

Penerapan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Jenjang Pendidikan Dasar Di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026

Muhammad Solakhuddin Alfarikhi

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta, Indonesia. alfarikhi98@gmail.com

Warsito

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta, Indonesia. warsito@stimsurakarta.ac.id

Joko Ariyanto

Sekolah Tinggi Islam Al-Mukmin Surakarta, Indonesia. jokoariyanto@stimsurakarta.ac.id

Abstract: *The low level of student engagement and learning outcomes in Arabic language learning remains a challenge despite the availability of technological facilities, including personal tablets for each student. This study aimed to analyze the implementation of Kahoot in Arabic language learning and to examine its effectiveness in improving the learning activities and learning outcomes of Grade VII SCP1 students at SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles, each including the stages of planning, action, observation, and reflection. The participants were 20 Grade VII SCP1 students. Data were collected through observations, interviews, tests, and documentation and analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The findings revealed that the implementation of Kahoot significantly improved both students' learning activities and learning outcomes. The average activity score increased from 5 in the pre-cycle to 8.5 in Cycle I and reached 14 in Cycle II, which was categorized as very good. Meanwhile, learning mastery improved from 15% in the pre-cycle to 40% in Cycle I and reached 90% in Cycle II, exceeding the predetermined success indicator of 80% of students achieving the Minimum Mastery Criterion (MMC). These findings indicate that the gamification elements embedded in Kahoot, such as challenges, competition, rewards, and immediate feedback, effectively enhanced students' motivation, attention, participation, and engagement during the learning process. Therefore, Kahoot is an effective instructional medium for improving students' learning activities and learning outcomes in Arabic language learning and has practical implications as an interactive teaching and assessment tool that optimizes the use of technology in schools.*

Keywords: Kahoot, Arabic language learning, learning activities, learning outcomes, Classroom Action Research.

Abstrak: Rendahnya aktivitas dan hasil belajar bahasa Arab siswa masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran, meskipun sekolah telah didukung fasilitas teknologi berupa tablet pribadi bagi setiap siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab serta mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta setelah penerapan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Skor aktivitas belajar meningkat dari 5 pada tahap pra-siklus menjadi rata-rata 8,5 pada Siklus I dan mencapai 14 pada Siklus II dengan kategori sangat baik. Persentase ketuntasan hasil belajar juga meningkat dari 15% pada pra-siklus menjadi 40% pada Siklus I dan mencapai 90% pada Siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa unsur *gamification* dalam Kahoot, seperti tantangan, kompetisi, penghargaan, dan umpan balik langsung, mampu meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Dengan demikian, media Kahoot efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan

hasil belajar bahasa Arab serta berimplikasi praktis sebagai alternatif media pembelajaran dan evaluasi yang interaktif dalam mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi di sekolah.

Kata Kunci: Kahoot, bahasa Arab, aktivitas belajar, hasil belajar, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Belajar bahasa Arab merupakan aspek penting dalam pendidikan Islam karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, serta berbagai literatur keislaman (Holilulloh et al., 2021). Selain sebagai sarana komunikasi, pembelajaran bahasa Arab juga membantu siswa memahami sumber ajaran Islam secara lebih mendalam (Mustofa & Moh. Abdul Kholiq Hasan, 2023). Namun, proses pembelajaran bahasa Arab masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada kesulitan memahami dan menguasai kosakata bahasa Arab (Umam, 2022).

Berdasarkan hasil observasi di Kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta, sekolah telah menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai berupa tablet pribadi bagi setiap siswa. Meskipun demikian, pembelajaran bahasa Arab belum berlangsung secara optimal. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan kosakata bahasa Arab karena belum memiliki dasar bahasa Arab yang kuat sejak jenjang sebelumnya. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dan belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan fasilitas teknologi belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yaitu Kahoot. Kahoot merupakan platform digital yang memungkinkan guru menyajikan kuis dan evaluasi pembelajaran secara interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif melalui perangkat digital yang dimiliki (Bunyamin et al., 2020). Penggunaan Kahoot terbukti mampu meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui unsur tantangan, kompetisi, dan umpan balik secara langsung (Fashi Hatul Lisaniyah & Ummidlatu Salamah, 2021; Hermawati & Solihin, 2023). Oleh karena itu, Kahoot berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Efektivitas Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab telah dilaporkan pada beberapa penelitian sebelumnya. Indzar Robiatul Adawiyah & Syarifuddin, (2023) menemukan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterampilan menyimak (*maharah istima'*) siswa. Selain itu, penelitian Nur Khoirotus Syifa & Wulan Indah Fatimaul Djamilah, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, daya ingat, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian Nur Khoirotus Syifa & Wulan Indah Fatimaul Djamilah, (2024) lebih berfokus pada penggunaan media audiovisual yang cenderung bersifat satu arah, seperti video, rekaman audio, dan presentasi interaktif.

Media tersebut belum memfasilitasi interaksi dua arah, kompetisi antarsiswa, maupun pemberian umpan balik secara langsung sebagaimana karakteristik pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Selain itu, penelitian terdahulu belum mengkaji secara khusus penerapan Kahoot pada kelas yang telah didukung oleh fasilitas teknologi personal berupa tablet bagi setiap siswa. Padahal, ketersediaan perangkat tersebut memungkinkan implementasi Kahoot secara lebih optimal sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan teori *game-based learning*, unsur kompetisi, tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung pada Kahoot diperkirakan mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta hasil belajar secara lebih efektif dibandingkan media interaktif yang bersifat pasif.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab di kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta yang telah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dengan dukungan tablet pribadi bagi setiap siswa. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan media pembelajaran digital, tetapi juga mengevaluasi pemanfaatan Kahoot pada lingkungan pembelajaran yang telah didukung oleh perangkat teknologi secara merata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta serta mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya (Arif & Oktafiana, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 8 Surakarta pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SCP1 yang berjumlah 20, diantaranya 10 laki-laki dan 10 perempuan. Kelas tersebut dipilih karena berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa aktivitas dan hasil belajar bahasa Arab siswa masih rendah. Selain itu, kelas VII SCP1 merupakan kelas berbasis teknologi yang didukung oleh fasilitas tablet pribadi bagi setiap siswa sehingga sesuai untuk penerapan media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) menggunakan Kahoot..

Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yang meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Kahoot. Aspek aktivitas siswa yang diamati meliputi perhatian terhadap pembelajaran, keaktifan menjawab pertanyaan, partisipasi

dalam diskusi, kerja sama, antusiasme mengikuti pembelajaran, serta ketepatan menyelesaikan tugas. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai kendala pembelajaran serta respons terhadap penggunaan Kahoot. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada setiap akhir siklus, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar nilai, modul pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya (Sugiyono, 2022).

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, soal tes hasil belajar, serta lembar dokumentasi. Aktivitas belajar siswa diukur menggunakan lembar observasi yang mencakup empat indikator, yaitu keaktifan, perhatian, kedisiplinan, dan penyelesaian tugas. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, dengan skor 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Skor setiap indikator dijumlahkan untuk memperoleh skor total aktivitas belajar siswa pada setiap siklus. Kategori aktivitas belajar ditentukan berdasarkan rentang skor berikut: 4–7 = kurang, 8–11 = cukup, 12–16 = baik/sangat baik (Hasanah et al., 2022). Sedangkan tes hasil belajar disusun sesuai dengan capaian pembelajaran materi bahasa Arab yang diajarkan pada setiap siklus.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar menggunakan rumus: $\text{Persentase ketuntasan} = (\text{Jumlah siswa tuntas} / \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$ (Aisy, 2022).

Selanjutnya, hasil setiap siklus dibandingkan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Data kualitatif dianalisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sahiru et al., 2023). Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan perubahan aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila: (1) minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah, yaitu 75; dan (2) aktivitas belajar siswa berada pada kategori baik, yang ditunjukkan oleh meningkatnya perhatian, partisipasi, keaktifan menjawab pertanyaan, kerja sama, antusiasme, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Kahoot (Suhardjono, 2022).

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab pada siswa kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu meningkatkan aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa secara bertahap mulai dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari bertambahnya skor aktivitas dan persentase ketuntasan belajar, tetapi juga dari meningkatnya perhatian, keaktifan, kedisiplinan, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Tabel 1 Observasi Aktivitas Siswa

No	Hal yang Diamati	Skor
1	Keaktifan	2
2	Perhatian	1
3	Kedisiplinan	1
4	Penugasan	1
Jumlah		5

Tabel 2 Hasil Nilai Pre-Test

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (>75)	3	15%
Belum Tuntas	17	85%
Total	20	100%

Pada tahap pra-siklus, aktivitas belajar siswa masih rendah dengan skor observasi 5 dari skor maksimum 16, sedangkan ketuntasan belajar hanya mencapai 15%. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional belum mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Guru lebih banyak berperan sebagai penyampai informasi sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memahami kosakata bahasa Arab yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Tabel 3 Hasil Observasi Siklus 1

Pertemuan	Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	Skor Total	Kategori
1	2	1	1	2	6	Kurang
2	3	3	2	3	11	Baik
Rata-rata					8,5	Cukup

Tabel 4 Hasil Tes Siklus 1

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (>75)	8	40%
Belum Tuntas	12	60%
Total	20	100%

Setelah penerapan Kahoot pada Siklus I, aktivitas belajar siswa meningkat dengan rata-rata skor 8,5, sedangkan ketuntasan belajar meningkat menjadi 40%. Peningkatan tersebut terjadi karena siswa mulai beradaptasi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Walaupun sebagian siswa masih memerlukan waktu untuk memahami mekanisme penggunaan aplikasi, unsur kompetisi, tantangan, pemberian skor, dan umpan balik langsung mulai menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun demikian, peningkatan pada Siklus I belum optimal karena proses adaptasi terhadap media digital masih berlangsung.

Tabel 5 Hasil Observasi Siklus 2

Pertemuan	Keaktifan	Perhatian	Kedisiplinan	Penugasan	Skor Total	Kategori
1	3	3	3	4	13	Sangat baik
2	4	4	3	4	15	Sangat baik
Rata-rata					14	Sangat baik

Tabel 6 Hasil Tes Siklus 2

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (>75)	18	90%
Belum Tuntas	2	10%
Total	20	100%

Pada Siklus II, aktivitas belajar siswa meningkat menjadi rata-rata skor 14 dengan kategori sangat baik, sedangkan ketuntasan belajar mencapai 90%. Peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan Siklus I menunjukkan bahwa siswa telah mampu menggunakan Kahoot secara optimal sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada materi pembelajaran daripada pada penggunaan aplikasi. Selain itu, guru melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I melalui pemberian petunjuk penggunaan Kahoot yang lebih jelas, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut membuat siswa lebih percaya diri, aktif berdiskusi, menyelesaikan tugas dengan baik, dan berpartisipasi secara optimal selama proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori Gamification yang dikemukakan oleh Kapp. Menurut teori ini, penerapan unsur permainan seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), tantangan, penghargaan, dan umpan balik langsung mampu meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Bai et al., 2022). Dalam penelitian ini, fitur-fitur Kahoot membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran karena setiap jawaban yang benar memberikan skor dan memengaruhi posisi mereka pada papan peringkat. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan berusaha memperoleh hasil terbaik selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan Kahoot memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal, berdiskusi, serta memperoleh umpan balik secara langsung sehingga siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran (Pramartha et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan.

Selain itu, peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan melalui teori behaviorisme, khususnya konsep *reinforcement* yang dikemukakan oleh Skinner.

Umpan balik langsung berupa skor, peringkat, dan penghargaan yang diberikan Kahoot merupakan bentuk penguatan positif (*positive reinforcement*) yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa memperoleh jawaban benar dan mendapatkan skor tinggi, mereka terdorong untuk mempertahankan bahkan meningkatkan prestasi pada soal berikutnya (Sailer & Homner, 2020). Sebaliknya, ketika memperoleh jawaban yang kurang tepat, siswa dapat segera mengetahui letak kesalahannya sehingga dapat memperbaiki pemahaman pada materi berikutnya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Indzar Robiatul Adawiyah & Syarifuddin, (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan keterampilan menyimak (*maharah istima'*) dalam pembelajaran bahasa Arab. Penelitian Hermawati & Solihin, (2023) juga menyatakan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian Nur Khoiratus Syifa & Wulan Indah Fatimaul Djamilah, (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, daya ingat, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Arab. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga berdampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Meskipun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak selalu memberikan peningkatan hasil belajar yang optimal apabila guru belum mampu mengelola pembelajaran secara efektif atau peserta didik belum siap memanfaatkan teknologi digital. Pada penelitian ini, kondisi tersebut terlihat pada Siklus I ketika sebagian siswa masih beradaptasi dengan penggunaan aplikasi sehingga peningkatan aktivitas dan hasil belajar belum maksimal. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan Kahoot tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media pembelajaran, tetapi juga oleh kompetensi guru dalam merancang pembelajaran, kesiapan peserta didik, serta dukungan fasilitas teknologi yang tersedia.

Penelitian ini memiliki kontribusi ilmiah yang membedakannya dari penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau madrasah dan berfokus pada keterampilan berbahasa tertentu, seperti *maharah istima'*. Sementara itu, penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP di kelas berbasis teknologi yang didukung oleh tablet pribadi bagi setiap siswa. Kondisi tersebut memungkinkan seluruh siswa mengakses Kahoot secara bersamaan sehingga interaksi, kompetisi, kolaborasi, dan pemberian umpan balik berlangsung secara lebih optimal. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa efektivitas Kahoot tidak hanya dipengaruhi oleh karakteristik media berbasis permainan, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan pembelajaran berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Arab siswa secara bertahap dari tahap pra-siklus hingga Siklus II. Integrasi unsur permainan, teknologi, dan evaluasi pembelajaran dalam Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, Kahoot layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah menengah pertama, khususnya pada sekolah yang telah memiliki fasilitas pembelajaran berbasis teknologi.

Refleksi

Hasil refleksi menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran bahasa Arab secara bertahap dari pra-siklus hingga Siklus II. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif, sehingga aktivitas belajar hanya memperoleh skor 5 dan ketuntasan belajar mencapai 15%. Hasil tersebut menjadi dasar perbaikan tindakan melalui penerapan media Kahoot pada Siklus I.

Pada Siklus I terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar, namun indikator keberhasilan belum tercapai karena sebagian siswa masih beradaptasi dengan penggunaan Kahoot. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan melalui pemberian petunjuk penggunaan yang lebih jelas, pendampingan kepada siswa, serta pengelolaan pembelajaran yang lebih terarah. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Pada akhir Siklus II, aktivitas belajar mencapai skor rata-rata 14 (kategori sangat baik) dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 90%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa.

Dengan demikian, refleksi penelitian ini menunjukkan bahwa media Kahoot efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Arab pada jenjang SMP, khususnya di kelas yang telah didukung fasilitas teknologi, karena mampu mengoptimalkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dapat disimpulkan bahwa penerapan media Kahoot efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar bahasa Arab siswa kelas VII SCP1 SMP Muhammadiyah 8 Surakarta. Aktivitas belajar siswa meningkat dari skor 5 pada tahap pra-siklus menjadi 14 pada Siklus II dengan kategori sangat baik, sedangkan ketuntasan hasil belajar meningkat dari 15% menjadi 90%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi, perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa melalui unsur-unsur *gamification*, seperti tantangan, kompetisi, pemberian umpan balik, dan penghargaan secara langsung. Temuan ini sekaligus memperkuat teori *gamification* dan konstruktivisme bahwa pembelajaran berbasis teknologi yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Dengan demikian, Kahoot layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Arab pada jenjang sekolah menengah pertama, khususnya di kelas yang telah didukung fasilitas teknologi. Hasil penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bahwa guru dapat memanfaatkan Kahoot tidak hanya sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Arab.

REFERENSI

- Aisy, R. R. (2022). Penggunaan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Boro. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 279–299. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.81>
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Mitra Ilmu.
- Bai, S., Hew, K. F., Gonda, D. E., Huang, B., & Liang, X. (2022). Incorporating fantasy into gamification promotes student learning and quality of online interaction. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 29. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00335-9>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Fashi Hatul Lisaniyah, & Ummidlatu Salamah. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS DIGITAL 4.0 (KAHOOT DAN SOCRATIVE) PADA SEKOLAH DASAR. *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2), 13–29. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i2.107>
- Hasanah, S. N. J., Salsabila, V. D., & Rofiki, I. (2022). Implementation of Think Pair Share during Limited Face-to-Face Learning to Improve Students' activeness, Concept Understanding, and Learning Outcome. *Abjadia : International Journal of Education*, 7(1), 73–81. <https://doi.org/10.18860/abj.v7i1.15428>
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Holilulloh, A., Sakran, M. S. M., & As-Sayyid, W. (2021). Analisis Materi dan Metode Sintaksis Arab dalam Kitab An-Nahwu Al-Wadhih. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(02), 125. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v3i02.3103>
- Indzar Robiatul Adawiyah, & Syarifuddin. (2023). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Peningkatan Pembelajaran Maharah Istima' di MTs Wali Songo Purwosari Pasuruan. *Al-Kalim : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 2(2), 135–149. <https://doi.org/10.60040/jak.v2i2.13>
- Mustofa, A., & Moh. Abdul Kholiq Hasan. (2023). Peran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam di Ma'had Aly Ar-Rasyid Wonogiri: Tinjauan Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Media Akses Ilmu Agama. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 88–94. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i2.8642>
- Nur Khoirotus Syifa, & Wulan Indah Fatimaul Djamilah. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual. *Darussalam*, 25(02). <https://doi.org/10.58791/drs.v25i02.153>
- Pramartha, I. N. B., Suharsono, N., & Mudana, W. (2022). Kajian Analisis Penerapan Teori Konstruktivis Melalui Pendekatan RME Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2421–2425. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.464>
- Sahiru, N. S., Minarni, M., & Aditya, A. M. (2023). Self Control pada Remaja

- Penyalahgunaan Lem: Studi Fenomenologis di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 3(2), 319–326. <https://doi.org/10.56326/jpk.v3i2.2302>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif*. Alfabeta.
- Suhardjono. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Umam, M. K. (2022). Strategi Peningkatan Pemahaman Bacaan Bahasa Arab Melalui Program Hafalan Mufrodah Di MA Al Jauhar kelas X A (IPA) putri. *AL-MU'ARRIB: JOURNAL OF ARABIC EDUCATION*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i1.2428>