

المراجع

- A. Akrom Malibary LAS. et. al., Pedoman Pengajaran Bahasa Arab pada Perguruan Tinggi Agama Islam. Jakarta: Proyek Pengembangan Sistim Pendidikan Agama Depag RI, 1976, 121.
- Agus Suprijono, Cooperative Learning : teori dan aplikasi Paikem (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet. XIII, 2014), 10-11.
- Aprilia Riyana Putri dkk, *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran berbasis digital Game Based Learning dalam menghadapi Era revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional : Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial. Kudus 20 Maret 2019. ISBN 978-602-1180-99-0
- Arief Sadiman, dkk, 2012, Media Pendidikan, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Azhar Arsyad, 2013, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad, 2013, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Bambang Warsita, 2008, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Beni Ahmad Saebani, 2008, Metode Penelitian, Bandung: CV Pustaka Setia
- Darren H. Iwamoto, et al, *Analyzing The Efficacy of the testing effect using Kahoot on Student Performance. Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE 2017*.
- Dwi Hartanti, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia” Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0(2019) ISBN : 9788-602-53231-4-0
- Gres Dyah Kusuma Ningrum “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa” Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol.9, No.1 (2018), 23.

- Hadari Nawawi, 2005, Metodologi Penelitian bidang Sosial, Yogyakarta: Gajah Mada Press
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hasbullah, 2005, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Irwan Hamdi “Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran” *Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1 (2019), 130.
- Mahmud Nur, "Presepsi Aktivitas Rohani Islam (ROHIS) Terhadap bacaan Keagamaan di SMAN 48 Jakarta Timur dan SMA Labschooll Jakarta Timur", Balai penelitian dan pengembangan agama jakarta (Jakarta: Social Cience And Religion, 2015) Vol. 20 No. 02. 4
- Moleong, 2005, Metodologi Penelitian Kualitatif–Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhammad Ali Al-Khuli, 1982, Asalib Tadrīs al-Lughah al-Arabiyyah, Riyadh: al-Mamlakah al-Arabiyyah al-Su’udiyah
- Mujib, F dan Rahmawati, N. 2011, Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab, Jogjakarta: Diva Press
- Munir, 2012, Pembelajaran Jarak Jauh, Bandung: Alfabeta
- Mustofa, 2012, Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi), Bandung: Alfabeta. Kartika
- Nasution, 1996, Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif, Bandung: Trasiu
- Noza, Asri, dan Eka, dalam jurnalnya. Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. Vol 6 No 3. 2018, hal 3.
- Rizka Fauzan “Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia” Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol.2 No.1 (2019), 257.

- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2, 2017.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, 2013 *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Rusman, dkk, 2003, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Press
- S. Margono, 2000, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta :RinekaCipta
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sumarsono, 2019, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot! dengan Combro*, Yogyakarta : Deepublish, Cet I
- Yogga Mar Muhammad “Implementation of Khaoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning” *journal Civics & SocialStudies*, Vol.2 No. 1 (2018), 79.
- Zaky Farid Luthfi, Atri Walidi “Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Pedagigia : Jurnal Pendidikan*, Vol.8 (1), (2019), ISSN 2089 3833.

الصور الموثوقة



الأدوات

NO	Daftar Pernyataan	Presentasi Penilaian					Identifikasi Masukan	
		Jawaban				Jml		Jumlah respon positif
		SS	S	TS	STS			
1.	Anda lebih bersemangat mengikuti <i>Qiroah</i> ketika menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> .							
2.	Anda lebih cepat memahami materi ketika <i>Qiroah</i> (bahasa Arab) setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> .							
3.	Setelah menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> , anda sangat senang mengikuti program <i>Qiroah</i> .							
4.	Setelah belajar menggunakan media pembelajarn <i>Kahoot</i> , pengetahuan anda terkait materi <i>Qiroah</i> (bahasa Arab) semakin luas							
5.	Anda termotivasi mempelajari bahasa Arab setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> .							
6.	Media pembelajaran <i>Kahoot</i> ini sederhana dan simple sehingga mudah difahami							
7.	Materi <i>Qiroah</i> (bahasa Arab) dengan menggunakan pembelajaran <i>Kahoot</i> relevan dengan kemampuan anda							
8.	Belajar bahasa Arab menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> , sesuai dengan kebutuhan anda							
9.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran <i>Kahoot</i> , pengetahuan anda tentang bahasa Arab khususnya							

	mufrodat bertambah.							
10.	Setelah belajar menggunakan media pembelajaran Kahoot, anda lebih cepat memahami bacaan berbahasa Arab.							

No.	Guru	Siswa
1.	Guru memberikan materi Qiroah.	Siswa mengamati materi Qiroah.
2.	Guru memberikan contoh Qiroah.	Siswa menganalisis contoh Qiroah.
3.	Guru menyuruh siswa membuat kalimat yang sesuai dengan Qiroah.	Siswa membuat kalimat yang sesuai dengan Qiroah.
4.	Guru memberikan kuis dengan menggunakan Kahoot (http:// Kahoot.it/) dalam materi Qiroah.	Siswa mulai memasukkan Kahoot (http://Kahoot.com) dalam materi Qiroah.
5.	Guru memberikan kode untuk dapat masuk ke kahoot.	Siswa memasukkan kode dari guru agar bisa masuk ke kahoot
6.	Guru memberikan instruksi atau arahan untuk mengerjakan kuis kahoot.	Siswa mendengarkan instruksi dari guru untuk mengerjakan kuis
7.	Guru menyuruh siswa mengerjakan kuis kahoot. dan guru dapat memantau hasil jawaban siswa.	Siswa menjawab kuis dengan benar sesuai dengan pilihan jawaban yang ada.
8.	Guru dapat melihat hasil skor siswa yang tertinggi hingga yang rendah	Siswa hanya bisa melihat skor 10 tertinggi setelah diberi tahu oleh guru.
9.	Guru dapat menganalisis pada butir soal pilihan gandanya.	Siswa dapat mengevaluasi jawaban yang salah menjadi benar

No.	Aspek Yang dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Mendengarkan/menjelaskan penjelasan guru					
2	Siswa menyelesaikan tugas- tugas yang diberikan					
3	Mengajukan pertanyaan/ menanggapi pertanyaan					
4	Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan aplikasi <i>Kahoot!</i>					
5	Tidak mengeluh pada saat pembelajaran karena tidak paham akses aplikasi <i>Kahoot!</i>					
6	Siswa bertanya apabila mengalami kesulitan dalam mengakses <i>Kahoot!</i>					
7	Bersemangat menjawab kuis aplikasi <i>Kahoot!</i>					
8	Berusaha mendapatkan nilai tinggi dengan jujur					
9	Siswa bersemangat belajar dengan aplikasi <i>Kahoot!</i>					
10	Kemampuan siswa dalam mengakses <i>Kahoot!</i>					
11	Tertarik untuk mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Kahoot!</i>					
12	Ketika pembelajaran berlangsung siswa antusias					
Jumlah						