

## **Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah**

**Binti Nailal Hakika, Suparmanto, Nia Febrianti, Aryadin Saputra, M. Parihin Manan**

*Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri  
Mataram*

*Corresponding E-mail: [alqidilah@gmail.com](mailto:alqidilah@gmail.com)*

### **Abstract**

Distance learning or what we usually know as e-learning. E-learning is a learning process using computer technology and computer networks or what we commonly know as the internet. E-learning is used by students to learn through computers. As we know, electronic-based learning is a new technique in terms of the teaching and learning process. This study aims to describe the use of e-learning-based learning media using the Kahoot platform in Arabic language learning in class XI.A MA Assulami, Langko, Lingsar. This application works using game-based learning or can be called by. The intention is to involve more active participation between students and educators through ongoing learning competitions. The data collection technique used is observation by teaching students in the school. With this platform, learning becomes more interactive which will make teaching and learning activities more fun and certainly will not make the classroom atmosphere saturated when the teaching and learning process takes place.

***Keywords: E-Learning, Evaluation of Arabic Language Learning, Kahoot***

### **Abstrak**

Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) atau yang biasa kita kenal dengan elearning. E-learning merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi computer dan jaringan computer atau yang biasa kita kenal dengan sebutan internet. E-learning dimanfaatkan para pelajar untuk belajar melalui komputer. Sebagaimana yang kita ketahui pembelajaran berbasis elektronik ini merupakan teknik baru dalam hal proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *elearning* menggunakan platform kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab pada kelas XI.A MA Assulami, Langko, Lingsar. Aplikasi ini bekerja dengan cara game-based learning atau bisa disebut dengan. Maksudnya adalah lebih melibatkan partisipasi aktif antara peserta didik dengan tenaga pendidik melalui kompetisi terhadap pembelajar yang sedang berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan mengajar siswa yang ada di sekolah tersebut. Dengan adanya platform ini pembelajaran menjadi lebih interaktif yang akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan dan tentunya tidak akan membuat suasana kelas menjadi jenuh ketika proses belajar mengajar berlangsung.

***Kata Kunci: E-Learning, Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, Kahoot***

## PENDAHULUAN

Era digital dapat dilihat sebagai perkembangan sistem yang terus berkembang dimana pergantian pengetahuan tidak hanya sangat tinggi, namun juga semakin berada di luar kendali manusia, sehingga semakin sulit mengatur kehidupan kita<sup>1</sup>. Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu, oleh karena itu perkembangannya sangat berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia. Salah satunya yaitu berdampak pada aspek pendidikan.<sup>2</sup> Pendidikan mengalami perubahan setiap tahunnya baik dari segi kurikulum, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan lain-lain. Karena pendidikan selalu merespon perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Dalam UU kita No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 menerangkan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila yang berakar pada nilai keagungan agama, kebudayaan nasional Indonesia yang menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK”.<sup>2</sup>

Saat ini berbagai informasi sangat mudah di dapatkan melalui internet. Informasi yang banyak beredar sangat praktis dan mudah di dapatkan itu bisa dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan aspek pendidikan.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terkini telah mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah.

Penggunaan teknologi ini memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, yang masih menjadi tantangan pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan e-learning, yaitu sistem pendidikan berbasis komputer yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dimana saja.

Proses pembelajaran yang emikian menuntut siswa untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber belajar yang ada. E-learning merupakan perpanjangan dari pembelajaran elektronik, suatu metode proses belajar mengajar baru yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajaran.<sup>4</sup> E-learning merupakan

---

<sup>1</sup> Suparmanto. *Pengajaran Berbasis Teknologi Digital (Perkembangan dan Praktik)*, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022) hal.2 <sup>2</sup> Muzaki, A., I., Amirudin, Rianti, S., S. (2022). Bimbingan Konseling Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*. 14(1).

<sup>2</sup> Irtawanti, H., S. (2021). Pemanfaatan E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 2(1).

<sup>3</sup> Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*. 6(2).

<sup>4</sup> Irtawanti, H., S. (2021). Pemanfaatan E-Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 2(1).

alasan sebuah konsep sederhana dan pembelajaran logis dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi, Madao (2008).<sup>5</sup>

Menurut Rusdy bahwa komponen-komponen E-learning adalah sebagai berikut<sup>7</sup>:

1. *Infrastruktur e-learning* dapat berupa personal computer (PC), Laptop, Hp Android, jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia.
2. Sistem dan aplikasi e-learning: sistem perangkat lunak yang memvirtualisasikan proses belajar mengajar tradisional. Cara mengelola atau mengedit mata kuliah yang ada, cara membuat materi dan konten, forum diskusi, sistem evaluasi (sertifikat), sistem ujian online, dan segala fungsi yang berkaitan dengan pengelolaan proses belajar mengajar.
3. Konten e-learning: konten dan bahan ajar yang termasuk dalam sistem e-learning "Learning Management System". Konten dan bahan ajar cenderung berbentuk *multimediasbased content* (konten

berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). (Rusdy pksi, 2012).

Ciri-ciri pembelajaran elektronik dalam kegiatan pembelajaran di kelas (classroom teaching), yaitu: penambahan opsional atau diskresi, tambahan atau alternatif (Siahaan, 2002). Onno W. Purbo (2002), sebaliknya, menyerukan tiga hal yang harus dipenuhi ketika merancang elearning. Artinya, sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana membuat siswa dapat dengan mudah memanfaatkan teknologi dan peralatan yang ada.

Kenyamanan kolom pilihan mengurangi upaya yang diperlukan untuk menerapkan sistem e-learning itu sendiri, sehingga memungkinkan untuk mengefektifkan waktu belajar peserta dalam proses pembelajaran itu sendiri, dibandingkan belajar dengan sistem elearning.

Syarat pribadinya adalah guru dapat berinteraksi dengan baik, layaknya seorang guru berkomunikasi dengan siswanya di depan kelas.

Melihat perkembangan e-learning dari masa ke masa seiring berkembangnya teknologi, maka dapat dikatakan bahwa

---

<sup>5</sup> Aidah, S. (2019). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran di STIA Al Ghazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model ELearning

Berbasis *Software Claroline*). *Meraja Journal*. 2(1).  
<sup>7</sup> *Ibid*.

elearning merupakan sistem pembelajaran masa depan.<sup>6</sup>

Evaluasi pembelajaran bahasa Arab adalah proses pengukuran dan penilaian yang sistematis terhadap keberhasilan dan efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, alasan utamanya adalah efisiensi dan fleksibilitas. serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan di masa mendatang.

Kahoot dirancang untuk permainan kelompok dan individu. Untuk menggunakan Kahoot, instal software di laptop anda karena dibuat menggunakan software berbasis web dan tidak memerlukan spesifikasi hardware atau software khusus untuk menggunakannya. Karena merupakan software berbasis web, maka yang perlu anda lakukan hanyalah mendaftar sebagai pendidik (trainer) melalui akun kahoot.com anda. Jika Anda sudah memiliki akun Facebook atau Gmail, mendaftar akun sangatlah mudah. Sebagai pengguna, siswa harus mengunjungi alamat URL kahoot.it dan memasukkan PIN yang diterima dari akun gurunya.

Kahoot tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone Anda dan dapat diunduh secara gratis di Google Play Store. Peserta yang menggunakan Kahoot menampilkan pertanyaan di layar, dan peserta diberikan batasan waktu untuk menjawab. Setiap jawaban benar atau salah langsung ditampilkan di layar, poin diberikan di akhir setiap pertanyaan, dan posisi 5 poin teratas ditampilkan di layar, sedangkan Kahoot hanya menampilkan urutan 3 poin teratas di akhir permainan.

Kahoot ini adalah salah satu dari sekian banyak jenis pembelajaran media visual. Sebagai media pembelajaran visual, Kahoot memiliki fungsi perhatian. Fungsi atensi, media visual membentuk inti dan menarik perhatian peserta didik agar terfokus pada muatan pendidikan berkaitan dengan makna visual yang disajikan atau dilekatkan pada teks materi pendidikan.. Kahoot bisa dijadikan media ajar yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. Kahoot juga dapat merangsang minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

## **METODE**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning

---

<sup>6</sup> 8 *Ibid.*

menggunakan platform Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas XI.A MA Assulami (Langko, Lingsar).

Deskriptif kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menyelidiki keadaan alami suatu objek.

Metode penelitian bersifat gabungan (triangulasi), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2015).

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas XI.A MA, MA Assulami, Lanco, Lingsar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan pembelajaran di kelas.

Untuk mengetahui bagaimana learning berbentuk Kahoot digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab di Kelas XI.A MA Assulami Langko Langsar, maka pengumpulan data akan dilakukan dengan menggunakan teknik observasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

E-learning adalah model pembelajaran di mana siswa menggunakan sarana elektronik untuk mengirim dan menerima informasi, memperoleh keterampilan, dan berkomunikasi dengan guru dan lembaga pendidikan kapan saja dan di mana saja, dengan memanfaatkan

fasilitas dan sumber daya Internet dan teknologi digital secara tepat. Desain pedagogis untuk lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Istilah e-learning mempunyai arti yang sangat luas dan terlalu banyak ahli yang mendefinisikan e-learning dari berbagai sudut pandang. E-learning merupakan suatu bentuk pengajaran yang memungkinkan siswa mempelajari materi melalui internet atau media jaringan komputer lainnya.

E-learning merupakan kegiatan pembelajaran edukatif yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan menggunakan teknologi jaringan internet.

E-learning merupakan model pendidikan yang menggunakan media komunikasi modern, seperti komputer dan jaringan, serta berbagai fasilitas pendukung, seperti audio, gambar, grafik, perpustakaan elektronik, dan portal internet, baik di lokasi terpencil maupun di dalam kelas (intranet).  
Glosarium

LearnFrame.Com mendefinisikan istilah elearning sebagai: Sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan media internet, jaringan komputer, dan komputer pribadi. Tujuan elearning adalah untuk memberikan siswa materi pembelajaran terprogram yang dapat dibawa masuk dan keluar kelas. Hal ini mengacu pada materi pembelajaran yang diprogram secara elektronik untuk menjadi

materi utama atau penguat atau pendukung bagi siswa yang mengikuti proses pendidikan tradisional.<sup>7</sup>

### **Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab**

Kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris “evaluation” dan bahasa Arab “altaqdir” yang berarti evaluasi. Kata ini secara etimologi bernilai, dalam bahasa Arab disebut “al kima” dan dalam bahasa Indonesia berarti nilai. Belajar adalah suatu program, yang juga dapat diartikan sebagai proses, metode, atau tindakan yang membuat seseorang atau organisme belajar. Diperlukan rancangan rencana dan pelaksanaannya akan melibatkan banyak pemangku kepentingan, baik guru maupun siswa. Keduanya merupakan bagian penyusun pembelajaran sehingga berperan dan ikut serta dalam pencapaian tujuan pembelajaran berupa kompetensi bidang pembelajaran yang menghasilkan hasil pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang dibuat oleh tenaga pendidik tidak selalu diterapkan secara tepat dan efektif. Untuk memastikan bahwa rancangan studi yang telah diidentifikasi kelemahannya sesudah diterapkan tidak muncul pada rancangan studi yang akan datang, maka perlu dilakukan evaluasi tidak hanya pada bidang Pelajaran umum dan Pelajaran agama, tetapi juga pada bidang linguistik. Hal ini

dikarenakan bahasa mempunyai fungsi ganda seperti ekspresif, verbal, kognitif, dan komunikatif.

Bahasa Arab merupakan bahasa dengan ciri-ciri di atas. Oleh karena itu, kemampuan belajar bahasa Arab dapat dimaknakan sebagai proses penggunaan bahasa Arab oleh siswa atau mahasiswa bahasa Arab baik dalam lingkungan linguistik, pendidikan, sosial, agama, dan pemerintahan (Iswanto, 2017).

Evaluasi suatu rancangan pembelajaran bahasa Arab adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan berdasarkan teori yang kuat dan disandingkan dengan program dan urutan yang urut. Tujuannya agar mengetahui tercapainya keberhasilan pembelajaran yang diinginkan. Dan juga bisa bermanfaat untuk mengetahui apakah rancangan pembelajaran anda memenuhi kebutuhan lingkungan pendidikan Anda, atau sebaliknya. Jika serasi maka rancangan pembelajaran dapat diteruskan, akan tetapi jika kurang memadai dan efektif harus diperbarui (Setyawan, 2018)

### **Media E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab**

Revolusi teknologi 4.0 dan revolusi industri telah menghadirkan kemudahan

---

<sup>7</sup> Erta Mahyudin, dkk. (2022). E-Learning dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. *Kalimātunā: Journal of Arabic Research*.

1(1). <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/kalimatuna>  
doi: 10.15408/kjar.v1i1.xxxx.

yang membantu masyarakat meningkatkan kinerja teknologinya. Salah satunya adalah pembelajaran jarak jauh yang biasa disebut dengan e-learning atau pembelajaran online. Dalam proses pembelajaran, dukungan elektronik digunakan untuk mencapai efek dari sebuah pembelajaran. Akan tetapi, pembelajaran secara jarak jauh belum berkembang dengan optimal.

Pembelajaran ini merupakan salah satu metode program belajar di rumah. Terdapat berbagai macam jenis media penilaian e-learning. Salah satunya adalah Kahoot. Kahoot juga berupa perangkat lunak dalam hal pembelajaran online dengan sistem permainan yang dapat menjadikannya lebih seru dan menyenangkan.<sup>8</sup>

### **Kahoot**

Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran interaktif yang berbeda yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus membosankan bagi siswa dan guru. Cara kerja aplikasi ini adalah pembelajaran berbasis permainan atau gaming. Maknanya melibatkan keterlibatan aktif antara siswa dan mitra belajarnya melalui kompetisi pembelajaran yang sedang berlangsung atau sudah berlangsung (Harlina, 2017). Karena

Kahoot berbentuk permainan, memungkinkan terjadinya pembelajaran kooperatif dan dapat mempengaruhi perkembangan emosi siswa dalam kemampuannya bersaing dan bekerja sama (Warsono, 2012).

Seperti yang disebutkan di atas desain utama game pada Kahoot adalah permainan kelompok, walaupun demikian juga dapat dimainkan secara individual. Kita dapat mengakses Kahoot melalui alamat website <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk akses peserta didik secara gratis. Jadi penggunaannya membutuhkan jaringan internet, laptop/PC dan smartphone (android). Pembelajaran menggunakan teknologi komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan berbagai latihan karena tersedianya warna, animasi dan ilustrasi grafik yang menarik (Azhar, 2013).

1. Memainkan Kuis Kahoot Langkah pertama untuk dapat memainkan kuis Kahoot yaitu dengan
  - 1) membuka website <http://kahoot.it>.
  - 2) Selanjutnya masukkan PIN yang diberikan gurumu, klik Enter, dan masukkan namamu.
  - 3) Perangkat utama guru (layar utama) menampilkan soal pilihan ganda.

---

<sup>8</sup> Choiroh, Muhiimatul. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Media E-Learning. *NASKHI Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*. 3(1).

- 4) Kemudian dalam jangka waktu tertentu siswa dapat mulai menjawab soal-soal yang dibuat oleh guru dengan menggunakan perangkat yang ada (akan lebih menarik dan mudah jika menggunakan smartphone dibandingkan laptop atau PC).
- 5) Siswa yang paling cepat memilih jawaban yang benar akan mendapat nilai tertinggi. Permainan ini bersifat kompetitif, sehingga skor setiap siswa bergantung pada keakuratan pertanyaan mereka dan seberapa cepat mereka menjawabnya.
- 6) Di akhir permainan, guru dapat menyimpan jawaban setiap siswa ke Google Drive atau mendownloadnya langsung ke laptop atau perangkatnya dalam bentuk spreadsheet sebagai penilaian sehingga dapat membuat permainan menjadi lebih menarik. Guru dapat memanfaatkan (<http://suprihatintatin81.blogspot.com/2018/02/jenuhmengajar-mainkahootyuk.html>). untuk memberikan reward dan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi.

### Contoh Quiz dari Kahoot



Berikut link dari penerapan aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab di kelas XI. A MA Assulamy Langko:

[https://kahoot.it/challenge/03961261?challenge-id=b89c4ffe-6df4-4d9c-95bce3b9f5d4bf78\\_1715325730933](https://kahoot.it/challenge/03961261?challenge-id=b89c4ffe-6df4-4d9c-95bce3b9f5d4bf78_1715325730933)

Dari hasil penelitian tersebut, terdapat 5 siswa yang mendapat nilai tertinggi Dimana peringkat pertama diraih oleh Rani dengan perolehan skor keseluruhan 19. 218 dengan jawaban yang benar 94% dari nilai tertinggi 100% dengan 1 soal yang salah. Peringkat kedua di raih oleh Ahmad dengan perolehan nilai jawaban yang benar 87% dengan skor akhir 19.123 dengan 2 soal yang salah, sedangkan diperingkat ketiga Ridho dengan perolehan nilai jawaban yang benar 74%



dengan skor akhir 19.090 dengan 3 soal yang tidak terjawab dari 22 soal.

Ada beberapa perbedaan penting antara penggunaan Kahoot dan kertas dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi. Beberapa perbedaannya tercantum di bawah ini.

#### 1. Interaktivitas:

Kahoot: Sangat interaktif dengan format kuis dinamis yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara real time dan langsung melihat hasilnya. Dilengkapi dengan unsur permainan yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Presentasi: Kurang interaktif, terutama berupa soal atau latihan tertulis. Tidak ada umpan balik langsung kecuali guru segera mengoreksinya.

#### 2. Engagement:

Kahoot: Biasanya lebih menarik bagi pelajar karena menggunakan unsur teknologi dan gamifikasi. Siswa dapat bersaing satu sama lain, sehingga meningkatkan motivasi.

Kertas: Mungkin kurang menarik, terutama bagi siswa yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi. Namun, beberapa siswa mungkin merasa lebih nyaman dengan format tradisional.

#### 3. Feedback:

Kahoot: Umpan balik instan diberikan setelah setiap pertanyaan,

sehingga siswa mengetahui jawaban yang benar dan dapat segera memperbaiki kesalahan.

Presentasi: Umpan balik biasanya terjadi setelah guru memeriksa semua pertanyaan, sehingga mungkin memerlukan waktu lebih lama.

#### 4. Aksesibilitas:

Kahoot: Perangkat elektronik dan konektivitas internet diperlukan namun dapat menjadi penghalang jika semua siswa tidak memiliki akses yang memadai.

Kertas: Tidak memerlukan keahlian khusus, hanya kertas dan alat tulis, sehingga dapat diakses oleh semua siswa.

#### 5. Penilaian:

Kahoot: Penilaian dilakukan secara otomatis oleh sistem, sehingga mengurangi beban guru dalam memeriksa jawaban dan menilai.

Esai: Guru harus meninjau jawaban secara manual, yang mungkin memakan waktu tetapi memungkinkan penilaian yang lebih rinci.

#### 6. Fleksibilitas:

Kahoot: Soal dapat dengan mudah dimodifikasi dan diperbarui sesuai kebutuhan, dan tes dapat disimpan untuk digunakan kembali nanti.

Esai: Diperlukan waktu tambahan untuk membuat dan merevisi pertanyaan.

Tidak dapat diubah setelah kuesioner disebar.

## KESIMPULAN

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan sebuah teknologi computer dan jaringan computer atau yang biasa dikenal pada umumnya dengan sebutan internet. Evaluasi pembelajaran bahasa Arab adalah sebuah proses pengukuran dan penilaian yang sistematis terhadap efektivitas dan juga keberhasilan dalam proses pembelajaran bahasa Arab. Salah satu model penerapan evaluasi pada sebuah media terhadap ELearning, yakni Kahoot, juga sangat baik digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kahoot adalah satu contoh dari berbagai macam pilihan media pembelajaran interaktif yang dimana menjadikan sebuah proses pembelajaran menjadi asyik dan menyenangkan, baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik karena aplikasi Kahoot menerapkan model pembelajaran yang melibatkan hubungan antara peran keaktifan antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya secara kompeten terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung maupun yang telah dipelajari sebelumnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media

pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan platform kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab pada kelas XI.A MA Assulami, Langko, Lingsar. Dengan adanya platform aplikasi ini, pembelajaran akan menjadi jauh lebih interaktif yang akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih asik dan menyenangkan dan tentunya tidak akan membuat suasana kelas menjadi jenuh dan membosankan ketika proses belajar mengajar berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, S. (2019). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran diSTIA Al Ghazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model ELearning Berbasis *Software Claroline*). *Meraja Journal*. 2(1).
- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*. 6(2).
- Choiroh, Muhimmatul. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab berbasis Media E-Learning. *NASKHI Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*. 3(1).
- Elsa Kurniawati Dkk. 2023. "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN." *Journal of Student Research (JSR)* 18-32.

- Erta Mahyudin, dkk. (2022). E-Learning dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah. *Kalimātunā: Journal of Arabic Research*.1(1).  
<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/kalimatuna> doi: 10.15408//kjar.v1i1.xxxx.
- Fitryanisa, dkk. (2019). Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III.
- Ibnu Samsul Huda Rasydiana. 2019. “Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang.” *Prosiding Konasbara* 438.
- Idrus L. 2019. “EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN.” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 935. *Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*. 6(2).
- Irtawanti, H., S. (2021). Pemanfaatan ELearning Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar. *Journal Scientic of Mandalika (JSM)*, 2(1).
- Muzaki, A., I., Amirudin, Rianti, S., S. (2022). Bimbingan Konseling Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*. 14(1).
- Ridwan, Wawan. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Kelas VII MTsN 2 Pekalongan. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Pekalongan.