

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 2 Tahun 2022

ISSN : 2964-0571 (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

Pelatihan Desain Pembelajaran Mufaradat Bahasa Arab Melalui Media Kahoot! Bagi Guru-Guru Bahasa Arab Kota Manado

Adri Lundeto

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: adrilundeto@iain-manado.ac.id

Misbahuddin

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: misbahuddin@iain-manado.ac.id

Zainuddin Soga

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: z.soga@iain-manad0o.ac.id

Hasnil Oktavera

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: hasniloktavaera@iain-manado.ac.id

Siti Nurhasana Mokodompit

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: sitinurhasana@gmail.com

Najwa Hasania

Institut Agama Islam Negeri Manado, Sulawesi Utara, Indonesia
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado, 95128
E-mail: najwahasania@gmail.com

Abstrak

Mufradāt (Kosakata) merupakan salahsatu unsur berbahasa Arab yang kehadirannya bagi pembelajar Bahasa Arab suatu yang penting untuk dipahami sehingga mesti dilakukan pelatihan bagi guru bahasa Arab guna meningkatkan kualitas berbahasa Arab peserta didik. Pengabdian ini menggunakan metode ABCD (*asset based community development*) yang dikembangkan di Madrasah Se-Kota Manado. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terdapat kegiatan PkM ini yaitu: 1) dapat membentuk guru bahasa arab yang terampil mendesain pembelajaran dengan media *Kahoot!* yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik di

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 2 Tahun 2022

ISSN : 2964-0571 (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

abad digital. 2) Kegiatan PkM ini meningkatkan keterampilan guru bahasa arab mendesain pembelajaran *mufradāt*.

Kata Kunci : Media Kahoot!, *Mufradāt* Bahasa Arab

Abstract

Mufradāt (Vocabulary) is one of the elements of Arabic whose presence is important for Arabic learners to understand, so training for Arabic teachers must be carried out to improve the quality of students' Arabic speaking. This service uses the ABCD (asset based community development) method which was developed in Madrasas throughout the City of Manado. The results of the dedication show that there are PkM activities, namely: 1) being able to form Arabic language teachers who are skilled at designing learning using Kahoot! appropriate to the situations and conditions of students in the digital age. 2) This PkM activity improves the Arabic teacher's skills in designing mufradāt learning

Keywords: Media Kahoot!, *Mufradāt*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar yang dapat memuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik baik berupa alat, orang, maupun bahan ajar. Selain itu media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi dengan peserta didik agar proses pembelajaran dikelas lebih efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan saat proses belajar mengajar berlangsung.

Sebuah pembelajaran, baik pembelajaran bahasa maupun yang lainnya, akan terasa jemu dan stagnan, jika tanpa media.(Nuha 2012) Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran,(Setiawan and Oktavera 2021) karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem.(Rosyid, Sa'diyah, and Septiana 2021)

Dalam hal ini, pengabdian mencoba untuk menerapkan media pembelajaran dengan menguji keefektifitasannya dalam pembelajaran *Mufradāt* dengan menggunakan media *Kahoot!* ini. Media *Kahoot!* merupakan media pembelajaran yang merupakan media laman daring yang sangat efektif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan dan penerapan media *Kahoot!* ini diharapkan peserta didik dapat meningkat penguasaan *Mufradāt* pada mata pelajaran bahasa Arab dan pembelajaran menjadi tidak monoton serta menyenangkan bagi peserta didik. Perlu diketahui bahwasanya pembelajaran *Mufradāt* memegang peranan penting untuk menunjang keberhasilan kemampuan berbahasa Arab. Dengan bertambahnya *Mufradāt* baru yang dikuasai, maka peserta didik dapat menerapkannya dalam empat keterampilan bahasa Arab yaitu *al-Istima'* (mendengar), *al-Kalam* (berbicara), *al-Qiro'ah* (membaca), dan *al-Kitabah* (menulis).

Pada umumnya media pembelajaran digunakan oleh guru untuk tujuan tertentu, yang diantaranya adalah (Zaman and Eliyawati 2010): 1) memperjelas informasi atau pesan pengajaran, 2) memberi tekanan pada bagian-bagian tertentu, 3) memberi variasi pengajaran, 4) memperjelas struktur pengajaran, 5) memberi motivasi belajar peserta didik.

Maka dari itu, media pembelajaran mempunyai peran sangat penting untuk keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, lembaga pendidikan harus mampu menerapkan media pendidikan yang sudah ada. Melihat kenyataan yang ada di lapangan guru jarang sekali menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar di kelas, guru lebih sering menggunakan media papan tulis dan menyampaikan materi secara lisan atau metode konvensional dan cenderung monoton sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan murid mendengar kemudian menirukan serta mencatat di buku tulis tanpa ada variasi yang lain. (Oktavera 2019) Dalam proses belajar guru sebagai satu-satunya sumber belajar tanpa adanya media atau alat-alat bantu lainnya dalam proses pembelajaran.

Untuk menjadikan proses kegiatan belajar bahasa Arab yang menarik dan menyenangkan perlu adanya media pembelajaran yang mampu memberikan suasana yang baru agar peserta didik tidak cepat merasa bosan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran bahasa Arab dan dapat menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan tersebut diperjelas dengan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Filly Qurrota'ayun selaku Guru bahasa Arab, beliau mengatakan bahwa permasalahan atau kendala terbesar yang dihadapi seorang guru dalam pembelajaran bahasa Arab adalah peserta didik belum dapat menguasai *mufradāt* dengan cepat dan beliau menegaskan pula bahwa beliau jarang menggunakan media aplikasi dalam proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka. Oleh karena itu Tim PkM ingin mencoba menggunakan media *Kahoot!* untuk dilatih kepada para guru bahasa Arab terutama pada wilayah multikultural Sulawesi Utara yang kenyataannya pembelajarannya perlu dioreantasikan pada pembelajaran berbahasa arab dengan pemenuhan pada kompetensi bahasa aspek *mahārah kalām*. (Oktavera 2022)

Berbagai hasil pengabdian yang telah dilakukan sebagai pijakan penulis melakukan pengabdian, diantaranya, Adnyan dkk dalam artikelnya yang berjudul "Pembuatan *Kahoot!* Bagi Guru SMA/SMK" (Adnyan, Mardani, and Hermawan 2019) mengemukakan bahwa aplikasi *Kahoot!* Bisa dimanfaatkan oleh peserta didik dengan menggunakan laptop atau gawai mereka masing-masing dimanapun dan kapanpun, sehingga guru hanya mendesain pertanyaan-pertanyaan yang ada di *Kahoot!* Sekreatif mungkin. Irwan dkk, (Irwan, Luthfi, and Walid 2019) dan Lestari dkk, (Lestari, Darminto, and Wibowo 2021) dalam penelitiannya yang berjudul Efektifitas Penggunaan *Kahoot!* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik" mengemukakan bahwa pengguna *Kahoot!* dalam proses belajar terbukti efektif dalam proses belajar.

Selain itu, dengan menggunakan media *Kahoot!* Memiliki pengaruh dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik, (Ilmiyah and Sumbawati 2021) dan ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik, (Wang and Tahir 2020) baik pada pembelajaran umum maupun pembelajaran berbahasa seperti pada pembelajaran membaca. (Wibisono 2019)

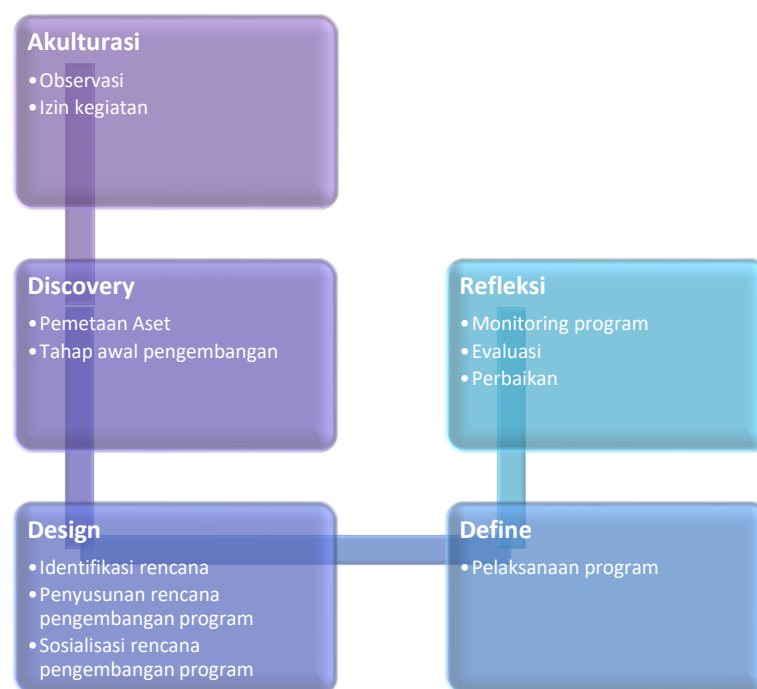
Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka penulis berpendapat bahwa dengan mengadakan kegiatan pelatihan desain pembelajaran *mufradāt*

melalui media *Kahoot!* pada Madrasah yang ada di Kota Manado, dapat meningkatkan pemahaman *mufradāt* bahasa Arab para santri Pondok pesantren yang ada di Madrasah Tsanawiyah.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini menggunakan metode *Asset Based Community Development* (ABCD). Menurut Nurdiyanah dkk (Nurdiyanah et al. 2016), metode ABCD ini merupakan metode dengan fokus utamanya adalah asset atau potensi yang dimiliki pada objek pengabdian atau pada suatu masyarakat tertentu, dimana asset tersebut akan diberdayakan serta potensinya dikembangkan secara maksimal. Dalam pelaksanaan pengabdian, penulis terlebih dahulu menggali potensi yang ada di Madrasah, setelah itu melakukan observasi tentang potensi yang dimiliki pada subjek pengabdian, selanjutnya dilakukan pelatihan atau pendampingan dan selanjutnya dikembangkan. Dengan demikian metode ABCD ini dipandang cocok sebagai metode pengabdian dalam melatih para guru-guru yang ada di Madrasah yang dimaksud.

Adapun tahapan-tahapan dari metode ABCD ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan metode ABCD pada program pengabdian

Berdasarkan gambar diatas, maka pelaksanaan yang penulis lakukan pada kegiatan pengabdian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Inkulturasi

Tahap inkulturasi merupakan tahap pengenalan, dimana penulis melakukan kegiatan kunjungan ke lokasi pengabdian sebagai pihak mitra pengabdian dan sebagai bentuk observasi awal untuk memperoleh data lapangan. Supaya mempermudah menggali data,

maka penulis menggunakan observasi partisipan dengan cara mengikuti setiap rangkaian kegiatan yang ada di pondok pesantren, misalnya kajian kitab, pembelajaran bahasa Arab dan sebagainya. Selanjutnya penulis mengurus perizinan pengabdian di lokasi yang dimaksud.

2. Tahap *Discovery*

Tahap *discovery* merupakan tahap pemetaan potensi asset yang dilakukan melalui dialog bersama dengan pimpinan madrasah dan guru. Pada dialog yang dilakukan penulis juga memperoleh beberapa masukan terkait program yang akan dipetakan.

3. Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap dimana penulis mengetahui potensi asset yang ada melalui dialog pada tahap sebelumnya, setelah itu penulis melakukan identifikasi dan penyusunan rencana program yang akan dilaksanakan selama pengabdian. Program kegiatan pengabdian yang pilih disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan mitra terkait serta dapat memberikan dampak positif. Apabila rencana program kerja yang dirancang sudah matang, selanjutnya dilakukan sosialisasi rencana program pengabdian tersebut kepada para guru bahasa Arab.

4. Tahap *Define*

Tahap *Define* merupakan tahap pelaksanaan program pengabdian yang sudah di rencanakan. Karena menggunakan pendekatan ABCD, maka objek utama pada pelaksanaan pengabdian ini adalah para guru Bahasa Arab yang ada di Kota Manado, sedangkan peran penulis sebagai pengabdi adalah memfasilitasi semua kebutuhan dan keperluan selama pelaksanaan program, sehingga pihak asset yang sedang dikembangkan dapat berkembang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

5. Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap dimana penulis sebagai pengabdi memastikan kegiatan berjalan dengan lancar sesuai dengan apa yang direncanakan. Selain itu, pengabdi juga melakukan monitoring terhadap kegiatan yang dilaksanakan, selanjutnya melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat ketercapaian tujuan pelaksanaan program pengabdian. Setelah evaluasi dilakukan, dilanjutkan dengan perbaikan program pengabdian sebagai titik acuan pelaksanaan program selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian yang penulis laksanakan selama sebanyak 1 hari pelatihan dengan durasi pertemuan 6 jam. Sehingga pelaksanaan pengabdian pelatihan desain pembelajaran mufradat dengan menggunakan aplikasi kahoot! ini dilaksanakan sebanyak 6 jam. Kegiatan di mulai pada jam 08.00 Wita hingga jam 15.00 Wita dan dilaksanakan pada hari Rabu dengan melalui tiga tahapan. Pada tahap pertama pertama, merupakan tahap pemberian materi yang berkenaan dengan media *Kahoot!*, selanjutnya pelatihan desain pembelajaran *mufradāt* bahasa arab dengan menggunakan aplikasi *Kahoot!*, dan tahap terakhir adalah uji coba hasil desain yang dibuat oleh peserta PkM.

Pelatihan desain pembelajaran *mufradāt* menggunakan aplikasi *Kahoot!* ini dilakukan dengan cara penulis menyediakan mufaradat yang diambil dalam buku pembelajaran bahasa Arab untuk Madrasah Tsanawiyah, kemudian para penulis

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 2 Tahun 2022

ISSN : 2964-0571 (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

menunjukkan langkah-langkah penyajian *mufradāt* didalam *Kahoot!* yang dibagi kedalam dua bentuk, yaitu *mufradāt* dalam bentuk istima' dan *mufradāt* dalam bentuk gambar. Jika terdapat kesulitan oleh para peserta, maka penulis memberikan bantuan.

Pada tahap pertama, pemateri memaparkan *Kahoot!* yang sudah didesain sebelumnya dan menguji cobakan kepada peserta PkM, kemudian pemateri membimbing cara mendaftar akun *Kahoot!* pada www.Kahoot!.it. Setelah peserta memiliki akun *Kahoot!* dan mendesain pertanyaan-pertanyaan seputar *mufradāt* beserta dengan kisi-kisi jawabannya.



Gambar 2. Aktivitas Peserta Desain Pembelajaran *Mufradāt* dengan Aplikasi *Kahoot!*

Pada tahap kedua, penulis melanjutkan materi cara mendesain *mufradāt* dalam bentuk game interaktif dengan menggunakan media *Kahoot!*, yang terdiri dari ketepatan kisi-kisi jawaban, pengaturan durasi waktu menjawab dll. Setelah itu peserta mempraktekkannya atau mensimulasi dari hasil desainnya.



Gambar 3. Simulasi *Kahoot!* oleh Salah Satu Peserta PkM

Pada tahap ketiga, evaluasi, pelatihan penguatan dan pemantapan dimana pemateri mengevaluasi hasil karya peserta PkM untuk kemudian diperbaiki, setelah itu semua peserta mengikuti langkah-langkah dengan baik.

Hasil Pelaksanaan

Peserta yang mengikuti pelatihan dengan sangat antusias karena terdapat game interaktif, ketika peserta PkM mengalami kesulitan dalam mendesain pembelajaran *mufradāt*, tim PkM yang terdiri dari pemateri memberikan bantuan kepada peserta. Hasil observasi memperlihatkan bahwa 95% (19 orang) dari 20 peserta mampu mendesain pembelajaran *mufradāt* menggunakan aplikasi *Kahoot!*. Sebelum pelatihan diakhiri, tim PkM memberikan penghargaan dan hadiah kepada peserta pelatihan yang desain *Kahoot!*nya paling bagus dan peserta yang memiliki skor tertinggi dalam pelaksanaan kuis *Kahoot!*.

Berdasarkan testimoni yang penulis temukan melalui wawancara, maka ditemukan beberapa hal, yaitu:

1. Para guru bahasa Arab dapat memahami desain butir soal *mufradāt* bahasa Arab dari penyajian yang mudah ke yang sulit, dari yang bersifat *sima'i* (audio) dan bersifat *nazhari* (visual).
Secara teori, tahapan dalam mengenal dan memperoleh makna *Mufradāt* yaitu: *mendengarkan kata, mengucapkan kata, mendapatkan makna kata, membaca kata, dan menulis kata* (dengar, ucap, paham, baca). (Mustofa 2011)
2. Sarana pelatihan yang mendukung berupa koneksi internet, laptop/gawai sehingga memudahkan para peserta mengikuti pelatihan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Rumijan, (Rumidjan et al. 2017) salah satu faktor yang sangat mendukung dan berpengaruh dalam desain dan penggunaan media *Kahoot!* adalah koneksi internet yang stabil dan baik.
3. Aplikasi *Kahoot!* yang sangat mudah dipahami dan di gunakan sehingga memudahkan para peserta untuk memahami dalam waktu singkat.
4. Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan guru bahasa arab dan peserta didik yang nantinya menjadi objek ajar melalui aplikasi digital seperti *Kahoot!*. Karena *mufradāt* merupakan pembelajaran dasar dalam mempelajari bahasa Arab. Sehingga peserta pelatihan memperoleh wawasan baru dan kemampuan dalam merancang alat ukur pembelajaran berupa tes dalam bentuk kuis yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. (Wibisono 2019)
5. Materi menjelaskan materi dengan baik karena tim PkM berlatar belakang pendidikan Bahasa Arab.
6. Pelatihan ini menambah wawasan baru bagi peserta PkM mengenai desain media berbasis game. Sejalan dengan pernyataan Wang & Tahir, (Wang and Tahir 2020) bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot!* dapat menambah keterampilan mengajar seorang guru.

Selain testimoni, penulis juga menemukan berbagai hal yang menjadi penghambat kegiatan pengabdian ini, yaitu:

1. Terbatasnya waktu pelaksanaan, sehingga dituntut pelaksanaan pelatihan secara terus menerus di sekolah mereka masing-masing.
2. Terbatasnya ruangan, sehingga tidak semua guru bisa dihadirkan didalam ruangan.

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 2 Tahun 2022

ISSN : 2964-0571 (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

3. Terdapat satu orang guru yang tergolong baru mengenal media pembelajaran berbasis digital, sehingga guru tersebut membutuhkan pendampingan secara intensif.

KESIMPULAN

Dari pemaparan diatas, penulis berkesimpulan bahwa 1) kegiatan PkM ini dapat membentuk guru bahasa arab yang terampil mendesain pembelajaran dengan media *Kahoot!* yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik di abad digital. 2) Kegiatan PkM ini meningkatkan keterampilan guru bahasa arab mendesain pembelajaran *mufradāt*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini tidak akan berhasil tanpa adanya kerjasama dari pihak mitra yaitu Madrasah-Madrasah yang ada di Kota Manado atas partisipasinya dengan mengutus guru bahasa Arabnya menjadi peserta pelatihan. Diharapkan hubungan kerjasama antara IAIN MANADO dan pondok pesantren yang ada di Kota Manado ini akan terus berlanjut sehingga mendapatkan manfaat untuk kedua belah pihak.

REFERENSI

- Adnyan, K E, D Mardani, and G Hermawan. 2019. "Pembuatan Kahoot! Bagi Guru SMA/SMK." *Prosiding Senadimas Ke-4*, 627–35.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. 2021. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Information Engineering and Educational Technology* 3 (1): 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, and Atri Walidi. 2019. "Efektifitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan* 8 (1): 95–104.
- Lestari, Mugiarti, Bambang Priyo Darminto, and Teguh Wibowo. 2021. "Penerapan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Matematika (Masa Pandemi Covid-19) Terhadap Hasil Belajar." *Eksakta: Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Mipa* 6 (1): 51–56.
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. UIN-Maliki Press.
- Nuha, Ulin. 2012. "Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab, Yogyakarta." Diva press cetakan pertama November.
- Nurdiyana, Nurdiyana, Rika Dwi Ayu Parmitasari, Irvan Mulyadi, Serlia Nur, and Nadyah Haruna. 2016. "Panduan Pelatihan Dasar Asset Based Community-Driven Development (Abcd)."
- Oktavera, Hasnil. 2019. "Pembelajaran Bahasa Arab Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Santri Di Pondok Pesantren." *Jurnal Ilmiah Iqra'* 13 (1): 38–47.
- . 2022. "Arab Spring and Existence of Arabic Learning in the Multicultural Society of North Sulawesi" 6 (2): 633–50.
- Rosyid, Moh Zaiful, Halimatus Sa'diyah, and Nanda Septiana. 2021. *Ragam Media Pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto Sumanto, Sukamti Sukamti, and Sri Sugiharti. 2017. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (1).
- Setiawan, Ud Ulana, and Hasnil Oktavera. 2021. "Jurnal Ilmiah Al-Mashadir: Journal of

Tarsius:

Jurnal Pengabdian Tarbiyah, Religius, Inovatif, Edukatif dan Humanis

Vol. 4 Nomor 2 Tahun 2022

ISSN : 2964-0571 (Online) ISSN XXX-XXX (Print)

Tersedia Online di <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/tarsius>

Arabic Education and Literature,” 66–82.

Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. 2020. “The Effect of Using Kahoot! For Learning–A Literature Review.” *Computers & Education* 149: 103818.

Wibisono, Dismas. 2019. “The Effects of Kahoot! In Teaching Reading to Tenth Grade Students.” *Magister Scientiae* 1 (45): 86–105.

Zaman, B, and H Eliyawati. 2010. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini.”