الملاحق

١. مدرسة المتوسطة الإسلامية الإرشاد بيكالونجان

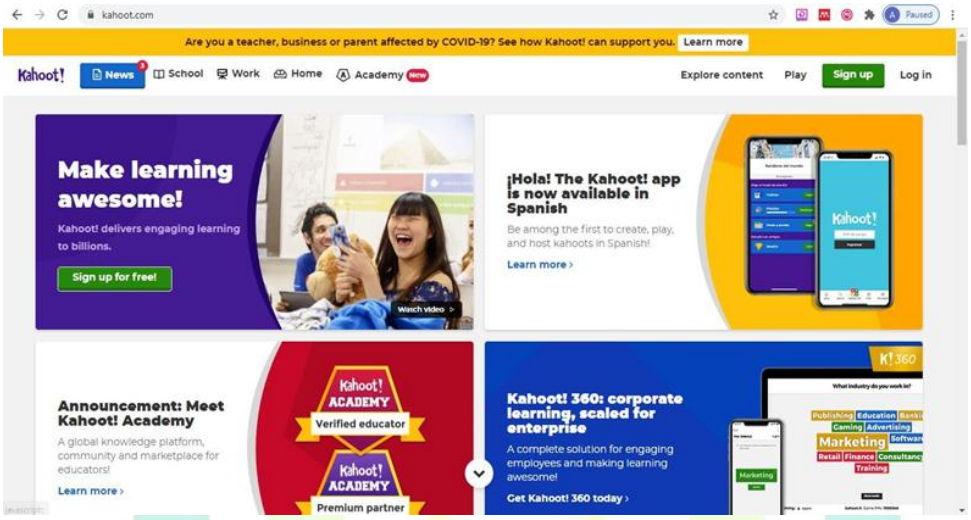
٢. المقابلة مع مدّرس اللغة العربية

٣. طريقة استعمال كاهوت

١) الدخول عبر عنوان الموقع kahoot.com

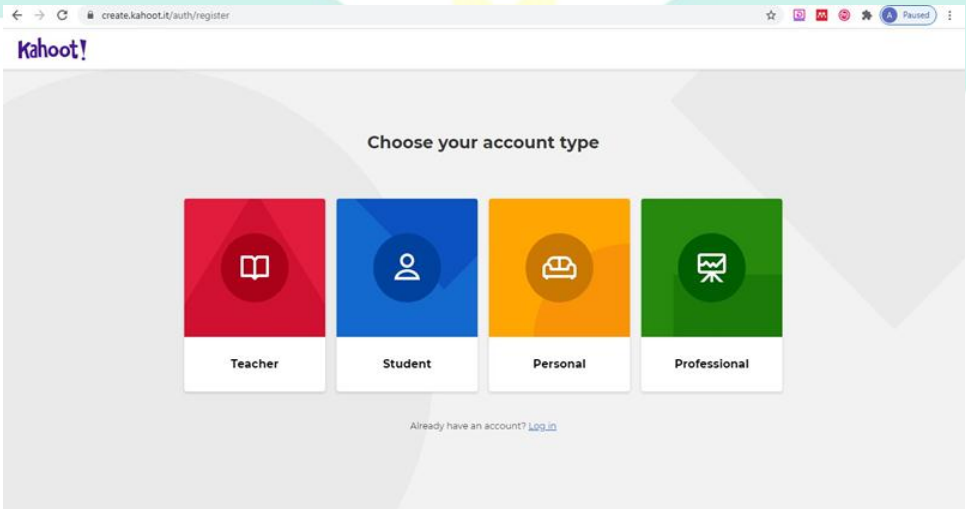
٢) بعد الدخول إلى الموقع، إذا لم تقم بإنشاء حساب من قبل، يرجى التسجيل أولاً. عبر زر "التسجيل" الموجود في أعلى يمين صفحة الموقع.

الصورة ٢. ١



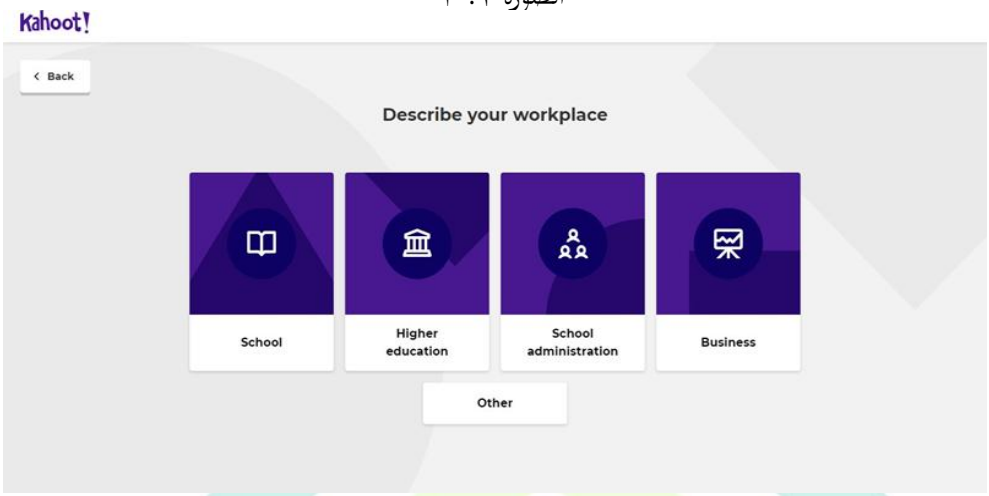
٣) بعد الضغط بنجاح على زر "التسجيل"، سيكون هناك سؤال حول نوع الحساب المراد إنشاؤه، بالنسبة للمعلمين يمكنك اختيار "معلم".

الصورة ٢. ٢

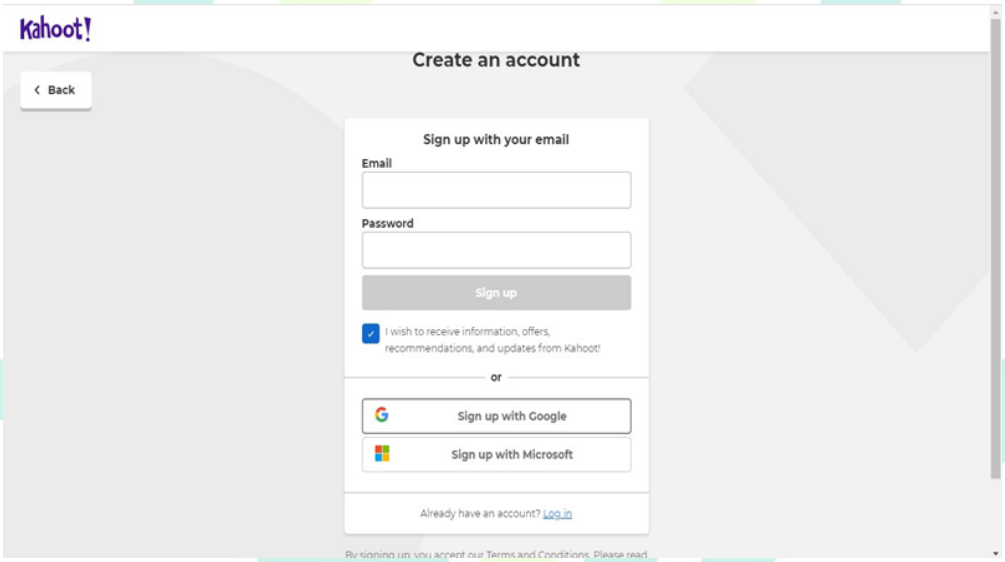


٤) بعد ذلك سيطلب منك إدخال بريدك الإلكتروني وكلمة المرور، يمكنك

الصورة ٢. ٣

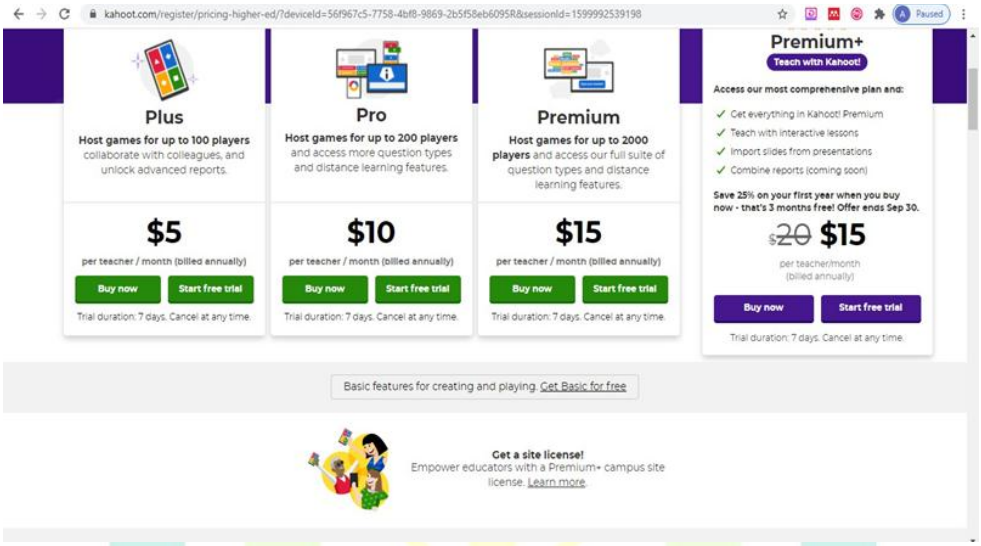


الصورة ٢. ٤



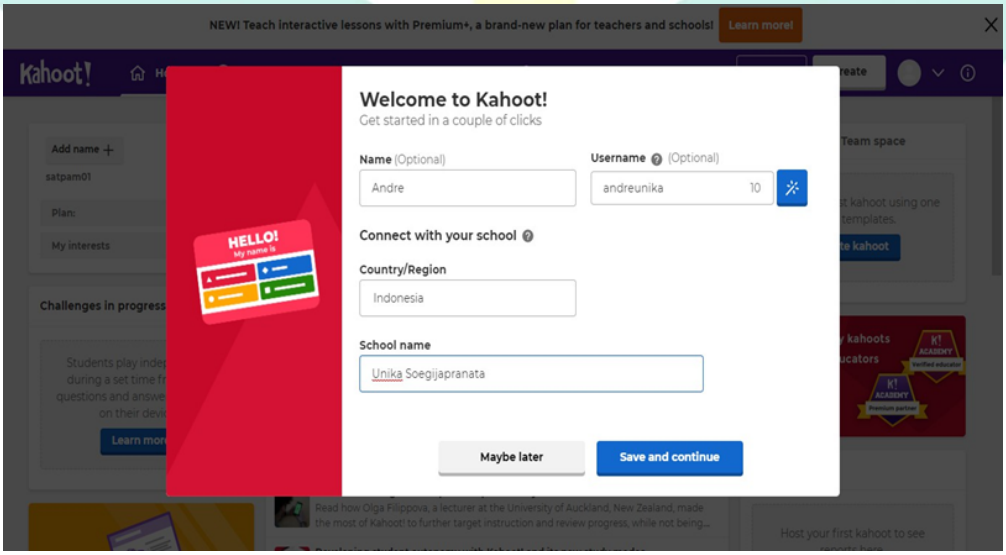
٥) بعد تسجيل الدخول بنجاح، يمكنك اختيار نوع الدفع. إذا كنت ترغب في استخدام الإصدار المجاني، يرجى النقر فوق "احصل على الإصدار الأساسي مجانًا" أسفل اختيار نوع الدفع.

الصورة ٢. ٥



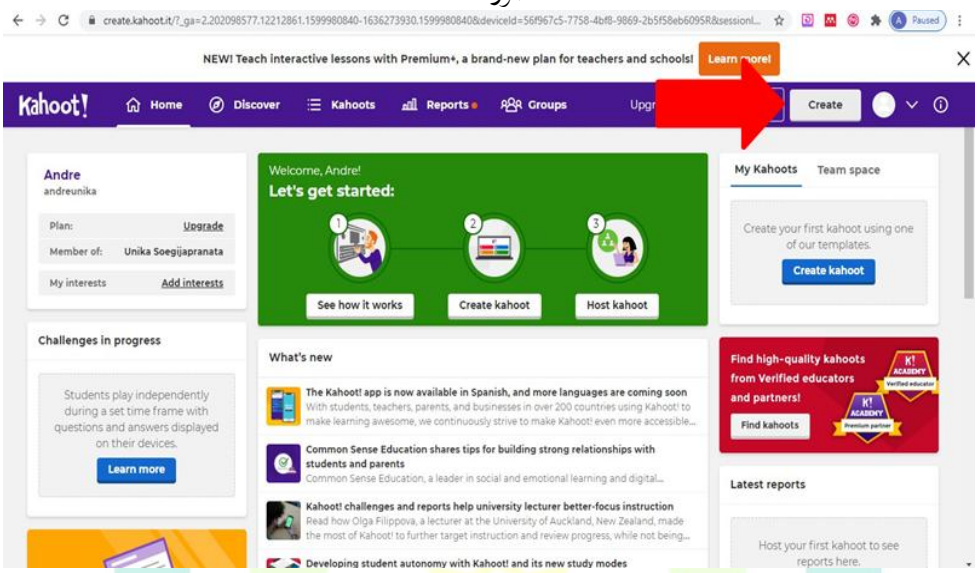
٦) بعد التسجيل/الدخول الناجح، ستظهر البيانات الشخصية أولاً، يرجى ملء اسمك، اسم المستخدم، البلد، واسم المدرسة.

الصورة ٢. ٦



٧) بمجرد نجاحك، يمكنك إنشاء اختبار (Kahoot) فورًا بالنقر فوق الزر "Create" في الجزء العلوي الأيمن من لوحة المعلومات.

الصورة ٢. ٧

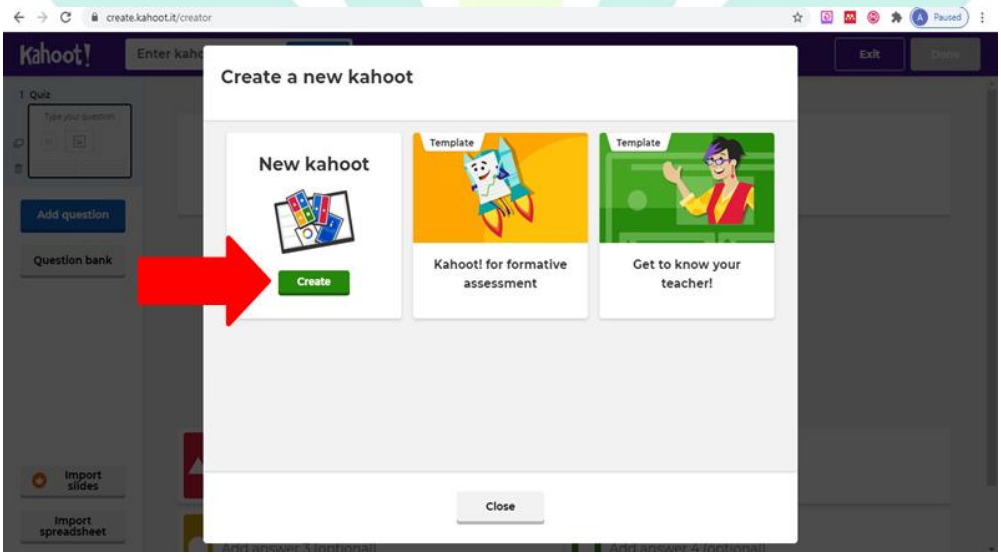


٨) بمجرد نجاح ذلك، سيظهر خيار إنشاء كاهوت جديد. انقر فوق "Create".

٩) ابدأ بإنشاء الأسئلة، بالنسبة للحسابات المجانية، يمكنك فقط إنشاء نوع واحد من الأسئلة "Quiz" & "True or False"

١٠) أمثلة على أنواع الأسئلة "Quiz"

الصورة ٢. ٨

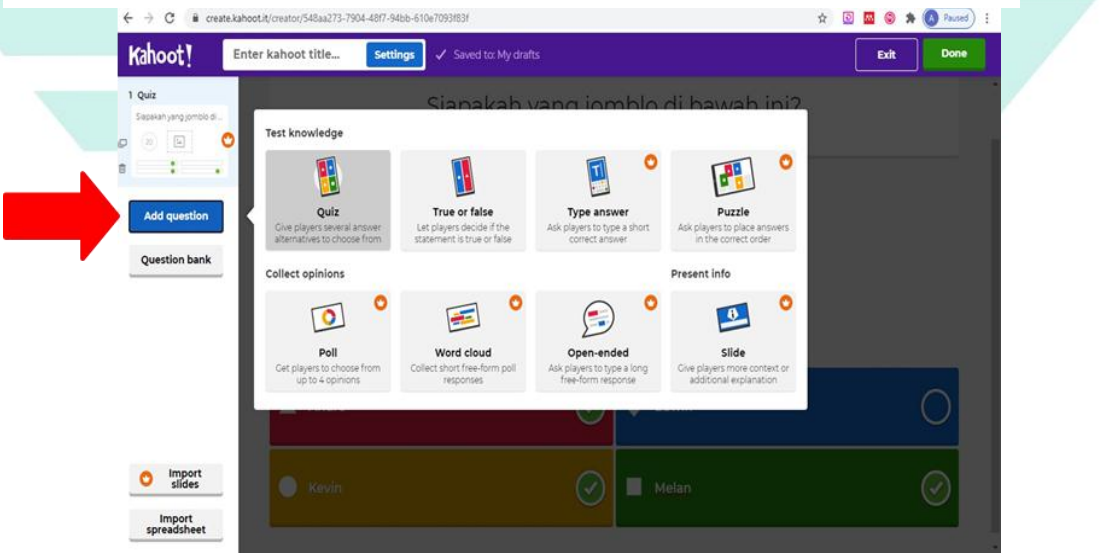


الصورة ٢. ٩

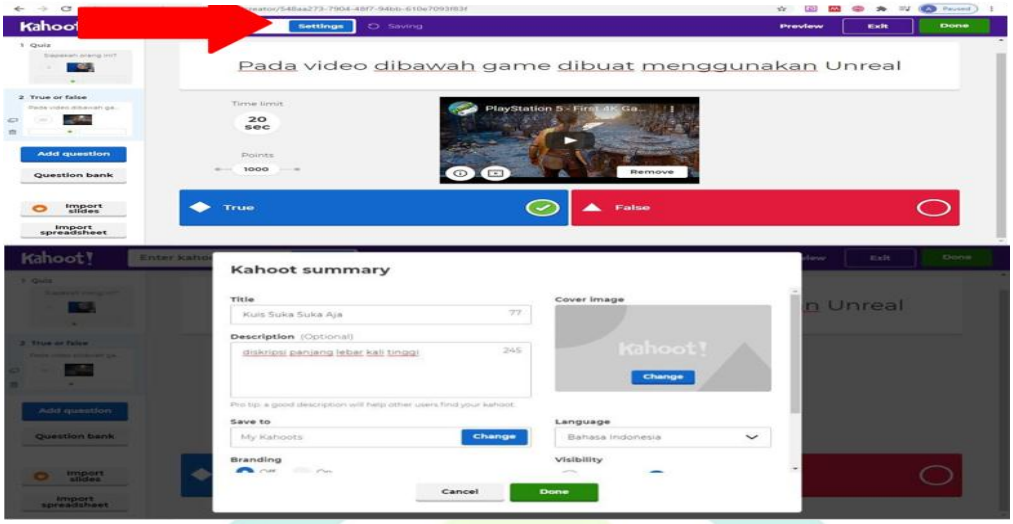
١١) لإضافة سؤال جديد، انقر على زر "Add Question" الموجود على الجانب الأيسر من لوحة المعلومات.

١٢) بمجرد الانتهاء من إنشاء الأسئلة، يمكنك ملء وصف (Kahoot) بالنقر فوق زر "setting" الموجود في الجزء العلوي الأيسر من لوحة المعلومات.

الصورة ٢. ١٠



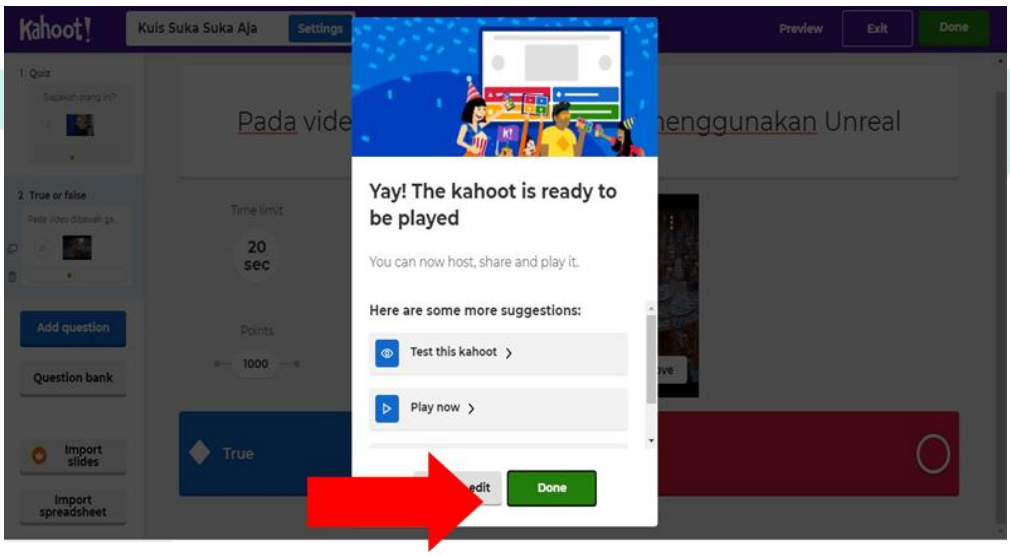
الصورة ٢. ١١



١٣) بعد الانتهاء من إنشاء الأسئلة وملء وصف كاهوت، يمكنك النقر فوق زر "Done" الموجود في الجزء العلوي الأيمن من لوحة المعلومات.

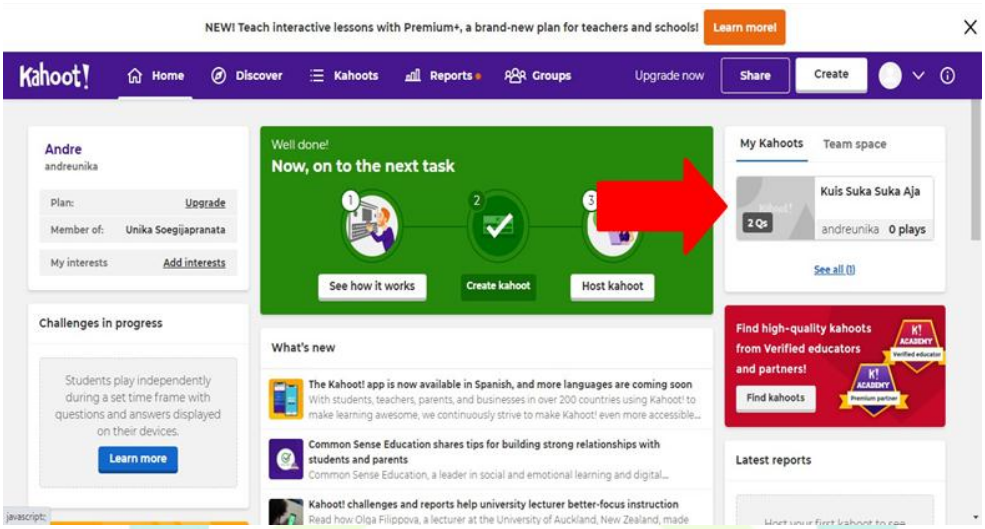
١٤) إذا كنت تريد استخدامه مباشرة للعب، يرجى النقر فوق "Play now" ، إذا كنت لا تريد تشغيله مباشرة، فانقر فوق الزر "Done".

الصورة ٢. ١٢



١٥) سيتم حفظ كاهوت التي تم إنشاؤها بنجاح على الجانب الأيمن من لوحة المعلومات.

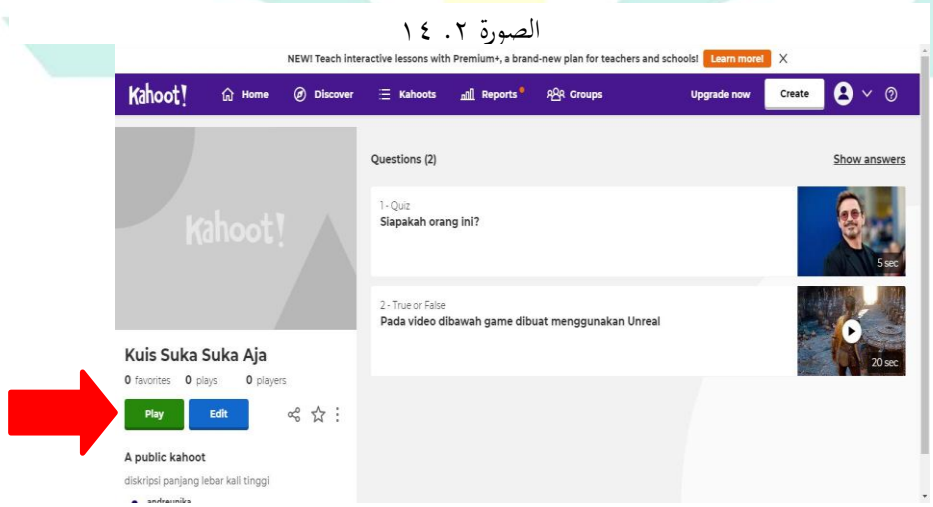
الصورة ٢. ١٣



١٦) لتشغيل كاهوت، يمكن أن يُطلب من الطلاب تنزيل التطبيق أولاً أو الانتقال إلى صفحة كاهوت، ثم النقر فوق زر "Play" في الجزء العلوي من لوحة المعلومات.

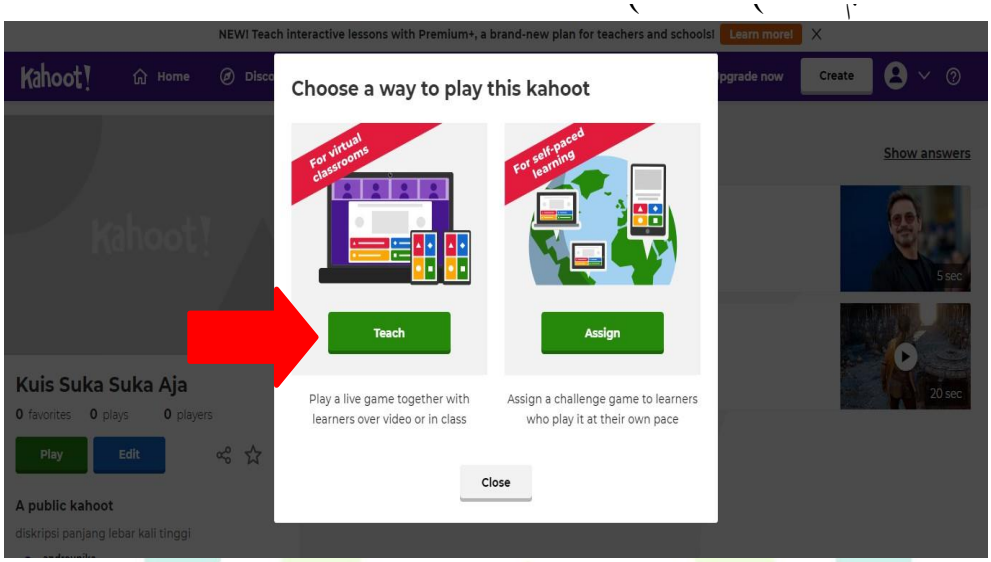
١٧) لبدء اللعب، يمكنك أولاً فتح ملف كاهوت المحفوظ، ثم يمكنك النقر فورًا على زر "Play" الموجود على الجانب الأيسر من لوحة المعلومات.

الصورة ٢. ١٤



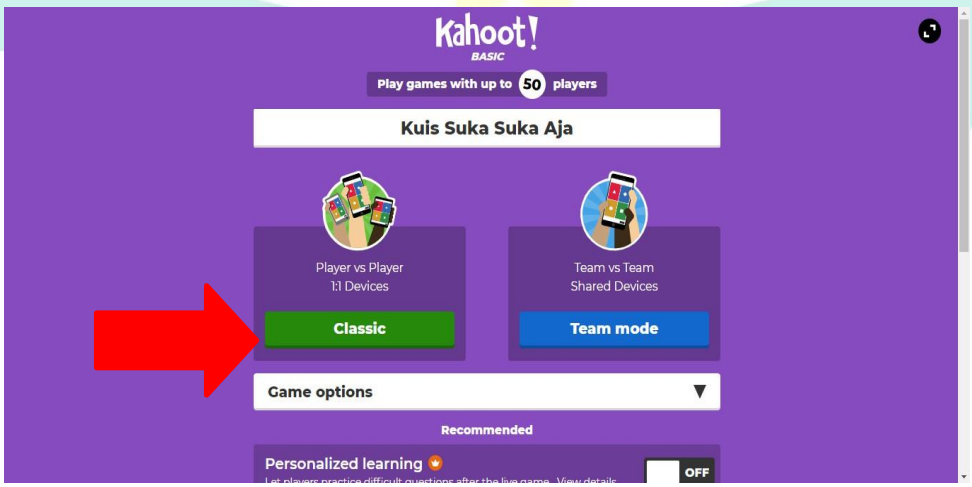
١٨) بمجرد النجاح، سيظهر خيار لكيفية تشغيل كاهوت، حدد وضع "Teach" إذا تم استخدامه أثناء التواجد في فصل دراسي افتراضي (يشارك

الصورة ٢. ١٥



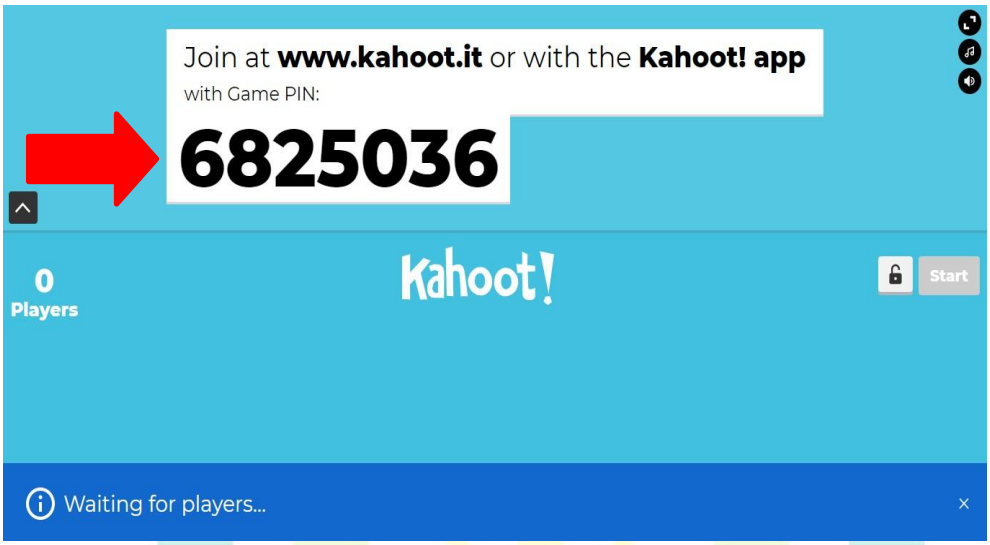
١٩) بعد تحديد وضع اللعبة، ستظهر خيارات اللعبة. بالنسبة للفصول الدراسية الافتراضية، يوصى باستخدام الوضع "Classic" حتى يتمكن كل طالب من اللعب بشكل مستقل.

الصورة ٢. ١٦



٢٠) بعد تكوين خيارات اللعبة، الرجاء النقر فوق الوضع "Classic" وستتمكن من بدء اللعبة. عند دخولك إلى غرفة الألعاب، سيظهر رمز اللعبة والذي يجب على الطلاب إدخاله للمشاركة في اللعبة.

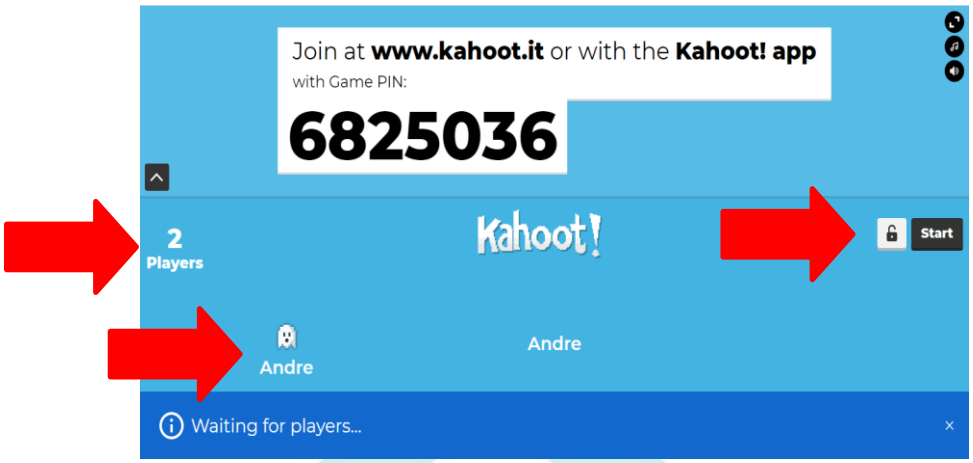
الصورة ٢. ١٧



٢١) إذا قام الطالب بتسجيل الدخول بنجاح، سيظهر اسمه في أسفل لوحة المعلومات، وسيكون عدد اللاعبين الذين قاموا بتسجيل الدخول مرئيًا في منتصف يسار لوحة المعلومات.

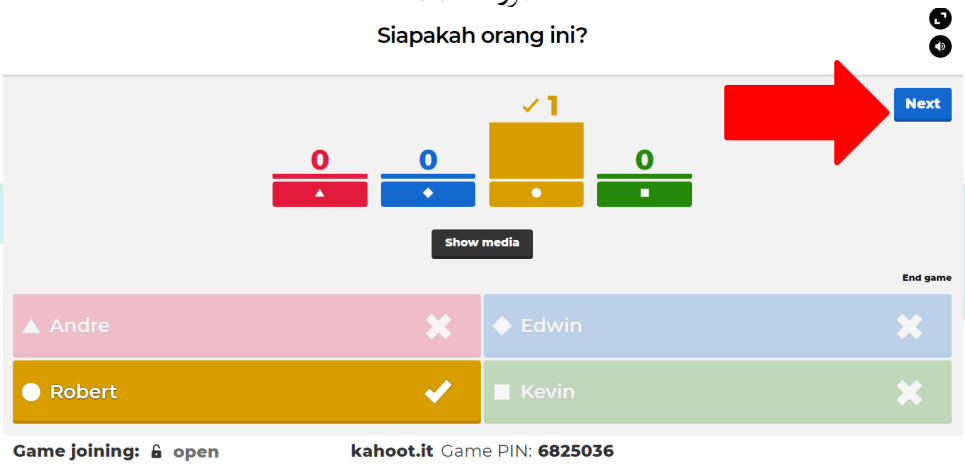
٢٢) إذا دخل جميع اللاعبين إلى الغرفة، فيمكن بدء اللعبة بالنقر فوق زر "Start" الموجود في منتصف يمين لوحة المعلومات.

الصورة ٢. ١٨

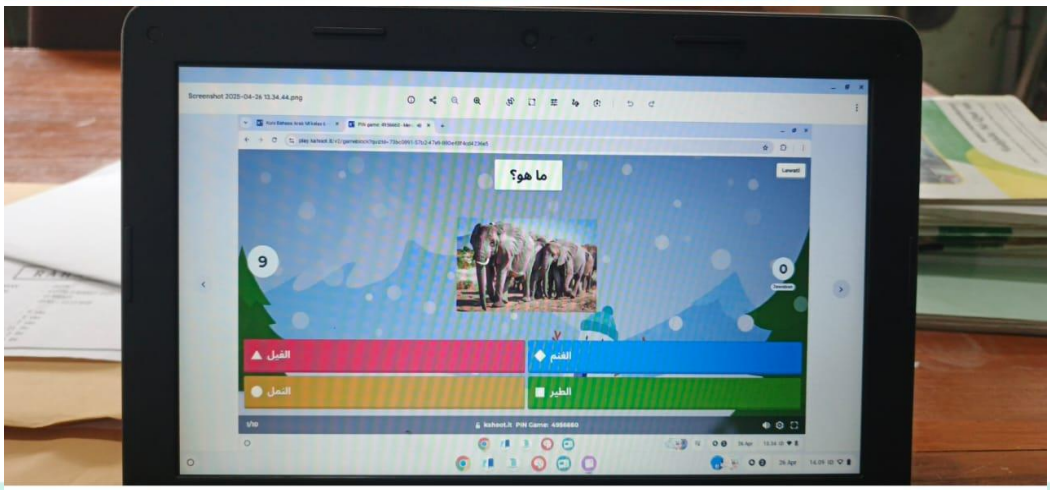


٢٣) بمجرد النجاح، ستبدأ اللعبة، وإذا لم يتم تشغيل خيار اللعبة في قسم "Automatically Move Through Question" فيجب على المعلم النقر فوق زر "Next" في الجزء العلوي الأيسر من لوحة المعلومات للمتابعة إلى السؤال التالي.

الصورة ٢. ١٩



٤. تعليم اللغة العربية بطريقة "تخمين الصور" باستخدام كاهوت مع طلاب صف الثامن



NOTE 40
24mm f/1.89 1/60s ISO2054

٥. دليل مقابلة مدرّس اللغة العربية مع إجابتها

PEDOMAN WAWANCARA GURU BAHASA ARAB

2. Bagaimana menurut Anda minat siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab selama ini?

   Jawaban: Berbeda-beda jika dilihat dari karakternya, ada yang tekun/senang dengan pelajaran tsb, ada yang bermalas-malasan dalam belajar

3. Apa tantangan yang Anda hadapi dalam mengajar Bahasa Arab di kelas?

   Jawaban: Perbedaan karakter siswa yang bermacam-macam, minat siswa dalam belajar, materi pelajaran yang terlalu sulit untuk siswa, metode saya dalam mengajar masih monoton

4. Apakah Anda pernah menggunakan metode permainan dalam pembelajaran? Jika ya, metode apa saja?

   Jawaban: Belum pernah

5. Bagaimana tanggapan siswa ketika diterapkan metode bermain 'Tebak Gambar' dengan aplikasi Kahoot?

   Jawaban: Mereka merasa tertarik dan antusias dalam belajar bahasa arab

6. Menurut Anda, apakah metode ini efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Arab? Mengapa?

   Jawaban: Efektif karena diusia mereka masih suka dengan metode belajar sambil bermain, terlebih dalam aplikasi kahoot terdapat scoring sehingga siswa terpacu untuk menjadi juara 1

7. Apa saran Anda untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab ke depannya?

   Jawaban: Memberikan motivasi ke siswa akan urgensi belajar bahasa arab, memberikan materi yang mudah bagi siswa dan menerapkan metode yang tidak monoton

٦. استبيان الطالب باستخدام طريقة "تخمين الصور" مع كاهوت

A. Kuesioner Sebelum Menggunakan Metode "Tebak Gambar" dengan Kahoot

Nama :

No. Absen :

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Saya merasa senang mengikuti pelajaran Bahasa Arab				
2	Saya tertarik mempelajari kosakata Bahasa Arab yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari				
3	Saya bersemangat saat guru menjelaskan materi Bahasa Arab				
4	Saya ingin memahami dan menggunakan Bahasa Arab dengan baik				
5	Saya merasa metode pembelajaran sebelumnya cukup menarik				

B. Kuesioner Setelah Menggunakan Metode "Tebak Gambar" dengan Kahoot

Nama :

No. Absen :

No	Pernyataan	SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)
1	Saya lebih senang belajar Bahasa Arab setelah bermain Kahoot				
2	Saya lebih mudah memahami kosakata melalui permainan ‘tebak gambar’				
3	Permainan membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran				
4	Saya ingin terus belajar Bahasa Arab dengan cara yang menyenangkan				
5	Belajar menggunakan permainan ‘tebak gambar’ dengan Kahoot membuat pelajaran tidak membosankan				

C. Skala Penilaian:

Skor	**Kategori**
4	Sangat Setuju (SS)
3	Setuju (S)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

Pedoman Kategori Minat Belajar Bahasa Arab Kontemporer (4 Kategori)

Rentang Skor	Kategori Minat	Keterangan
16 – 20	Tinggi	Siswa sangat antusias dan tertarik dalam pembelajaran Bahasa Arab kontemporer.
11 – 15	Cukup	Siswa menunjukkan minat yang cukup dalam pembelajaran Bahasa Arab kontemporer.
6 – 10	Rendah	Siswa kurang menunjukkan ketertarikan terhadap pelajaran Bahasa Arab kontemporer.
1 – 5	Sangat Rendah	Siswa hampir tidak memiliki minat belajar Bahasa Arab kontemporer.

٧. دليل مقابلة مدرّس اللغة العربية مع إجابتها

Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa

1. Bagaimana perasaan Anda ketika mengikuti pelajaran Bahasa Arab sebelum metode Tebak Gambar dengan Kahoot diterapkan?

2. Apa kesulitan yang Anda alami dalam belajar Bahasa Arab sebelumnya?

3. Bagaimana pendapat Anda setelah belajar Bahasa Arab menggunakan metode Tebak Gambar di aplikasi Kahoot?

4. Apakah metode Tebak Gambar di Kahoot membuat Anda lebih bersemangat dalam belajar Bahasa Arab?

5. Menurut Anda, apakah metode ini membantu Anda lebih mudah mengingat kosakata Bahasa Arab?

6. Apakah Anda ingin pembelajaran Bahasa Arab ke depannya tetap menggunakan metode seperti ini?

٨. خطة الدرس

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Al-Irsyad Al-Islamiyyah Pekalongan
Mata Pelajaran : Bahasa Arab
Kelas / Semester : VIII / Genap
Materi Pokok : Mufradāt seputar hewan
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit
Metode : Bermain 'Tebak Gambar' dengan Aplikasi Kahoot

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:
   Mengenali dan menyebutkan kosakata Bahasa Arab tentang aktivitas sehari-hari.
2. Menunjukkan minat aktif dalam pembelajaran Bahasa Arab melalui permainan "Tebak Gambar".
3. Menjawab soal-soal yang disajikan melalui aplikasi Kahoot dengan antusias dan tepat.
4. Bekerja sama secara sportif dan positif dalam kelompok.

II. KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan (10 menit):

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan motivasi.
2. Apersepsi: guru menampilkan beberapa gambar aktivitas sehari-hari dan menanyakan dalam bahasa Arab.
3. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan hari ini.

B. Kegiatan Inti (60 menit):
Model : Games-Based Learning

Tahapan	**Kegiatan**
Mengamati	Siswa mengamati gambar-gambar aktivitas harian yang ditampilkan guru.
Menanya	Siswa mengajukan pertanyaan tentang gambar dan arti katanya.
Mengumpulkan informasi	Guru menjelaskan kosakata terkait gambar yang ditampilkan.

Mengasosiasi	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk latihan menebak gambar dengan kosakata.
Mengomunikasikan	Siswa bermain Kahoot “Tebak Gambar” dan menjawab pertanyaan dengan antusias dan kompetitif.

C. Penutup (10 menit):

1. Refleksi pembelajaran: siswa menyampaikan pengalaman belajar hari ini.
2. Guru memberikan umpan balik dan motivasi.

III. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

A. Media:

1. Aplikasi Kahoot
2. Gambar-gambar hewan

B. Sumber Belajar:

1. Buku pelajaran Bahasa Arab Kelas VIII
2. Modul buatan guru
3. Internet dan sumber gambar berbahasa Arab