

BAB II

KAJIAN TEORITIK

1.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian Relevan

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Belajar dan Pembelajaran

1). Pengertian Belajar Menurut Teori Sibermetik

Teori belajar sibermetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang sudah dibahas sebelumnya. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibermetik, belajar adalah pengolahan informasi. Seolah-olah teori ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Proses belajar memang penting dalam teori sibermetik, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi yang diproses yang akan dipelajari siswa. Informasi inilah yang akan menentukan proses. Bagaimana proses belajar akan berlangsung, sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari.

Teori belajar sibermetik adalah teori belajar yang mementingkan proses pembelajaran dan menggunakan teknologi dalam mendapatkan informasi yang cepat dan tepat. Tujuan dari pada pelajaran ini adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima informasi dan mengkreasikan instruktur di dalam pembelajarannya. Asumsi lain dari teori sibermetik adalah bahwa tidak ada satu proses belajarpun yang ideal untuk

segala situasi, dan yang cocok untuk semua siswa. Sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh seorang siswa dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari siswa lain melalui proses belajar yang berbeda.

Implementasi teori siberetik dalam kegiatan pembelajaran telah dikembangkan oleh beberapa tokoh, di antaranya adalah pendekatan-pendekatan yang berorientasi pada proses informasi yang dikembangkan oleh Gage dan Berliner, Biehler, Snowman, Baine, dan Tennyson. Konsepsi Landa dalam model pendekatannya yang disebut algoritmik dan heuristik juga termasuk teori siberetik. Pask dan Scott yang membagi siswa menjadi tipe menyeluruh atau wholist, dan tipe serial atau serialist juga menganut teori siberetik. Kemunculan teori belajar ini merupakan tuntutan masyarakat global akan pendidikan berkualitas yang berbasis teknologi informasi. Dapat mempermudah akses untuk memperoleh informasi, dan menghilangkan kemungkinan sulitnya belajar ketika pendidik tidak dapat hadir di kelas.

2). Pengertian Belajar Menurut Teori Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Sebagai contoh, anak belum dapat berhitung perkalian. Walaupun ia sudah berusaha giat,

dan gurunya pun sudah mengajarkannya dengan tekun, namun jika anak tersebut belum dapat mempraktekkan perhitungan perkalian, maka ia belum dianggap belajar. Karena ia belum dapat menunjukkan perubahan perilaku sebagai hasil belajar. Menurut teori ini yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respons. Dalam contoh di atas, stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya daftar perkalian, alat peraga, pedoman kerja, atau cara- cara tertentu, untuk membantu belajar siswa, sedangkan respons adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Menurut teori behavioristik, apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak dapat diamati dan "tidak dapat diukur. Yang dapat diamati hanyalah stimulus dan respons. Oleh sebab itu, apa saja yang diberikan guru (stimulus), dan apa saja yang dihasilkan siswa (respons), semuanya harus dapat diamati dan dapat diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) responpun akan tetap dikuatkan: Misalnya, ketika peserta didik diberi tugas oleh guru, ketika tugasnya ditambahkan maka ia akan semakin giat belajarnya. Maka penambahan tugas tersebut merupakan penguatan positif (*positive reinforcement*) dalam belajar. Bila tugas-tugas

dikurangi dan pengurangan ini justru meningkatkan aktivitas belajarnya, maka pengurangan tugas merupakan penguatan negatif (*negative reinforcement*) dalam belajar. Jadi penguatan merupakan suatu bentuk stimulus yang penting diberikan (ditambahkan) atau dihilangkan (dikurangi) untuk memungkinkan terjadinya respons. Tokoh-tokoh aliran behavioristik di antaranya adalah Thorndike, Watson, Clark Hull, Edwin Guthrie, dan Skinner. Pada dasarnya para penganut aliran behavioristik setuju dengan pengertian belajar di atas, namun ada beberapa perbedaan pendapat di antara mereka.

a) Teori Belajar Menurut Thorndike

Menurut Thorndike, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera, sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Dari definisi belajar tersebut maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berwujud kongkrit yaitu yang dapat diamati, atau tidak kongkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Meskipun aliran behaviorisme sangat mengutamakan pengukuran, namun ia tidak dapat menjelaskan bagaimana cara mengukur tingkah laku-tingkah laku yang tidak dapat diamati. Namun demikian, teorinya telah banyak memberikan pemikiran dan inspirasi kepada tokoh-tokoh lain yang datang kemudian. Teori Thorndike ini disebut juga sebagai aliran Koneksionisme (*Connectionism*).

b). Teori Belajar Menurut Watson

Watson adalah seorang tokoh aliran behavioristik yang datang sesudah Thorndike. Menurutnya, belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati (*observabel*) dan dapat diukur. Dengan kata lain, walaupun ia mengakui adanya perubahan-perubahan mental dalam diri seseorang selama proses belajar, namun ia menganggap hal-hal tersebut sebagai faktor yang tak perlu diperhitungkan. Ia tetap mengakui bahwa perubahan-perubahan mental dalam benak siswa itu penting, namun serua itu tidak dapat menjelaskan apakah seseorang telah belajar atau belum karena tidak dapat diamati.

Watson adalah seorang *behaviors* murni, karena kajiannya tentang belajar disejajarkan dengan ilmu-ilmu lain seperti fisika atau biologi yang sangat berorientasi pada pengalaman empirik semata, yaitu sejauh dapat diamati dan dapat diukur. Asumsinya bahwa, hanya dengan cara demikianlah maka akan dapat diramalkan perubahan-perubahan apa yang bakal terjadi setelah seseorang melakukan tindak belajar. Para tokoh aliran behavioristik cenderung untuk tidak memperhatikan hal-hal yang tidak dapat diukur dan tidak dapat diamati, seperti perubahan-perubahan mental yang terjadi ketika belajar, walaupun demikian mereka tetap mengakui hal itu penting.

c). Teori Belajar Menurut Clark Hull

Clark Hull juga menggunakan variabel hubungan antara stimulus dan respon untuk menjelaskan pengertian tentang belajar. Namun ia sangat terpengaruh oleh teori evolusi yang dikembangkan oleh Charles Darwin. Bagi Hull, seperti halnya teori evolusi, semua fungsi tingkah laku bermanfaat terutama untuk menjaga kelangsungan hidup manusia. Oleh sebab itu, teori Hull mengatakan bahwa kebutuhan biologis dan pemenuhan kebutuhan biologis adalah penting dan menempati posisi sentral dalam seluruh kegiatan manusia, sehingga stimulus dalam belajar pun hampir selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, walaupun respon yang akan muncul mungkin dapat bermacam-macam bentuknya. Dalam kenyataannya, teori-teori demikian tidak banyak digunakan dalam kehidupan praktis, terutama setelah Skinner memperkenalkan teorinya. Namun teori ini masih sering dipergunakan dalam berbagai eksperimen di laboratorium.

3). Aplikasi Teori Behavioristik dalam Proses Pembelajaran

Aliran psikologi belajar yang sangat berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktek pendidikan dan pembelajaran hingga kini adalah aliran behavioristik, aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dapat dibentuk karena dikondisi dengan cara tertentu dengan menggunakan metode drill atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan *reinforcement*, dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Istilah-istilah seperti hubungan stimulus-respon, individu atau siswa pasif, perilaku sebagai hasil belajar yang tampak, pembentukan perilaku (*shaping*) dengan penataan kondisi secara ketat, *reinforcement* dan hukuman, ini semua merupakan unsur-unsur yang sangat penting dalam teori behavioristik. Teori ini hingga sekarang masih merajai praktek pembelajaran di Indonesia. Hal ini tampak dengan jelas pada penyelenggaraan pembelajaran dari tingkat paling dini, seperti Kelompok bermain, Taman Kanak-kanak; Sekolah-Dasar, Sekolah Menengah, bahkan sampai di Perguruan Tinggi, pembentukan perilaku dengan cara drill (pembiasaan) disertai dengan *reinforcement* atau hukuman masih sering dilakukan.

Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti; tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah obyektif, pasti tetap, tidak berubah. Pengetahuan telah terstruktur dengan rapi, sehingga belajar adalah perolehan pengetahuan, sedangkan mengajar adalah memindahkan pengetahuan ke orang yang belajar atau siswa. Siswa diharapkan akan memiliki pemahaman yang sama terhadap pengetahuan yang diajarkan. Artinya, apa yang dipahami oleh pengajar atau guru itulah yang harus dipahami oleh murid. Fungsi *mind* atau pikiran adalah untuk menjiplak struktur pengetahuan yang sudah ada melalui proses berpikir yang dapat dianalisis dan dipilah, sehingga mana yang dihasilkan dari proses berpikir seperti ini ditentukan oleh karakteristik struktur pengetahuan tersebut.

Karena teori behavioristik memandang bahwa sebagai sesuatu yang ada di dunia nyata telah terstruktur rapi dan teratur, maka siswa atau orang yang belajar harus dihadapkan pada aturan-aturan yang jelas dan ditetapkan lebih dulu secara ketat. Pembiasaan dan disiplin menjadi sangat esensial dalam belajar, sehingga pembelajaran lebih banyak dikaitkan dengan penegakan disiplin. Kegagalan atau ketidakmampuan dalam penambahan pengetahuan dikategorikan sebagai kesalahan yang perlu dihukum, dan keberhasilan belajar atau kemampuan dikategorikan sebagai bentuk perilaku yang pantas diberi hadiah. Demikian juga, ketaatan pada aturan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar.

Siswa atau peserta didik adalah objek yang harus berperilaku sesuai dengan aturan, sehingga kontrol belajar harus dipegang oleh sistem yang berada di luar diri siswa. Tujuan pembelajaran menurut teori behavioristik ditekankan pada penambahan pengetahuan, sedangkan belajar sebagai aktivitas "*mimetic*" yang menuntut siswa untuk mengungkapkan kembali pengetahuan yang sudah dipelajari dalam bentuk laporan, kuis, atau tes. Penyajian isi atau materi pelajaran menekankan pada ketrampilan yang terisolasi atau akumulasi fakta mengikuti urutan dari bagian keseluruhan. Pembelajaran mengikuti urutan kurikulum secara ketat, sehingga aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada buku teks/buku wajib dengan penekanan pada ketrampilan mengungkapkan kembali isi buku teks/buku wajib tersebut. Pembelajaran dan evaluasi menekankan pada hasil belajar.

Evaluasi menekankan pada respon pasif, ketrampilan secara terpisah, dan biasanya menggunakan paper and pencil test. Evaluasi hasil belajar menuntut satu jawaban benar. Maksudnya, bila siswa menjawab secara "benar" sesuai dengan keinginan guru, hal ini menunjukkan bahwa siswa telah menyelesaikan tugas belajarnya. Evaluasi belajar dipandang sebagai bagian yang terpisah dari kegiatan pembelajaran, dan biasanya dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran. Teori ini menekankan evaluasi pada kemampuan siswa secara individual.

Secara umum, langkah-langkah pembelajaran yang berpijak pada teori behavioristik yang dikemukakan oleh Siciati dan Prasetya Irawan (2001) dapat digunakan dalam merancang pembelajaran. Langkah-langkah tersebut meliputi:

1. Menentukan tujuan-tujuan pembelajaran
2. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal (*entry behavior*) siswa.
3. Menentukan materi pelajaran.
4. Memecah materi pelajaran menjadi bagian kecil-kecil, meliputi pokok bahasan, sub pokok bahasan, topik, dsb.
5. Menyajikan materi pelajaran.
6. Memberikan stimulus, dapat berupa: pertanyaan baik lisan maupun tertulis, tes/kuis, latihan, atau tugas-tugas.
7. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan siswa.
8. Memberikan penguatan/reinforcement (mungkin penguatan positif ataupun penguatan negatif), ataupun hukuman.

9. Memberikan stimulus baru.
10. Mengamati dan mengkaji respons yang yang diberikan siswa.
11. Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman.
12. Demikian seterusnya.
13. Evaluasi hasil belajar.

2.1.1.2 Media Belajar

1). Pengertian Media Belajar

Secara etimologis, kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang memiliki arti perantara, tengah, ataupun pengantar. Dalam ilmu bahasa indonesia, kata medium memiliki arti antara atau sedang. Pengertian media umumnya merujuk pada suatu yang dijadikan sebagai alat, wadah, maupun sarana untuk melakukan komunikasi. Jadi, pengertian media secara umum adalah suatu alat pengantar atau alat perantara yang berguna untuk menyalurkan informasi ataupun pesan dari sebuah sumber pada pihak penerima pesan. Beberapa pihak ada yang mengatakan bahwa pengertian media adalah berbagai bentuk saluran yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi. Itu artinya, media adalah sarana untuk menyampaikan suatu pesan. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Secara umum, Media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Tujuan Media Belajar

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009)

3) Manfaat Media Belajar

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Sudjana dan Rivai (2013:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

1. Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
3. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deskripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

2.1.1.3 Digital Game-Based Learning

Digital Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan konten pendidikan atau prinsip-prinsip belajar dengan game yang bertujuan untuk menarik siswa untuk belajar Coffey (2009). Media DGBL ini memanfaatkan teori konstruktivisme pendidikan. Dengan teori pendidikan tersebut, *DGBL* menghubungkan konten pendidikan dengan komputer atau video game sehingga dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan pendidikan. *DGBL* menyediakan kesempatan belajar bagi siswa dalam instruksi yang interaktif dan membantu siswa untuk berpartisipasi dalam masyarakat teknologi global.

Digital besed game learning merupakan metode memasukkan konten pendidikan ke dalam game dengan tujuan melibatkan siswa. Penggunaan software pada komputer dan aplikasi pada smartphone dirancang untuk menyeimbangkan konten pembelajaran dengan konten game serta mampu menilai kemampuan belajar apakah sudah menguasai dan mampu menerapkan ilmunya di dunia nyata.

Digital game based learning memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan menggunakan perangkat komputer atau smartphone. Melalui metode ini siswa distimulai tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan kognitif, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode digital game based learning merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian siswa sat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Kedekatan ini akan membawa nuansa senang dan meningkatkan motivasi siswa. Dalam *digital game based learning* di desain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam meyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan. Serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran.

2.1.1.4 Aplikasi Kahoot

1) Definisi Aplikasi Kahoot

Konstruksi pembelajaran yang baik adalah apabila pembelajaran tersebut dilakukan sesuai dengan level persepsi dan perspektif siswa, sehingga polanya akan

mudah direspon karena sesuai dengan keadaan dan harapan yang diinginkan oleh siswa. Era revolusi industri 4.0 penggunaan smartphone atau instrumen teknologi berbasis jaringan menjadi bagian dari revolusi yang mempengaruhi aspek-aspek kultur kehidupan hampir pada semua aspek, termasuk pendidikan. Aplikasi Kahoot sebagai salah satu aplikasi yang muncul di era revolusi industri 4.0 adalah bagian dari respon atas perkembangan zaman yang serba praktis berbasis teknologi, namun memberi implikasi positif, karena kehadirannya dapat digunakan dalam proses pembentukan desain pembelajaran konstruktif.

Kahoot adalah merupakan salah satu *game* yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran yang berupa kuis *online* yang interaktif. *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. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya.

Menurut Sumarso (2019:9) Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi *online* di mana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format permainan. Poin diberikan untuk jawaban benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka.

Menurut Zaky Farid Luthfi dan Atri Walidi (2019) Aplikasi *Kahoot* merupakan permainan *online* yang dikembangkan untuk menjawab segala tantangan dalam proses belajar, karena *Kahoot* merupakan sebuah laman daring yang edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Manfaat Aplikasi *Kahoot*

Aplikasi *Kahoot* diimplementasikan berbasis *game*, sehingga memberi banyak manfaat yang sifatnya konstruktif, serta berimplikasi terhadap perubahan persepsi anak mengenai suatu pembelajaran, sehingga menjadi menarik dan menyenangkan.

Sharon E Smaldino (2013) dalam bukunya *Instructional technology and media learning* sebagai mana dikutip Irwan Hamdi menyatakan mengapa assesmen dengan permainan menjadi menarik, yaitu: Pertama Atraktif, sebab peserta didik akan lebih atraktif karena mereka dibawa ke ranah yang sangat disukai yaitu pola permainan. Kedua kebaruan, karena pola permainan memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran di tengah rutinitas yang normal. Ketiga suasana rileks dan menyenangkan, karena konstruksi permainan edukasi yang diterapkan selaras dengan jiwa peserta didik, Keempat mengeliminir kebosanan, karena variasi permainan dan pola pembelajaran.

Empat aspek di atas menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis *games based learning* menjadi salah satu instrumen pembelajaran yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk menjaga ritme dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu sifat aplikasi *Kahoot* adalah dapat dimainkan secara individu dan kelompok sehingga sangat fleksibel. Di sisi lain konten materi juga bervariasi sehingga guru memiliki pilihan kuis dengan beberapa karakteristik soal. Manfaat lain dari implementasi aplikasi *Kahoot* digambarkan Yogga Mar Muhammad (2018: 79), adalah:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, di mana terdapat unsur kecerdasan buatan pada media tersebut.
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
5. Pembelajaran lebih produktif dan kreatif.

Education game adalah permainan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Sehingga permainan edukatif sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berpikir, serta pembelajaran lebih pada hakikatnya penelitian ini peneliti memperhatikan kondisi awal yaitu guru belum memanfaatkan semua fasilitas karena masih ada guru yang belum menguasai teknologi, maka dari itu peneliti ingin menerapkan produk baru yang menggunakan media pembelajaran

Education game yang berbasis aplikasi *Kahoot* untuk mengetahui tercapai tidaknya keberhasilan nilai siswa dalam belajar karena suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila kompetensi dasar yang diinginkan tercapai dengan hasil nilai siswa yang memuaskan. Sehingga produk yang disarankan dalam kegiatan pembelajaran agar guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi kepada siswa, menampilkan pembelajaran yang inovatif, tidak membosankan bagi siswa.

Lima hal di atas menunjukkan bahwa *Education game* memberikan variasi pembelajaran yang menarik dan implikasinya yang konstruktif bagi tumbuh kembang mental, motivasi, eksplorasi hingga pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih mendalam (*in deep effect*), sehingga menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan proses pembelajaran, sebab keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil tetapi juga dari proses, sebagai sebuah ejawantah nilai dan konstruksi pengetahuan pada peserta didik, di mana polanya harus benar-benar di desain sedemikian rupa, agar efektif.

Platform online yang dapat disajikan layaknya bermain game yang dikembangkan dalam kuis yang berbentuk soal tes salah satunya adalah Kahoot (Elita & Asrori, 2019). Pembelajaran menggunakan platform Kahoot membutuhkan perangkat Internet, komputer, infocus, dan smartphone yang memadai agar proses pembelajarannya dapat berjalan dengan lancar. *Kahoot* adalah platform web game yang dapat digunakan sebagai sarana interaksi menggunakan teknologi (Seftiani, 2019). Muhtadi (2019) mengemukakan bahwa dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan,

teknologi memegang peranan penting. Berdasarkan hal tersebut, maka teknologi sangat berperan dalam setiap proses pembelajaran karena dengan penggunaan teknologi yang tepat pendidikan bisa efektif dan kualitas pendidikan meningkat.

Menurut Centauri (2019) media pembelajaran berbasis kuis seperti *Kahoot* dapat efektif, mengasyikkan, dan siswa dapat termotivasi. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar siswa serta dapat membantu siswa menjadi mahir dalam memecahkan masalah atau mendefinisikan konsep dan membentuk konsep mereka. Pembelajaran berbasis permainan berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif karena memiliki komponen visual dan verbal (Iwamoto et al., 2017).

3) Sejarah Aplikasi *Kahoot*

Aplikasi *Kahoot* didirikan pada 2012 oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam proyek bersama dengan Norwegian University of Science and Technology. Mereka bekerja sama dengan Professor Alf Inge Wang dan kemudian bergabung dengan pengusaha Norwegia Asmund Furueth. Aplikasi *Kahoot* diluncurkan dalam beta privasi di SXSWedu pada Maret 2013 dan beta dirilis ke publik pada September 2013.

Aplikasi *Kahoot* dirancang untuk pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Situs ini juga dapat digunakan melalui perangkat berbagi layar seperti *Skype* atau *Google Hangouts*. Desain permainan sedemikian rupa sehingga para pemain diharuskan untuk sering melihat dari perangkat mereka.

Pada bulan Maret 2017, aplikasi *Kahoot* mencapai satu miliar pemain yang berpartisipasi secara kumulatif dan pada bulan Mei, perusahaan tersebut dilaporkan memiliki 50 juta pengguna unik aktif bulanan. Pada bulan September 2017, aplikasi *Kahoot* meluncurkan aplikasi seluler untuk pekerjaan rumah.

4) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

1. Kelebihan Aplikasi *Kahoot*

Kahoot adalah alat yang sangat bermanfaat dan luar biasa di dunia pembelajaran virtual saat ini. Datang ke keuntungan, itu sangat membantu bagi pelajar. Diberikan di bawah ini adalah keuntungan mendalam dari *Kahoot*.

1. Keuntungan pertama dan terpenting dari *Kahoot* adalah menawarkan keterlibatan yang luar biasa dari sisi siswa. Mereka menikmatinya karena ini adalah jenis kuis yang divisualisasikan dan unik.
2. Karena tingkat minat siswa yang tinggi, guru dapat dengan mudah menilai tingkat pemahaman siswa melalui kuis dan *polling*.
3. *Kahoot* telah menjadi sangat sukses dalam mengurangi monoton dan kebosanan.

4. Ini adalah platform yang energik dan hidup.
5. Hal ini dapat digunakan sebagai alat penilaian bagi guru.
6. *Kahoot* telah berhasil menciptakan lingkungan yang positif di kalangan siswa dengan menciptakan motivasi.
7. Hal ini telah meningkatkan kinerja siswa karena peningkatan kehadiran siswa.
8. Ini secara efektif mengurangi tingkat frustrasi siswa dan stres tentang ketakutan akan penilaian formatif dalam metode tradisional

2. Kekurangan Aplikasi *Kahoot*

Seperti dua sisi mata uang, meskipun ada beberapa keuntungan menggunakan *Kahoot*, *Kahoot* juga memiliki beberapa kelemahan lainnya. Sekarang mari kita pahami kekurangannya atau apa yang kita katakan CONS:

1. Salah satu kelemahan signifikan dari *Kahoot* adalah melacak tingkat kemajuan siswa adalah proses yang kompleks.
2. Karena beberapa pemain terhubung ke platform yang sama, harus ada koneksi Wi-Fi yang kuat. Lain itu tidak akan bekerja.
3. Terkadang, musik latar dapat mengganggu dan membuat stres, yang pada akhirnya mengarah pada pengalihan siswa dari tujuannya.
4. Karena banyak pemain terhubung, tingkat persaingan dapat meningkat, sehingga menyebabkan stres dan kemarahan di antara anak-anak.
5. Terkadang, ketersediaan gadget juga bisa menjadi masalah.

5) Fitur Aplikasi *Kahoot*

a. Fitur Pembuat

1. Anda dapat membuat kuis dalam beberapa menit.
2. Berbagai template yang tersedia. Anda dapat membuat pilihan yang bagus di antara mereka.
3. Fitur mengimpor pertanyaan.
4. Jelajahi dan pilih di antara 500 juta pertanyaan yang tersedia di bank soal.
5. Opsi untuk memadukan beberapa *Kahoot*.
6. Fitur menyisipkan gambar di aplikasi iOS.
7. Anda juga dapat menambahkan video youtube ke dalam pertanyaan.
8. Guru *Kahoot* dapat memadukan beberapa pertanyaan menjadi satu bentuk, yaitu kuis, polling, teka-teki, dan slide.
9. Pilihan untuk memilih gambar berkualitas tinggi dari perpustakaan.

b. Gameplay

1. Untuk membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, game dirancang melalui video.
2. Membuat game sesuai dengan potensi siswa. Mereka dapat bermain dengan mudah di rumah atau di dalam kelas.
3. Siswa dapat bermain baik secara individu maupun kelompok.
4. Pembuat kuis juga dapat menambahkan pertanyaan pilihan ganda ke kuis.
5. Perhatian diciptakan melalui pertanyaan benar/salah.

6. Pengguna dapat mengingat fleksibilitas waktu sesuai dengan tingkat pertanyaan.
7. Pembuat kuis dapat memperoleh umpan balik melalui jajak pendapat.
8. Menilai pemahaman siswa belajar melalui pilihan teka-teki.
9. Lebih banyak konten dapat dibuat dan ditampilkan melalui slide.

c. Laporan dan Analitik

1. Guru *Kahoot* dapat mengunduh laporan dalam *spreadsheet*.
2. Memberikan akses ke visibilitas laporan tentang tingkat kemajuan kelas.
3. Guru juga dapat berbagi laporan dengan guru lain dan administrasi sekolah.
4. Pembelajaran individual dimungkinkan melalui aplikasi ini.

d. Berbagi dan Organisasi

1. Menyediakan aksesibilitas untuk berbagi game dengan pengguna *Kahoot* lainnya.
2. Bagikan tantangan yang berpusat pada siswa dengan *Microsoft Teams*, *Google Classrooms*, dan *Apple Schoolwork*.
3. Fitur mengatur *Kahoot* ke dalam folder yang berbeda topik atau subjek-bijaksana.
4. Itu dapat dibuat dan dibagikan oleh banyak guru di antara mereka sendiri.

6) Cara Pengaplikasian Aplikasi *Kahoot*

Sebagai media belajar aplikasi *Kahoot* memiliki banyak manfaat untuk siswa dan tenaga pengajar. Cara memainkan aplikasi kahoot untuk pembelajaran dalam kelas yaitu:

Gambar 2. 1
Gambar Registrasi Kahoot



a. Registrasi :

1. Akses kahoot melalui alamat website *Kahoot.com*
2. Setelah berhasil masuk ke website jika belum pernah membuat akun maka pertama-tama silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu melalui tombol “*Sign Up*” yang terdapat pada bagian kanan atas halaman website.
3. Setelah berhasil klik tombol “*Sign Up*” maka akan ada pertanyaan jenis akun yang akan dibuat, untuk dosen dapat memilih “*Teacher*”
4. Setelah itu akan muncul pertanyaan tempat bekerja, pilihlah “*Higher Education*”

5. Setelah itu akan diminta untuk mengisi email dan password, dapat menggunakan tombol “*Sign up with Google*” lalu login menggunakan email
6. Setelah berhasil login, dapat memilih jenis pembayaran, jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “*Get Basic for free*” dibawah pemilihan jenis pembayaran.

b. Membuat *Kahoot* :

1. Setelah berhasil registrasi / login, akan muncul data diri terlebih dahulu, silahkan mengisi nama, username, country, dan nama sekolah.
2. Setelah berhasil maka dapat langsung membuat kuis *kahoot* dengan klik tombol “*Create*” pada bagian kanan atas dashboard.
3. Setelah berhasil, akan muncul pilihan *Create a new Kahoot*. Klik tombol *Create*.
4. Mulailah membuat pertanyaan, untuk akun free hanya dapat membuat jenis pertanyaan “*Quiz*” dan “*True or False*”
5. Untuk menambahkan pertanyaan baru, maka dapat klik tombol “*Add Question*” di bagian kiri dashboard.
6. Setelah selesai membuat pertanyaan, maka dapat mengisi deskripsi Kahoot dengan klik tombol “*Setting*” di kiri atas dashboard.
7. Setelah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi kahoot, dapat klik tombol “*Done*” yang ada pada bagian kanan atas dashboard
8. Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “*Play Now*” jika belum ingin memainkannya langsung, maka klik tombol “*Done*”

2.1.1.5. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai- nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Penjabaran di atas memberikan suatu pengertian bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan yang terjadi dalam diri individu yang belajar, baik perubahan pengetahuan dan tingkah laku, yang ditunjukkan melalui nilai tes.

Untuk mengetahui hakikat hasil belajar, ada beberapa pandangan para ahli mengenai hasil belajar. Sujana dalam Iskandar mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.” Selanjutnya Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono bahwa :

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes.

Telah diuraikan bahwa belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang akibat dari pengalaman dan latihan. Jadi hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku dalam pendidikan agama diharapkan mengarah pada tiga aspek yaitu: pertama, aspek kognitif, aspek ini meliputi perubahan-perubahan dari segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, kedua, aspek afektif, pada aspek ini ditandai dengan perubahan-perubahan dari segi sikap mental, perasaan dan kesadaran. Dan ketiga, aspek psikomotorik, yaitu ditandai dengan adanya perubahan dalam bentuk tindakan motorik.

Tujuan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru baik di rumah, sekolah atau dimanapun adalah agar dapat memperoleh hasil belajar yang dianggap baik, yaitu telah memenuhi standar hasil belajar yang telah ditetapkan, atau melebihinya sehingga dapat digolongkan menjadi hasil belajar yang baik. Dalam memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan perencanaan atau strategi pembelajaran yang tepat serta metode yang sesuai, salah satu strategi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah strategi pembelajaran *Word Square*.

Dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa, hal ini sangat dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor intern dari siswa itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah sudah pasti setiap siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya, sehingga untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka harus melalui proses belajar yang baik pula.

2) Ciri-ciri Hasil Belajar

Adapun ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar memiliki kapasitas berupa pengetahuan, kebiasaan, keterampilan sikap dan cita-cita
2. Memiliki dampak pengajaran dan pengiring
3. Adanya perubahan mental, tingkah laku dan jasmani

Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses pembelajaran menyadari bahwa pengetahuannya, keterampilannya telah bertambah, lebih percaya diri, dan sebagainya.
2. Perubahan yang bersifat kontinu (berkesinambungan), artinya suatu perubahan yang telah terjadi menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang lain, misalnya seorang anak yang telah belajar membaca, ia akan berubah tingkah lakunya dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan kecakapannya dalam membaca

menyebabkan ia dapat membaca lebih baik lagi dan belajar yang lain sehingga ia dapat memperoleh perubahan tingkah laku hasil pembelajaran yang lebih banyak dan luas.

3. Perubahan yang bersifat fungsional, artinya perubahan yang telah diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan, misalnya kecakapan dalam berbahasa Inggris memberikan manfaat untuk belajar hal-hal yang lebih luas.
4. Perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan perubahan dalam individu. Perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya. Orang yang telah belajar akan merasakan ada sesuatu yang lebih banyak, sesuatu yang lebih baik, sesuatu yang lebih luas dalam dirinya.
5. Perubahan yang bersifat aktif, artinya perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, akan tetapi melalui aktivitas individu. Perubahan yang terjadi karena kematangan, bukan hasil pembelajaran karena terjadi dengan sendirinya sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangannya. Misalnya jika seorang anak sudah sampai pada usia tertentu akan dengan sendirinya dapat berjalan meskipun belum belajar.
6. Perubahan yang bersifat permanen (menetap), artinya perubahan yang terjadi sebagai hasil pembelajaran akan berada secara kekal dalam diri individu, setidaknya untuk masa tertentu. Misalnya kemahiran menulis merupakan perubahan hasil pembelajaran karena bersifat menetap dan berkembang terus.
7. Perubahan yang bertujuan dan terarah, artinya perubahan itu terjadi karena ada sesuatu yang akan dicapai. Dalam proses pembelajaran, semua aktivitas terarah

kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Misalnya seorang individu belajar bahasa Inggris dengan tujuan agar ia dapat berbicara dalam bahasa Inggris dan dapat mengkaji bacaan-bacaan yang ditulis dalam bahasa Inggris. Semua aktivitas pembelajaran terarah kepada tujuan itu sehingga perubahan-perubahan yang terjadi akan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.1.6 Pembelajaran Bahasa Arab

1) Pengertian Pembelajaran Bahasa Arab

Pembelajaran adalah upaya untuk belajar. Kegiatan ini yang akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien, sedangkan bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesamanya dan digunakan untuk mengeluarkan ide-ide yang ada dalam pikiran baik lisan maupun tulisan. Mata pelajaran bahasa Arab merupakan suatu mata pelajaran yang diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan dan membina kemampuan serta menumbuhkan sikap positif terhadap bahasa Arab baik Reseptif maupun Produktif. Kemampuan reseptif yaitu kemampuan untuk memahami pembicaraan orang lain dan memahami bacaan. Kemampuan produktif yaitu kemampuan menggunakan bahasa alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Pada umumnya motivasi dan dorongan mempelajari bahasa Arab di Indonesia adalah untuk tujuan agama, yaitu untuk mengkaji dan memperdalam ajaran Islam dari sumber-sumber yang berbahasa Arab. Akan tetapi pada saat ini bahasa Arab telah menjadi suatu bagian dari mata pelajaran yang harus diajarkan di lembaga pendidikan formal.

Terlebih lagi di lembaga pendidikan Islam, bahasa Arab merupakan suatu keharusan untuk diajarkan kepada peserta didik.

Secara teoritis terdapat empat orientasi pendidikan bahasa Arab sebagai berikut:

1. Belajar bahasa Arab untuk tujuan memahami dan memahami ajaran Islam. Orientasi ini dapat berupa belajar keterampilan pasif (mendengarkan dan membaca), dan dapat pula mempelajari keterampilan aktif (berbicara dan menulis).
2. Belajar bahasa Arab untuk tujuan memahami ilmu-ilmu dan keterampilan berbahasa Arab. Orientasi ini cenderung menempatkan bahasa Arab sebagai disiplin ilmu atau obyek studi yang harus dikuasai secara akademik.
3. Belajar bahasa untuk kepentingan profesi praktis dan pragmatis, seperti mampu berkomunikasi lisan dalam bahasa Arab untuk bisa menjadi TKI, diplomat, turis, misi dagang, atau untuk melanjutkan studi di salah satu Negara Timur Tengah, dan sebagainya.
4. Belajar bahasa Arab untuk memahami dan menggunakan bahasa Arab sebagai media bagi kepentingan orientalisme, kapitalisme, imperialisme, dan sebagainya.

Adapun ruang lingkup pembelajaran bahasa Arab meliputi: unsur-unsur kebahasaan, terdiri atas tata bahasa (qawaidu al- Lughah), kosa kata (mufradat), pelafalan dan ejaan (aswat ‘Arobiyah), keterampilan berbahasa, yaitu menyimak (istima’), berbicara (kalam), membaca (qiro’ah), dan menulis (kitabah), dan aspek budaya yang terkandung dalam teks lisan dan tulisan.

2) Tujuan Pembelajaran Bahasa Arab

Tujuan pembelajaran bahasa Arab dibagi menjadi dua, yaitu:

A. Tujuan Umum

Tujuan umum pembelajaran bahasa Arab adalah:

1. Agar siswa dapat memahami al-Qur'an dan al- Hadits sebagai sumber hukum Islam dan ajarannya
2. Dapat memahami dan mengerti buku-buku agama dan kebudayaan Islam yang ditulis dalam bahasa Arab
3. Supaya pandai berbicara dan mengarang dalam bahasa Arab untuk digunakan sebagai alat pembantu keahlian lain (*supplementary*)
4. Untuk membina ahli bahasa Arab yang benar-benar professional.

B. Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan penjabaran dari tujuan umum, yaitu untuk memperkenalkan berbagai bentuk ilmu bahasa kepada peserta didik agar memperoleh kemahiran berbahasa, dengan menggunakan berbagai bentuk dan ragam bahasa untuk berkomunikasi, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

2.1.1.7 Pembelajaran Mufradat

1) Pengertian Mufradat

Kosakata (mufradat) jamak dari mufrad yang dalam bahasa Inggrisnya *Vocable* atau sering disebut dengan *vocabulary*, artinya himpunan kata atau khazanah kata yang diketahui oleh seseorang atau kelompok, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Ada juga yang mengartikan sebagai kumpulan kosakata yang digunakan oleh seseorang baik lisan maupun tulisan yang sudah memiliki pengertian dan uraian terjemahannya tanpa dirangkaikan dengan kata-kata lain serta tersusun secara abjadiah. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya. Kosakata merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang sangat penting dikuasai, dan merupakan salah satu alat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Arab seseorang.

المفردات أو باللغة الإندونيسية تسمى المفردات هي مزيج من عدة أحرف موحدة ولها معنى. المفردات نفسها هي أحد عناصر اللغة التي لا يمكن فصل وجودها عن اللغة نفسها.

Mufradat atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan kosakata adalah gabungan dari beberapa huruf yang menyatu dan mempunyai makna. Mufradat sendiri adalah salah satu unsur bahasa yang keberadaannya tidak bisa lepas dari bahasa itu sendiri.

Menurut Horn (dalam Saiful 2010), kosakata adalah sekumpulan kata yang membentuk sebuah bahasa. Peran kosakata dalam menguasai empat kemahiran berbahasa sangat diperlukan, sebagaimana yang dinyatakan Vallet bahwa kemampuan seseorang untuk memahami empat kemahiran berbahasa tersebut sangat bergantung pada penguasaan kosakata yang dimiliki. Meskipun demikian pembelajaran bahasa tidak

identik dengan hanya mempelajari kosakata. Dalam arti untuk memiliki kemahiran berbahasa tidak cukup hanya dengan menghafal sekian banyak kosakata

Kosakata merupakan kumpulan kata-kata tertentu yang akan membentuk bahasa. Kata adalah bagian terkecil dari bahasa yang sifatnya bebas. Pengertian ini membedakan antara kata dengan morfem. *Morfem* adalah satuan bahasa terkecil yang tidak bisa dibagi atas bagian bermakna yang lebih kecil dan maknanya relatif stabil. Maka kata terdiri dari morfem-morfem.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata (mufradat) merupakan kata-kata yang membentuk bahasa yang diketahui seseorang, dan kumpulan kata tersebut akan digunakan dalam menyusun kalimat atau berkomunikasi dengan masyarakat baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi seseorang yang dibangun dengan penggunaan kosakata yang tepat dan memadai menunjukkan gambaran kecerdasan dan tingkat pendidikan si pemakai Bahasa.

2) Tujuan Pembelajaran Mufradat

Tujuan utama pembelajaran mufradat adalah:

1. Memperkenalkan kosakata baru kepada peserta didik, baik melalui bahan bacaan maupun *fahm al-Musmu'*.
2. Melatih peserta didik untuk dapat mengucapkan kosakata itu dengan benar karena pelafalannya yang baik dan benar mengantarkan kepada kemahiran berbicara dan membaca secara baik dan benar pula.

3. Memahami makna kosakata, baik secara denotatif/leksikal (berdiri sendiri) maupun ketika digunakan dalam konteks kalimat tertentu (makna konotatif dan gramatikal).
4. Mampu menggunakan kosakata tersebut dalam berekspresi, baik secara lisan (berbicara) maupun tulisan (mengarang) sesuai dengan konteks yang benar.

2.1.2 Hasil Penelitian Relevan

Keefektifan penggunaan aplikasi kahoot dapat dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Sayyidah Ayu Maziyyah yang berjudul *Efektifitas Penggunaan Media pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran PAI di kelas VII pada era new normal di SMP negeri 1 turen. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot efektif secara signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP negeri 1 turen.

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Laili Ayu Aprizqi yang berjudul *Efektifitas Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid pada

mata pelajaran Al Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Dalam mengambil data penelitian ini menggunakan data populasi berjumlah 58 responden siswa kelas 5. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik yaitu tes dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman ilmu tajwid pada mata pelajaran al- Qur'an Hadits siswa kelas 5 di MI Miftahush Shibyan Genuk Semarang.

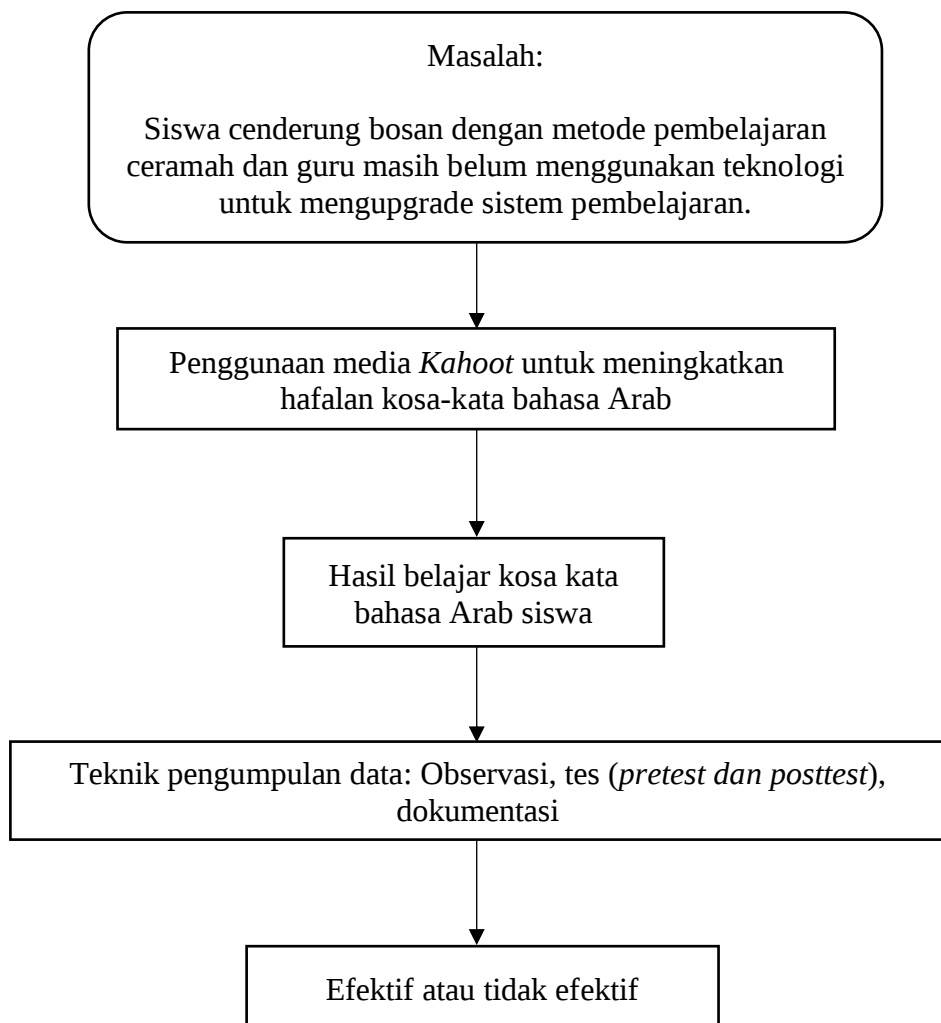
Dan penelitian relevan selanjutnya yang dilakukan oleh Febblina Daryanes dan Deci Ririen yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi pada mahasiswa ditinjau dari motivasi dan atensi mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keefektifan aplikasi *Kahoot* terhadap motivasi mahasiswa yaitu sebesar 82,6% dengan kategori sangat efektif dan untuk atensi mahasiswa yaitu sebesar 80,6% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot* sangat efektif sebagai alat evaluasi ditinjau dari motivasi dan atensi.

2.2 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan diagram yang menjelaskan secara garis besar mengenai alur berjalannya penelitian. Pada penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu media aplikasi *Kahoot* sebagai alat evaluasi dan satu variabel terikat yaitu hasil pembelajaran kosa kata Bahasa arab siswa. Hal ini akan dibuktikan dengan hasil belajar kosa kata Bahasa

arab siswa. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 2. 2
Kerangka Berfikir



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah serta penelitian sebelumnya yang telah diuraikan oleh peneliti, maka hipotesis yang menjadi jawab sementara dalam penelitian ini adalah:

Ha : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* efektif untuk meningkatkan hasil pembelajaran kosa kata bahasa Arab terhadap siswa kelas X SMAIT Al-Falah Kota Jambi.

Ho : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Kahoot* tidak efektif
Meningkatkan hasil pembelajaran kosa kata bahasa Arab terhadap siswa Kelas X SMAIT Al-Falah Kota Jambi.