

## Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online

Ety Syarifatunnazah

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: etynazah@gmail.com

### Kata Kunci:

*pembelajaran bahasa Arab; revolusi industri 4.0; metode questioning; Kahoot dalam pendidikan; pembelajaran digital interaktif*

### Keywords:

Arabic language learning; industrial revolution 4.0; questioning method; Kahoot in education; interactive digital learning

### ABSTRAK

Artikel ini mengulas metode Questioning atau teknik tanya-jawab yang digunakan guru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, artikel ini membahas penggunaan Kahoot sebagai alat bantu pengajaran bahasa Arab. Kahoot merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat permainan dan kuis interaktif secara sederhana. Melalui Kahoot, guru dapat menyusun konten seperti teks, video, dan gambar, yang dapat diakses siswa melalui ponsel atau komputer mereka. Artikel ini juga mengkaji manfaat dan keterbatasan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab. Kelebihan dari Kahoot mencakup kemampuan untuk membuat siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Di sisi lain, kelemahannya termasuk potensi kelas

menjadi lebih berisik, membutuhkan waktu lebih lama, serta membutuhkan perangkat tambahan untuk dioperasikan. Selain itu, penting bagi guru untuk melakukan uji coba Kahoot terlebih dahulu sebelum diterapkan kepada siswa. Kesimpulan artikel ini menekankan bahwa Kahoot adalah alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### ABSTRACT

The article reviews the Questioning method, or question-and-answer technique, used by teachers to motivate students in Arabic language learning. Additionally, it discusses the use of Kahoot as a teaching aid for Arabic instruction. Kahoot is a web-based platform that allows teachers to create simple, interactive games and quizzes. Through Kahoot, teachers can incorporate content such as text, videos, and images, which students can access via their smartphones or computers. The article also examines the benefits and limitations of using Kahoot in Arabic language learning. Kahoot's advantages include its ability to make students more active, boost motivation, and create a more enjoyable learning environment. On the other hand, its limitations include the potential for a noisier classroom, the time it requires, and the need for additional devices. Furthermore, it is important for teachers to trial Kahoot before implementing it with students. The article concludes by emphasizing that Kahoot is an innovative and interactive learning tool that can enhance students' learning outcomes.

## Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran telah berkembang. Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah memperkenalkan berbagai inovasi yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

interaktif. Penggunaan teknologi seperti Kahoot dan blended learning membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Arab.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Kahoot dan blended learning dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab, terutama dalam mendengarkan, berbicara, dan memahami materi pembelajaran. Kedua pendekatan ini dipilih karena menawarkan cara baru yang lebih sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini, yang lebih menyukai metode belajar berbasis teknologi. Namun, penting diingat bahwa tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi, yang dapat menciptakan kesenjangan dalam proses belajar. Siswa dengan keterbatasan akses mungkin tertinggal, dan guru sering kali kurang memiliki pelatihan yang memadai untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam kegiatan belajar-mengajar. Mereka mungkin tidak terbiasa dengan platform pembelajaran online, metode pengajaran berbasis teknologi, atau bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka. Terkadang, sumber daya pembelajaran berbasis teknologi juga tidak berkualitas tinggi. Beberapa materi mungkin tidak akurat, tidak menarik, atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa (Ubaidillah, 2020).

Dalam pembelajaran bahasa Arab, ada empat keterampilan utama yang perlu dikuasai: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Meskipun begitu, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini, terutama dalam mendengarkan dan berbicara, yang akhirnya dapat mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar secara keseluruhan. Dalam beberapa kasus, meskipun siswa telah belajar bahasa Arab selama bertahun-tahun, mereka masih merasa kesulitan dalam menerapkan bahasa ini secara praktis (Fitryanisa & Azimah, 2019).

## Pembahasan

Penelitian ini mengkaji bagaimana aplikasi Kahoot dapat menjadikan lebih baik kualitas pembelajaran bahasa Arab di perguruan tinggi. Kahoot, program berbasis permainan yang dimana seorang pengajar membuat kuis interaktif, menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Kahoot mendorong keterlibatan siswa dengan fitur permainannya, meningkatkan pemahaman melalui pertanyaan yang menantang, dan melatih keterampilan berbahasa melalui kuis yang menarik.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, keterlibatan aktif seperti ini sangat penting, karena keterlibatan langsung dapat mempercepat penyerapan konsep-konsep bahasa yang sulit dan abstrak. Kahoot memberikan platform di mana siswa dapat berpartisipasi secara real-time dan mendapatkan umpan balik langsung, yang sangat berperan dalam memperkuat daya ingat dan mengoreksi pemahaman yang salah. Selain itu, dengan adanya kompetisi dalam permainan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk mempelajari materi lebih mendalam agar dapat memperoleh skor yang lebih baik (Dabbagh & Kitsantas, 2012).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot memiliki kualitas yang lebih baik dan efektif dalam menjadikan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan serta

mempermudah siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam (Riantimun et al., 2024).

Pendekatan berbasis permainan ini sangat cocok diterapkan di perguruan tinggi, di mana para mahasiswa sering kali menghadapi kesulitan untuk mempertahankan minat mereka dalam belajar bahasa Arab yang dianggap lebih kompleks dibandingkan bahasa lainnya. Aplikasi seperti Kahoot bukan hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, tetapi juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang penting dalam penguasaan bahasa secara aktif.

Selain itu, penelitian ini juga meneliti pembelajaran Istima' atau keterampilan mendengarkan melalui pendekatan blended learning berbasis online. Istima' merupakan keterampilan kunci dalam penguasaan bahasa Arab karena mendengarkan merupakan fondasi utama sebelum berbicara. Pembelajaran Istima' berbasis online menawarkan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta memberikan akses ke berbagai sumber daya belajar. Pendekatan berbasis permainan ini sangat cocok diterapkan di perguruan tinggi, di mana para mahasiswa sering kali menghadapi kesulitan untuk mempertahankan minat mereka dalam belajar bahasa Arab yang dianggap lebih kompleks dibandingkan bahasa lainnya. Aplikasi seperti Kahoot bukan hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, tetapi juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang penting dalam penguasaan bahasa secara aktif. Metode ini juga terbukti meningkatkan motivasi siswa dan kemampuan mereka dalam memahami berbagai aksen dan dialek bahasa Arab (Fakhrurrozy, 2018).

Meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, ada juga tantangan dalam penerapannya. Kesulitan akses teknologi, kurangnya pelatihan guru, dan kurangnya sumber daya yang berkualitas menjadi kendala yang perlu diatasi. Pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa dan relevan dengan kebutuhan mereka juga sangat penting untuk memastikan efektivitas pembelajaran. Peran guru tetap penting dalam memfasilitasi penggunaan teknologi, memberikan bimbingan kepada siswa, dan memonitor kemajuan mereka (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Pendekatan berbasis permainan ini sangat cocok diterapkan di perguruan tinggi, di mana para mahasiswa sering kali menghadapi kesulitan untuk mempertahankan minat mereka dalam belajar bahasa Arab yang dianggap lebih kompleks dibandingkan bahasa lainnya. Aplikasi seperti Kahoot bukan hanya mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, tetapi juga mendorong kolaborasi antar siswa, yang penting dalam penguasaan bahasa secara aktif.

Secara keseluruhan, hal ini memberikan wawasan bahwa teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya sebagai alat tambahan, tetapi sudah menjadi komponen yang esensial dalam pembelajaran modern. Penggunaan alat seperti Kahoot untuk latihan berbahasa dan blended learning untuk Istima' membuktikan bahwa teknologi dapat mengubah cara kita mendekati proses belajar-mengajar bahasa Arab. Namun, kesuksesan penerapan teknologi ini tetap membutuhkan kerjasama yang baik antara siswa, guru, dan sistem pendukung lainnya dalam institusi pendidikan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan dengan teknologi seperti Kahoot dan pembelajaran berbasis online menerbitkan metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa. Kedua metode ini bisa menciptakan lingkup belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010).

## Kesimpulan dan Saran

Dari penelitian yang dilakukan terkait penggunaan Kahoot dan blended learning dalam pembelajaran bahasa Arab, dapat disimpulkan bahwa kedua metode tersebut membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kahoot, dengan fitur permainannya yang interaktif, berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Sementara itu, pendekatan blended learning berbasis online dalam pembelajaran Istima' menawarkan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi dan membantu meningkatkan motivasi serta kemampuan mereka dalam memahami berbagai aksen dan dialek bahasa Arab. Meskipun tantangan seperti kesulitan akses teknologi, kurangnya pelatihan guru, dan kualitas sumber daya yang perlu diperhatikan, peran guru tetap penting dalam memfasilitasi penggunaan teknologi dan memastikan efektivitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penerapan teknologi seperti Kahoot dan blended learning berbasis online dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Arab siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif.

## Daftar Pustaka

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 1, 6.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2012). Personal Learning Environments, social media, and self-regulated learning: A natural formula for connecting formal and informal learning. *Internet and Higher Education*, 15 (1), 3–8.  
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2011.06.002>
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change. *Journal of Research on Technology in Education*, 42 (3), 255–284.  
<https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>
- Fakhrurrozy, M. I. (2018). Nahwu Dan Shorof Perspektif Pembelajar Bahasa Kedua. *Semnasbama: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V Tahun 2021 HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*, 2 (0), 103–112.
- Fitryanisa, & Azimah, S. M. (2019). Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Prosiding Nasional Semasba*, 3, 19.
- Riantimun, A. F., Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, & Okita Fatma Marliana. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. *Shaut Al Arabiyyah*, 11 (2), 352–369.  
<https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>
- Ubaidillah. (2020). Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Online : Blended Learning dalam Istima'. *Al-Ittijah*, 12 (1), 45–54. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v12i01.2931>