar. diharapkan dunia pendidikan mampu bersaing dengan bangsa lain dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan output yang cerdas teknologi dan berpegang pada syariah islam.

Dalam urgensinya membaca kitab kuning pada generasi milenial ini pembelajaran didalamnya membutuhkan inovasi dan kreatifitas dari sang pendidik. Karena generasi sekarang adalah mereka yang melek akan teknologi. Sehingga pemanfaatan Kahoot sebagai bagian dari media pembelajaran diharapkan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari nahwu dan shorof sebagai bagian dari kunci agar bisa membaca kitab kuning. Selain itu pemanfaatan media pembelajaran ini juga diharap agar dapat menjadi referensi peserta didik ketika telah menyelesaikan belajarnya di lembaga kursus bahasa Arab Al-Azhar Pare. Karena sebagian dari mereka datang dari jauh tidak sekedar hanya untuk menimba ilmu akan tetapi juga mencari metode mengajar yang bagus yang sekiranya dapat dimanfaatkan atau diterapkan di lembaga kampung halamannya pada kemudian hari.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul. "MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS APLIKASI KAHOOT DI LEMBAGA KURSUS BAHASA ARAB AL AZHAR PARE".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana praktek pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare?

⁴ Irwan, Irwan. "Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran." *Journal of Civic Education* 2.1 (2019): 126-140.

2. Bagaimana implikasi dari penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui praktek pembelajaran berbahasa Arab berbasis aplikasi kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare.
2. Untuk mengetahui implikasi dari penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan dalam konteks teoritis dan praktis. Adapun yang demikian itu adalah:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengetahui bagaimana praktek penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab dan dapat dijadikan acuan serta bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Peneliti
Yakni untuk mengetahui dan memahami bagaimana praktek dan implikasinya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare Kediri.
 - b. Bagi lembaga
Sebagai salah satu acuan agar dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi Guru
Agar pembelajaran dikelas lebih inovatif dan praktis dengan memanfaatkan media belajar kahoot. Serta menambah wawasan guru tentang aplikasi kuis interaktif yang bisa dimanfaatkan dikelas.
 - d. Bagi Peserta Didik
Sebagai pengalaman baru belajar lebih menyenangkan dan inovatif dan juga referensi ketika hendak mengajar di kemudian hari.
 - e. Bagi Kampus

Yakni agar dapat berkontribusi dalam kemajuan ilmu pendidikan dan menjadi referensi serta salah satu sumber literasi Universitas Islam Tribakti Kediri.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk membantu pelaksanaan dalam proses belajar mengajar agar dapat merangsang pola pembelajaran sehingga mampu menunjang keberhasilan dan keefektifan belajar mengajar serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Kahoot

Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.

3. Kursus Bahasa Arab Al Azhar Pare

Al Azhar Pare merupakan suatu lembaga kursus bahasa Arab yang menyediakan berbagai macam program belajar dengan waktu yang bervariasi dengan pembukaan program dimulai setiap tanggal 10 atau 25 setiap bulannya.

F. Penelitian Terdahulu

Bagian ini memuat uraian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu (prior research) tentang persoalan yang dikaji. Peneliti mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti atau berbeda dengan penelitian sebelumnya:

No	Peneliti dan Judulnya	Jenis Penelitian dan Rumusan Masalah	Hasil Penelitian
1.	Nurmasiyita Rusydiana, dengan	Jenis penelitian <i>Experimental</i>	a. Penggunaan evaluasi aplikasi

	<p>judul skripsi “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo”2022.⁵</p>	<p><i>Research</i> (penelitian eksperimental) dengan rumusan masalah:</p> <p>a. Bagaimana penggunaan aplikasi evaluasi “Kahoot” pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?</p> <p>b. Bagaimana prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?</p> <p>c. Seberapa efektivitas aplikasi evaluasi “Kahoot” dalam meningkatkan</p>	<p>menunjukkan hasil yang cukup baik dengan skor rata-rata antara 81 sampai dengan 92</p> <p>b. Prestasi belajar meningkat pada saat sesudah menggunakan aplikasi kahoot dari pada sebelum menggunakannya</p> <p>c. Penggunaan aplikasi evaluasi kahoot sangat efektif dibuktikan dengan meningkatnya prestasi belajar siswa</p>
--	---	--	--

⁵ Nurmaryita Rusydiana, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Evaluasi Kahoot dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo”, *skripsi*, Surabaya: UIN Sunan Ampel.2022.

		prestasi belajar kognitif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI MIPA di SMAN 1 Taman Sidoarjo?	
2.	Nur Hafiza, dengan judul skripsi “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”2021. ⁶	Jenis penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan rumusan masalah: a. Bagaimana Inovasi Guru dan Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran ? b. Bagaimana Kelebihan, Kekurangan dan Masukan Terhadap Penggunaan Kahoot Dalam Pembelajaran ?	a. Inovasi guru memanfaatkan media pembelajaran sangat bervariasi ada yang menggunakan Zoom, Canva, Youtube, PPT, Kahoot. b. Kelebihan Kahoot adalah pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti. Sedangkan kekurangannya adalah jika jaringan internet tidak stabil maka tidak berjalan lancar sehingga

⁶ Nur Hafiza, “Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Semangat Belajar Siswa Kelas X IPA MA Sunan Pandanaran Sleman”, *skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.2021.

			peserta tidak puas.
3.	Khabidin, dengan judul skripsi “Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara”2019. ⁷	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dengan satu rumusan masalah yaitu seberapa tinggi efektifitas penerapan aplikasi kahoot dalam mengkondisikan kelas pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara?	Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara efektifitas penerapan kahoot dalam mengkondisikan kelas dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP N 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara.
4.	Fitri Lestari, dengan judul skripsi “Pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP	Jenis penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan rumusan masalah sebagai berikut: a. Bagaimana motivasi belajar peserta didik	Kesimpulan yang disajikan dalam penelitian ini adalah adanya perbedaan nilai rata-rata kelas sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi kahoot dengan menghitung data yang

⁷ Khabidin, “Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot dalam Mengkondisikan Kelas Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pagentan Kabupaten Banjarnegara”,*skripsi*, Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.2019.

	<p>Muhammadiyah 12 Binjai”2022.⁸</p>	<p>pada saat proses belajar dengan menggunakan media kahoot ?</p> <p>b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media kahoot di kelas VIII SMP Muhammadiyah 12 Binjai ?</p> <p>c. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah</p>	<p>diperoleh. Kemudian setelah dilakukan uji t disimpulkan bahwa Kahoot memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.</p>
--	---	--	--

⁸ Fitri Lestari, “Pengaruh penggunaan media kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”*skripsi*, Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.2022

		12 Binjai ?	
--	--	-------------	--

G. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dalam karya tulis dengan judul “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Kahoot di lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare” disusun menjadi lima bagian pokok pembahasan yang diurutkan sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan, yang akan membahas tentang: a). Konteks Penelitian, b) Fokus Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Kegunaan Penelitian, e) Definisi Operasional f) Penelitian Terdahulu g) Sistematika Penelitian.

Bab II: Kajian Pustaka, yang berfokus pada 3 pembahasan yaitu: a) Media Pembelajaran, b) Kahoot, dan c) Kursus Bahasa Arab Al Azhar Pare

Bab III: Metode Penelitian

yang meliputi pembahasan tentang: a) Jenis dan Pendekatan Penelitian b) Kehadiran Peneliti, c) Lokasi Penelitian, d) Sumber Data, e) Prosedur Pengumpulan Data, f) Teknik Analisis Data, g) Pengecekan Keabsahan Data, dan h) Tahap-Tahap Penelitian

Bab IV: Paparan Hasil Penelitian Dan Pembahasan, yang membahas tentang: a) Setting Penelitian, b) Paparan Data dan Temuan Penelitian, dan c) Pembahasan

Bab V: Penutup yang membahas tentang: a) Kesimpulan, b) Saran-Saran