

## ملخص

البحث العلمي تحت العنوان "فعالية وسائل التعليم الكاهوت (Kahoot!) لترقية مهارة الاستماع لطلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك"، كتبه حنيفة راحضة العيش، رقم القيد ١٠١٠٢٢١١٠٢٢٦٢، قسم تعليم اللغة العربية، كلية التربية والعلوم التعليمية، جامعة السيّد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية تولونج أجونج، تحت المشرف الأستاذ الدكتور الحاج خازن، الماجستير.

### الكلمات الأساسية: وسائل التعليم، وسائل التعليم، الكاهوت، مهارات الاستماع

خلفية هذا البحث هو مهارة الاستماع التي تعدّ أحد المكونات المهمة في تعلم اللغات الأجنبية، ومنها اللغة العربية. ومع ذلك، في الممارسة العملية، لا يزال تعلم مهارة الاستماع يواجه العديد من العقبات، مثل انخفاض دافعية الطلاب، وعدم تنوع وسائل التدريس، ورتابة أساليب التدريس. لم يستخدم تعلم اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك التكنولوجيا على النحو الأمثل، لذلك يميل الطلاب إلى الافتقار إلى التركيز ويجدون دروس اللغة العربية صعبة ومملة. وللتغلب على هذه المشاكل، يصبح استخدام وسائل التعليم التفاعلية مثل الكاهوت بديلاً محتملاً في خلق جو تعليمي ممتع وزيادة المشاركة النشطة للطلاب. وبناءً على هذه الظروف، أجريت هذه الدراسة لتحديد فعالية وسائل التعليم الكاهوت لترقية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك.

اهداف هذا البحث هي : (١). لمعرفة التخطيط و تطبيق التعليم مهارة الاستماع باستخدام وسائل التعليم الكاهوت على الطلاب في الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك. (٢). لمعرفة فعالية التعليم مهارة الاستماع باستخدام وسائل التعليم الكاهوت على الطلاب في الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك. (٣). لمعرفة في المائة فعالية التعليم مهارة الاستماع باستخدام وسائل التعليم الكاهوت على الطلاب في الصف العاشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو منهج كمي بنوع شبه تجريبي مع تصميم مجموعة تحكم غير متكافئة. كان مجتمع الدراسة في هذه الدراسة جميع طلاب الصف العاشر في الفصل الدراسي

الزوجي من الفصل الدراسي ٢٠٢٤/٢٠٢٥ في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية ١ ترينجاليك بإجمالي ٣٧٦ طالبًا وطالبة. كان أسلوب أخذ العينات المستخدم في الدراسة هو أسلوب أخذ العينات الانتقائي الذي تألف من صفين دراسيين، وهما الصف العاشر-L كصف تجريبي مكون من ٢٦ طالبًا والصف العاشر-G كصف ضابطا مكون من ٣١ طالبًا. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاختبارات. استخدمت في هذه الدراسة تقنية تحليل البيانات باستخدام اختبار الأداة (الصلاحية والموثوقية)، واختبار المتطلبات الأساسية (المعيارية والتجانس)، واختبار الفرضيات (اختبار  $T$ -Test المستقل)، واختبار  $N$ -Gain بمساعدة الإصدار ٢٦ من برنامج  $SPSS$  لنظام التشغيل.

أظهرت النتائج البحث هي : (١). أن خطوات صنع وتطبيق وسائل التعليم الكاهوت في تعلم مهارة الاستماع لها تأثير إيجابي على عملية التعلم ومخرجات تعلم الطلاب. وهذا يخلق جوًا تعليميًا ممتعًا وتنافسيًا ويشجع الطلاب على التركيز أكثر على الاستماع إلى الصوت العربي المقدم ويساعد الطلاب على فهم المادة بشكل أكثر فعالية. (٢). هناك تأثير لفاعلية استخدام وسائل التعليم الكاهوت لترقية مهارة الاستماع وهو ما يمكن ملاحظته من اختبار الفرضية بنتائج اختبار الفرضية حيث بلغت قيمة  $t$  المحسوبة ٢.٩٨١ وهي أكبر من جدول  $t$  ٢,٠٠٤ عند مستوى دلالة ٥%، وقيمة الدلالة  $0.004 < 0.05$  (p - value) ، مما يدل على وجود فرق معنوي بين نواتج التعلم قبل تطبيق وسائل التعليم الكاهوت وبعد تطبيقها، وتم قبول الفرضية البديلة. (٣). هناك زيادة في الدرجات بناءً على حساب  $N$ -Gain ، يصل متوسط الزيادة في مهارات الاستماع لدى الطلاب إلى ٥٦.٩١% والتي تصنف على أنها متوسطة وفعالة للغاية، بينما تظهر المجموعة الضابطة زيادة بنسبة ١١.٣٢% فقط في الفئة المنخفضة. يُظهر هذا النجاح أن برنامج الكاهوت أكثر فعالية من استخدام وسائل التعلم التقليدية.

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Efektivitas Media Ajar *Kahoot!* terhadap Peningkatan Maharah Istima’ Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek” ini ditulis oleh Hanifah Rohadatul Aisy, NIM. 126202211010, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang dibimbing oleh Prof. Dr. H. Kojin, M.A.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Media Pembelajaran *Kahoot!*, Keterampilan Menyimak (Maharah Istima’)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterampilan menyimak (maharah istima’) yang menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Arab. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran maharah istima’ masih menghadapi berbagai hambatan, seperti rendahnya motivasi siswa, minimnya variasi media ajar, serta metode pengajaran yang monoton. Pembelajaran bahasa Arab di MAN 1 Trenggalek belum memanfaatkan teknologi secara optimal, sehingga siswa cenderung kurang fokus dan menganggap pelajaran bahasa Arab sulit serta membosankan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan media ajar interaktif seperti *Kahoot!* menjadi alternatif yang potensial dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media ajar *Kahoot!* dalam meningkatkan maharah istima’ siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek.

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk memaparkan penerapan pembelajaran maharah istima’ dengan menggunakan media ajar *Kahoot!* pada siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek, 2) Untuk memaparkan efektivitas pembelajaran maharah istima’ dengan menggunakan media ajar *Kahoot!* dalam peningkatan maharah istima’ siswa kelas X MAN 1 Trenggalek, 3) Untuk memaparkan seberapa besar pengaruh efektivitas dari implementasi media ajar *Kahoot!* dalam peningkatan maharah istima’ siswa kelas X MAN 1 Trenggalek

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment* dengan desain *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MAN 1 Trenggalek semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 376 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*, yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X-L sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas X-G sebagai kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji hipotesis (uji *Independent T-Test*), dan uji *N-Gain* dengan bantuan *SPSS* versi 26 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan : 1) Langkah-langkah pembuatan dan penerapan media pembelajaran *Kahoot!* dalam pembelajaran maharah istima’ memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Suasana belajar menyenangkan, kompetitif, dan mendorong siswa untuk lebih fokus dalam

menyimak audio berbahasa Arab yang disajikan serta membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. 2) Terdapat pengaruh efektivitas penggunaan media *Kahoot!* untuk meningkatkan maharah istima' yang dapat dilihat dari uji hipotesis dengan hasil nilai  $t$  hitung sebesar 2,981 yang lebih besar dari  $t$  tabel sebesar 2,004 pada taraf signifikansi 5%, serta nilai signifikansi ( $p$ -value) sebesar  $0,004 < 0,05$ . yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media *Kahoot!*, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. 3) Terdapat peningkatan skor berdasarkan perhitungan N-Gain, rata-rata peningkatan keterampilan menyimak siswa mencapai 56,91% yang tergolong dalam kategori sedang dan cukup efektif, sementara kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan sebesar 11,32% dalam kategori rendah. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional.

## ABSTRACT

The thesis entitled "The Effectiveness of Kahoot! as a Learning Media in Improving Listening Skills (Maharah Istima') of Grade X Students at Madrasah Aliyah Negeri 1 Trenggalek", was written by Hanifah Rohadatul Aisy, Student ID 126202211010, Arabic Language Education Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, and supervised by Prof. Dr. H. Kojin, M.A.

**Keywords:** Learning Media, Kahoot! Learning Media, Listening Skills (Maharah Istima')

This research was motivated by the importance of listening skills (*maharah istima'*) as one of the key components in foreign language learning, including Arabic. However, in practice, the teaching of *maharah istima'* still faces various challenges, such as low student motivation, lack of media variation, and monotonous teaching methods. Arabic language instruction at MAN 1 Trenggalek has not yet fully utilized technology, resulting in students being less focused and perceiving Arabic as a difficult and boring subject. To address these issues, the use of interactive learning media like Kahoot! offers a promising alternative to create a more enjoyable learning atmosphere and actively engage students. Based on these conditions, this study was conducted to determine the effectiveness of Kahoot! in improving the listening skills of grade X students at MAN 1 Trenggalek.

The objectives of this study are: (1) To describe the implementation of listening skills learning using Kahoot! media in grade X students at MAN 1 Trenggalek; (2) To describe the effectiveness of Kahoot! media in improving listening skills among grade X students at MAN 1 Trenggalek; and (3) To determine the extent of the effect of Kahoot! implementation in enhancing students' listening skills.

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental type and a non-equivalent control group design. The population in this study consisted of all grade X students at MAN 1 Trenggalek in the even semester of the 2024/2025 academic year, totaling 376 students. The sampling technique used was purposive sampling, involving two classes: class X-L as the experimental group with 26 students and class X-G as the control group with 31 students. Data collection was conducted using tests. Data analysis techniques included instrument tests (validity and reliability), prerequisite tests (normality and homogeneity), hypothesis testing (Independent T-Test), and N-Gain analysis using SPSS version 26 for Windows.

The results of the study show that: (1) The steps in developing and implementing the Kahoot! learning media in listening instruction had a positive impact on both the learning process and outcomes. The learning creating a fun, competitive atmosphere that encouraged them to focus more on listening to Arabic audio and helped them understand the material more effectively. (2) There is a significant effect of using Kahoot! in improving listening skills, as shown by

the hypothesis test result with a t-value of 2.981, greater than the t-table value of 2.004 at a 5% significance level, and a p-value of  $0.004 < 0.05$ . This indicates a significant difference between students' performance before and after the implementation of Kahoot!, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. (3) There was an increase in scores based on the N-Gain calculation, with an average improvement of 56.91%, which falls into the moderate and reasonably effective category, while the control group only showed an 11.32% increase, categorized as low. These results indicate that Kahoot! is more effective compared to conventional learning media.