

Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di MtsN 1 Bandar Lampung

Rizka Anggraini¹, Ahmad Iqbal Hs², Erni Zuliana³, Puspita Wulandari⁴

¹²³⁴ Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

Email: rizkaanggraini376@gmail.com¹, ahmadiqbal@radenintan.ac.id², ernizuliana@raden.intan.ac.id³, puspitawulandari10@gmail.com⁴

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa kelas IX di MTsN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 63,33% pada siklus pertama menjadi 84,38% pada siklus kedua. Selain itu, penggunaan Kahoot juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab.

Kata Kunci: *Kahoot; Evaluasi Pembelajaran; Kosakata Bahasa Arab; Hasil Belajar; Penelitian Tindakan Kelas.*

Abstract: This research was conducted in two cycles using the Classroom Action Research (CAR) method to analyze the effectiveness of the Kahoot application in improving Arabic vocabulary learning outcomes of ninth-grade students at MTsN 1 Bandar Lampung. The study subjects were 30 students. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed an increase in learning completion from 63.33% to 84.38%. The use of Kahoot also increased student motivation and participation. Thus, Kahoot is effective as an interactive learning evaluation tool.

Keywords : *Kahoot, Learning Evaluation, Arabic Vocabulary, Learning Outcomes, Classroom Action Research.*

Pendahuluan

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat signifikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap cara belajar, cara mengajar, serta cara mengevaluasi pembelajaran. Kita hidup di era digital yang menuntut pemanfaatan teknologi secara maksimal dalam proses pendidikan.

Perguruan tinggi maupun sekolah harus mampu menjadikan teknologi sebagai alat bantu dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif. Teknologi tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana evaluasi yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa¹. Salah satu pendekatan yang berkembang saat ini adalah penggunaan media digital berbasis gamifikasi dalam pembelajaran. Penggabungan unsur permainan dalam proses belajar terbukti mampu meningkatkan antusiasme siswa untuk terlibat secara aktif. Permainan edukatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, membangkitkan semangat kompetisi sehat, dan melatih kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Mei et al yang menyatakan bahwa perubahan praktik pendidikan dan kemajuan teknologi telah mendorong meningkatnya penggunaan alat pembelajaran digital dalam dunia Pendidikan².

Evaluasi merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Secara etimologis, istilah evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation* yang berakar dari kata *value* yang berarti “nilai”. Dalam konteks pendidikan, nilai tersebut berkaitan dengan penilaian terhadap suatu kondisi atau capaian, seperti baik atau buruk, benar atau salah, serta memadai atau tidak memadai. Oleh karena itu, evaluasi dapat dipahami sebagai suatu proses sistematis untuk menilai suatu objek atau kegiatan berdasarkan kriteria tertentu, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem evaluasi pembelajaran juga mengalami inovasi. Menurut Guardia, penggunaan metode evaluasi berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan. Selain itu, pemanfaatan media audio visual dalam evaluasi pembelajaran bahasa asing terbukti efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Media seperti video, film pendek, musik dengan teks, serta alat bantu visual interaktif tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

¹ Dewi Hosnul, Khotimah Khomaeroh, and Muhammad Ajmul Nashir, “Optimalisasi Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Kurikulum Merdeka Di SDN Kuin Utara 7,” *Penelitian Multidisiplin* 3, no. 2 (2025): 584–91.

² Novrianti M. Yakub Iskandar, Siti Aisyah, “Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Evaluasi” 9, no. 2 (2024): 218–26.

Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dan responsif selama proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas serta wawancara dengan guru Bahasa Arab di MTsN 1 Bandar Lampung, pelaksanaan evaluasi pembelajaran, khususnya dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab, masih belum optimal. Evaluasi yang diterapkan cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga belum mampu mendorong minat serta keterlibatan siswa secara maksimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, serta kurang optimalnya pemahaman dan penguasaan materi yang diajarkan.³ Oleh karena itu, dibutuhkan media evaluasi yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik siswa saat ini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kahoot merupakan platform daring berbasis kuis interaktif yang dapat diakses melalui situs web maupun aplikasi di perangkat mobile. Aplikasi ini memadukan unsur permainan dengan evaluasi akademik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Dengan tampilan yang menarik, sistem skor langsung, dan batas waktu menjawab soal, Kahoot mampu mengaktifkan seluruh siswa dalam proses evaluasi secara real-time."

Dalam proses pembelajaran yang kreatif, Kahoot tidak hanya memungkinkan siswa menjawab pertanyaan, tetapi juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk membuat pertanyaan sendiri. Hal ini mendorong siswa berpikir kritis, mengeksplorasi materi lebih dalam, dan merasa terlibat dalam proses belajar. Fitur-fitur interaktif dalam Kahoot menjadikan aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui berbagai keunggulan yang dimilikinya, Kahoot dapat dijadikan sebagai media evaluasi yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dengan Kahoot, proses evaluasi tidak lagi menjadi aktivitas yang membosankan, melainkan momen yang menyenangkan sekaligus bermakna⁴ Oleh karena itu, penerapan Kahoot dalam pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Bandar Lampung diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi.

³ Wiwik Sulistiyawat, "Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika" 15, no. 1 (2021): 46–57.

⁴ Nugrananda, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran," *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)* 2, no. 2 (2022): 2807–9558.

Berdasarkan hasil penelaahan terhadap sejumlah penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! dalam kegiatan pembelajaran telah banyak diteliti dan umumnya memberikan pengaruh yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Fauzi Riantimun⁵, Arham Ihwaludin dan Imam Fauzi⁶, serta Iman Maulana dan Yogi Hasbi Sidiq⁷ menunjukkan bahwa pemanfaatan Kahoot! mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab, baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kombinasi metode. Hasil tersebut juga diperkuat oleh penelitian Wang dan Tahir⁸ serta Pellas⁹ yang menyatakan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan di berbagai bidang studi.

Namun demikian, beberapa penelitian tersebut masih memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, mayoritas penelitian lebih berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar, sehingga kajian mengenai pemanfaatan Kahoot! sebagai alat evaluasi pembelajaran, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Arab, masih relatif terbatas. Kedua, dominannya penggunaan pendekatan kuantitatif menyebabkan kurang tergambar secara mendalam proses pelaksanaan evaluasi berbasis Kahoot! serta pengalaman belajar siswa selama proses tersebut berlangsung. Ketiga, sebagian penelitian masih bersifat umum atau dilakukan pada bidang selain bahasa Arab, sehingga belum memberikan gambaran yang spesifik terkait penerapan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, peran evaluatif Kahoot! sebagai instrumen untuk mengukur tingkat pemahaman siswa juga belum dikaji secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini diberi judul: "Penerapan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Mtsn 1 Bandar

⁵ Andi Fauzi Riantimun et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif," *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 2 (2024): 352–69, <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.

⁶ Arham Ihwaludin et al., "Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul Pendahuluan," *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2023.

⁷ Iman Maulana and Yogi Hasbi Sidiq, "Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot! Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang," *AD-DHULHA: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam* 4, no. 2 (2023): 15–22.

⁸ Tahir and Wang, "The Effect of Using Kahoot for Learning a Literature Review," *Computers and Education* 149, no. 2 (2020): 10–18.

⁹ Nikolaos Pellas, "Effects of Kahoot on K-12 Student's Mathematics Achievement and Multi-Screen Addiction," *Multimodal Technologies and Interaction (MDPI)* 8 (2024): 3–11.

Lampung". Adapun metode penelitian yang akan diterapkan adalah Penelitian tindakan kelas¹⁰.

Tabel 1: Presentase Nilai Pre Test Bahasa Arab Kelas 9 MTSN 1 Bandar Lampung

Interval Nilai	Kategori Penilaian	Jumlah Siswa	Presentasi Nilai
0-60	Belum Tuntas	19	63,33%
60-100	Tuntas	11	36,67%
Jumlah		30	100%

Dalam pembelajaran yang menekankan kreativitas, Kahoot tidak sekadar berfungsi sebagai sarana menjawab soal, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk menyusun pertanyaan mereka sendiri. Aktivitas ini mendorong kemampuan berpikir kritis, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta meningkatkan rasa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran berbagai fitur interaktif pada Kahoot menjadikan aplikasi ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Dengan beragam keunggulan tersebut, Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang menarik, inovatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan Kahoot menjadikan kegiatan evaluasi tidak lagi terasa monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna¹¹. Oleh karena itu, penerapan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Bandar Lampung diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa, dengan metode penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK)¹².

¹⁰ Febblina Daryanes and Deci Ririen, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172, <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.

¹¹ Rahman Abdillah et al., "Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer" 2, no. 1 (2022): 92–102.

¹² Riantimun et al., "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif."

Metode

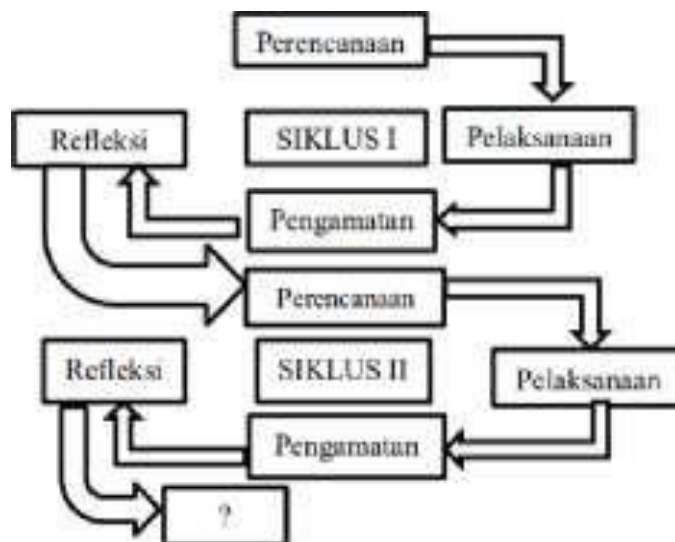
Penelitian yang dilakukan di MTsN 1 Bandar Lampung ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan Tindakan tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. Kemmis dan McTaggart mendefinisikan PTK sebagai suatu bentuk penelaah atau inkuiri melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan (guru atau kepala sekolah) dalam pembelajaran untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran dari praktik praktik sosial. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan dan masing masing siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), serta refleksi (reflecting). Setiap siklus dirancang untuk menganalisis dampak Tindakan yang diterapkan pada pembelajaran, dengan harapan dapat memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap¹³ subjek dalam penelitian ini Adalah 32 orang siswa kelas 9 E MTsN 1 Bandar Lampung dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan jumlah siswa Perempuan sebanyak 17 orang.

Adapun Instrumen Tes Kosakata yang digunakan dalam penelitian ini Adalah tes objektif kosakata Bahasa Arab yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan yaitu; pilihan ganda (multiple choice) dan menerjemahkan kosakata. Jumlah soal tes sebanyak 10 butir soal dengan sistem penilaian: Jawaban benar = 1 dan jawaban salah = 0.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes hasil belajar, dan juga dokumentasi. Dan Adapun indikator keberhasilan penelitian Adalah dengan 65 (KKM) kemudian terjadi peningkatan hasil belajar dari

- Pretest (63,33%)
- Siklus I (62,5%)
- Siklus II (84,38%)

¹³ Jasiah, *Ilmu Pendidikan*, 2021.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart (Sinaga, 2024)

Temuan Data dan Diskusi

a. Hasil Temuan

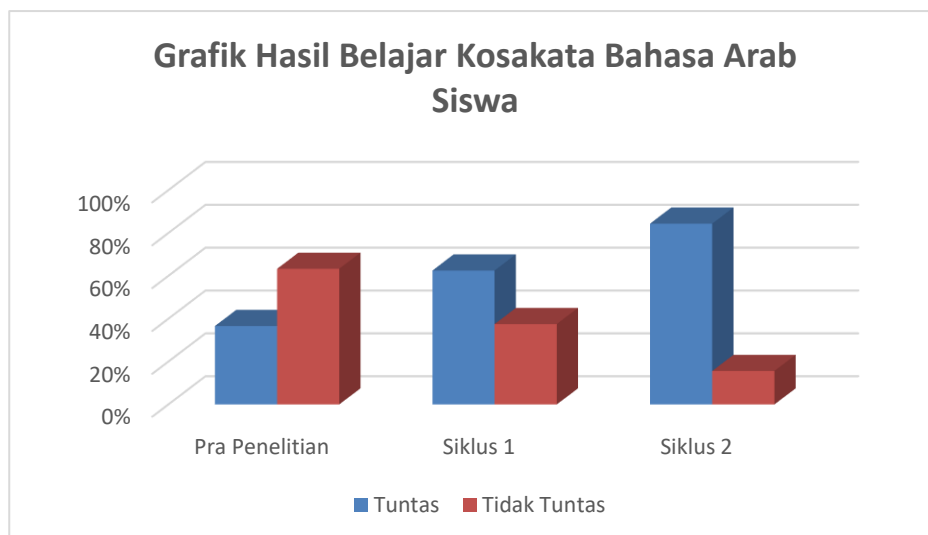
Data penelitian ini merupakan hasil tes objektif hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa setelah diterapkannya aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada tahap pretest, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa

Tahap Penelitian	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
Prettest	63,33%	36,67%
Siklus 1	62,5%	37,5%
Siklus 2	84,38%	15,62%

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa pada tahap pretest menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 63,33%, sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan sebesar 36,67%. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Arab belum sepenuhnya memenuhi kriteria ketuntasan belajar.

Pada pelaksanaan siklus I, setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 62,5%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas sebesar 37,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa belum mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan kondisi awal. Hal ini disebabkan oleh siswa yang masih dalam tahap penyesuaian terhadap penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi¹⁴. Selanjutnya, pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 84,38%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 15,62%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa¹⁵.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab Siswa

¹⁴ Untszaa Unzzila Meli Apriliani and Sheila Aulia Putri, "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2024): 1–9, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>.

¹⁵ Ratna Yulis, "Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 2 (2022): 317–26.

Berdasarkan grafik hasil belajar di atas, secara keseluruhan terlihat bahwa hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal (pretest) hingga siklus II setelah diterapkannya aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa dan menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik, interaktif, serta memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya dan Analisis Kritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa secara signifikan, terutama pada siklus II dengan persentase ketuntasan mencapai 84,38%. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis game-based learning dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizka menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam penelitian tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Kahoot sebagai media evaluasi. Hal ini memperkuat hasil penelitian ini bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman kosakata.

Selanjutnya, penelitian oleh Wang dan Tahir¹⁶ mengungkapkan bahwa Kahoot berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta konsentrasi siswa. Mereka menegaskan bahwa unsur permainan, kompetisi, serta pemberian umpan balik secara langsung (immediate feedback) menjadi faktor utama yang mendorong peningkatan hasil belajar. Temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini, di mana peningkatan

¹⁶ Wang, "The Effect of Using Kahoot for Learning a Literatur Review."

signifikan baru terlihat pada siklus II setelah siswa mulai terbiasa dengan penggunaan aplikasi Kahoot. Dengan demikian, terdapat perbedaan penting antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini, hasil belajar siswa pada siklus I belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, bahkan mengalami sedikit penurunan dibandingkan dengan pretest (63,33% menjadi 62,5%). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas Kahoot tidak bersifat instan, melainkan dipengaruhi oleh proses adaptasi siswa terhadap teknologi yang digunakan. Temuan ini memperkaya hasil penelitian sebelumnya dengan menekankan pentingnya kesiapan pengguna dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital.

Secara kritis, hasil penelitian ini dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Aspek Adaptasi Teknologi

Pada tahap awal (siklus I), siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot, sehingga perhatian mereka terbagi antara memahami materi dan memahami penggunaan aplikasi. Hal ini menyebabkan hasil belajar belum optimal. Dengan demikian, diperlukan tahap orientasi sebelum penggunaan media digital agar proses pembelajaran berjalan efektif.

2. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan

Peningkatan signifikan pada siklus II menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui unsur kompetisi dan permainan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

3. Efektivitas Umpan Balik Langsung

Kahoot memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya. Proses ini mempercepat pemahaman dan memperkuat daya ingat terhadap kosakata Bahasa Arab.

4. Implikasi Pedagogis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan interaksi siswa.

5. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah siklus yang terbatas serta ketergantungan pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Selain itu, peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan Kahoot, tetapi juga oleh faktor lain seperti metode pengajaran dan intensitas latihan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan sebelumnya, tetapi juga memberikan kontribusi baru dengan menekankan pentingnya proses adaptasi dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, implementasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab, asalkan didukung oleh kesiapan siswa dan strategi pembelajaran yang tepat.

b. Diskusi

Peningkatan hasil belajar kosakata Bahasa Arab pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dampak positif tersebut tercermin dari meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa setelah Kahoot digunakan dalam kegiatan evaluasi¹⁷. Temuan ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pada tahap pretest, persentase ketuntasan belajar siswa berada pada angka 63,33%, yang menunjukkan bahwa penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa masih belum optimal. Penggunaan evaluasi yang bersifat konvensional menyebabkan motivasi belajar siswa relatif

¹⁷ Azza Nabila, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas" 13, no. 001 (2024): 897–906.

rendah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum maksimal. Selanjutnya, pada pelaksanaan siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 62,5%. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar belum signifikan, karena sebagian siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan aplikasi Kahoot, baik dari aspek teknis maupun pemahaman terhadap sistem evaluasi berbasis kuis interaktif¹⁸.

Setelah dilakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 84,38%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas menurun menjadi 15,62%. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa siswa telah terbiasa menggunakan Kahoot dan mampu memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk membantu memahami serta mengingat kosakata Bahasa Arab dengan lebih efektif. Ditinjau dari perspektif teori media pembelajaran interaktif, Kahoot menghadirkan unsur visual, batasan waktu, pemberian skor, serta umpan balik secara langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa¹⁹. Hal ini sejalan dengan pendapat Miftah yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual dan interaktif mampu meningkatkan daya serap serta partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa. Selain itu, penerapan unsur gamifikasi dalam Kahoot, seperti kompetisi yang sehat dan sistem penilaian, dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan tidak menimbulkan tekanan bagi siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, keaktifan dan partisipasi siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif pada setiap siklus. Pada siklus II, siswa tampak lebih antusias, fokus, dan percaya diri dalam menjawab soal evaluasi. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Sani (2013) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menekankan keaktifan dan partisipasi siswa dapat meningkatkan pemahaman

¹⁸ Laila Marhayati Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, "Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang" 1, no. 8 (2022): 1935–40.

¹⁹ Rita Karmila Sari et al., "Quizizz Atau Kahoot !: Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris" 1, no. 3 (2021): 78–86.

terhadap materi yang dipelajari. Melalui penggunaan Kahoot, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal kosakata, tetapi juga memahami makna serta penggunaannya secara tepat dan cepat²⁰.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata Bahasa Arab siswa di MTsN 1 Bandar Lampung. Peningkatan persentase ketuntasan belajar dari tahap pretest hingga siklus II membuktikan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran²¹. Oleh karena itu, Kahoot dapat dijadikan sebagai alternatif solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar serta kejenuhan siswa dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran Bahasa Arab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran kosakata Bahasa Arab di MTsN 1 Bandar Lampung terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 63,33% pada tahap pretest menjadi 84,38% pada siklus II. Selain itu, penggunaan Kahoot juga meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Dari temuan tersebut, dapat dipahami bahwa evaluasi berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Namun, efektivitas penggunaan Kahoot sangat dipengaruhi oleh kesiapan siswa dan proses adaptasi terhadap teknologi, sehingga diperlukan strategi pendampingan yang tepat dari guru.

²⁰ Nur Hidayatul Maulidya Siti Halimah, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Ips Di Sma Negeri 3 Pasuruan," 2021.

²¹ Afiq Ma'ruf & Alfurqan, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 2 Padang" 4, no. 5 (2022): 1276–87.

Berdasarkan hal tersebut, implikasi penelitian ini adalah bahwa guru perlu mengintegrasikan media evaluasi berbasis teknologi seperti Kahoot secara terencana dan sistematis dalam pembelajaran, serta memberikan orientasi awal kepada siswa agar penggunaannya optimal. Selain itu, sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan prasarana teknologi guna menunjang pembelajaran digital.

Adapun rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah perlunya pengkajian lebih lanjut mengenai penggunaan Kahoot pada konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda, membandingkannya dengan media evaluasi digital lainnya, serta mengkaji dampaknya terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, dan retensi jangka panjang siswa.

Daftar Kepustakaan

- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, Fajar Erlangga, and Vickry Ramdhan. "Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer" 2, no. 1 (2022): 92–102.
- Alfurqan, Afiq Ma'ruf &. "Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game Based Learning Dalam Evaluasi Pembelajaran Pai Di Sma Negeri 2 Padang" 4, no. 5 (2022): 1276–87.
- Apriliani, Untszaa Unzzila Meli, and Sheila Aulia Putri. "Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2024): 1–9,. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.493>.
- Azizah, Cahiyatul. "Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Dalam Pembelajaran Pai Di Sd Islam Maarif Sukorejo." *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri* 4, no. 1 (2022): 1–23.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020): 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>.
- Hosnul, Dewi, Khotimah Khomaeroh, and Muhammad Ajmul Nashir. "Optimalisasi Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Kurikulum Merdeka Di SDN Kuin Utara 7." *Penelitian Multidisiplin* 3, no. 2 (2025): 584–91.
- Ihwaludin, Arham, Program Studi, Pendidikan Bahasa, and Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. "Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul Pendahuluan." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2023.
- Jasiah. *Ilmu Pendidikan*, 2021.
- M. Yakub Iskandar, Siti Aisyah, Novrianti. "Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot ! Untuk Evaluasi" 9, no. 2 (2024): 218–26.
- Maulana, Iman, and Yogi Hasbii Sidiq. "Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot!

- Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang.” *AD-DHUHA : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam* 4, no. 2 (2023): 15–22.
- Nabila, Azza. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Assesmen Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas” 13, no. 001 (2024): 897–906.
- Nugrananda. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran.” *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)* 2, no. 2 (2022): 2807–9558.
- Pellas, Nikolaos. “Effects of Kahoot on K-12 Student’s Mathematics Achievment and Multi-Screen Addiction.” *Multimodal Technologies and Interaction (MDPI)* 8 (2024): 3–11.
- Riantimun, Andi Fauzi, Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, and Okita Fatma Marlina. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.” *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 2 (2024): 352–69. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.
- Sari, Rita Karmila, Siti Nurani, Fakultas Teknik, and Komputer Teknik. “Quizizz Atau Kahoot!: Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” 1, no. 3 (2021): 78–86.
- Siti Halimah, Nur Hidayatul Maulidya. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Ips Di Sma Negeri 3 Pasuruan,” 2021.
- Syelfia Dewimarni, Mishbah Ulhusna, Laila Marhayati. “Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Dikelas Vii Smp Negeri 38 Padang” 1, no. 8 (2022): 1935–40.
- Wang, tahir and. “The Effect of Using Kahoot for Learning a Literatur Review.” *Computers and Education* 149, no. 2 (2020): 10–18.
- Wiwik Sulistiyawat. “Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika” 15, no. 1 (2021): 46–57.
- Yulis, Ratna. “Penerapan Metode Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Analitik Bidang Melalui Aplikasi Kahoot.” *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2, no. 2 (2022): 317–26.