

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Kahoot Terhadap Peningkatan Kemampuan Tata Bahasa Arab (Qawaid)

Shilvy Muhda Sabila¹, Syafi'i², Suparmanto³

¹²Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, ³Universitas Islam Negeri Mataram
¹shilvymuhdas@gmail.com ²syafii@uinsa.ac.id ³suparmanto@uinmataram.ac.id

Abstract

This study investigates how the use of the interactive media Kahoot affects the Arabic grammar skills of students in class X-A at MAN 1 Lamongan in 2025. This study uses a quantitative approach and employs a one-group pretest-posttest design. 26 students, as research subjects, were given multiple-choice tests before and after the treatment. The analysis results show that the average pretest score was 57.3, which increased to 86.5 on the posttest. The t-value of -14.335 with $p = 0.000$ (< 0.05) indicates a significant difference between the pretest and posttest results. Therefore, Kahoot has a significant effect on students' grammar abilities. The research results show that Kahoot can be an interactive digital learning media alternative that can improve student engagement and learning outcomes in learning Arabic grammar.

Keywords: Kahoot, Interactive Media, Arabic Grammar Skills, Arabic Language Learning, Digital Learning

Abstrak

Studi ini menyelidiki bagaimana penggunaan media interaktif Kahoot berpengaruh pada kemampuan tata bahasa Arab siswa di kelas X-A MAN 1 Lamongan pada tahun 2025. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest. 26 siswa, sebagai subjek penelitian, diberikan tes pilihan ganda sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai pretest rata-rata sebesar 57,3 meningkat menjadi 86,5 pada posttest. Nilai $t = -14,335$ dengan $p = 0,000$ ($< 0,05$) menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Oleh karena itu, Kahoot memiliki efek yang signifikan terhadap kemampuan tata bahasa siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam belajar tata bahasa arab.

Kata-kata kunci: Kahoot, Media Interaktif, Tata Bahasa Arab, Pembelajaran Bahasa Arab, Pembelajaran Digital

PENDAHULUAN

Di era digital, peningkatan pesat teknologi informasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Era Society 5.0 menuntut terjadinya integrasi antara teknologi digital dan kegiatan belajar, sehingga pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan karakteristik generasi yang tumbuh di lingkungan teknologi (Syagif, 2023).

Pendidikan nasional pada era modern dituntut untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang tidak sekadar berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, sikap, serta karakter peserta didik yang selaras dengan kebutuhan dan tantangan abad ke-21 (Annisa, 2022). Pendidik perlu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya memiliki relevansi terhadap materi ajar, tetapi juga mengintegrasikan pemanfaatan teknologi secara optimal untuk menciptakan lingkungan belajar yang mampu menumbuhkan partisipasi aktif, kreativitas, dan kerja sama antarpeserta didik.

Salah satu tantangan dalam integrasi teknologi pembelajaran terdapat pada mata pelajaran Bahasa Arab, khususnya aspek tata bahasa. Materi ini kerap dianggap sulit dan membosankan karena masih diajarkan secara konvensional dan teoritis. Hasil observasi penulis pada Februari 2025 di kelas X-A MAN 1 Lamongan menunjukkan bahwa pembelajaran tata bahasa arab masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis dengan penggunaan teknologi yang terbatas dan kurang interaktif. Akibatnya, keterlibatan siswa rendah dan aktivitas belajar kurang bervariasi. Kondisi ini semakin jelas pada topik *jumlah ismiyah* (kalimat nominal) dan *jumlah fi'liyah* (kalimat verbal), di mana siswa mengalami kesulitan dalam membedakan struktur kalimat serta mengenali unsur-unsurnya

Berbagai inovasi dalam media pembelajaran interaktif, termasuk pembelajaran Bahasa Arab, telah muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi digital. Kahoot, platform kuis berbasis permainan, adalah salah satu media interaktif yang telah terbukti efektif dalam membantu siswa belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Syaifudin et al., 2022). Karena adanya elemen permainan, persaingan, dan waktu yang terbatas, Kahoot dianggap berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, dianggap mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan kognitif merek (Izzati & Kuswanto, 2019). Dalam proses pembelajaran bahasa arab, Kahoot dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa, terutama dalam penguasaan tata bahasa yang kerap dianggap sulit.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot berpengaruh positif terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Misalnya, Riantimun et al., (2024). meneliti manfaat Kahoot dalam pembelajaran interaktif, Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun, (2020) menguji pengaruhnya terhadap motivasi belajar, Novita & Tatang, (2024)

membuktikan peningkatannya pada motivasi siswa MAN, Sementara itu, studi oleh Abidah et al., (2023) membuktikan bahwa Kahoot juga berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis bahasa Arab. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa media interaktif seperti Kahoot memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek motivasi atau keterampilan menulis. Belum banyak yang menyoroti peran Kahoot dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa arab, khususnya pada materi *jumlah ismiyah* dan *jumlah fi'liyah*. Padahal, materi tersebut merupakan kendala utama siswa di madrasah. Selain itu, meskipun berbagai aplikasi seperti Duolingo atau Memrise juga digunakan, Kahoot memiliki keunggulan karena dapat dikustomisasi sesuai materi dan terintegrasi dalam evaluasi pembelajaran (Manoppo et al., 2023). Namun, penggunaannya di madrasah seperti MAN 1 Lamongan masih minim, sebagaimana terlihat dalam observasi awal yang menunjukkan dominasi pendekatan konvensional dan rendahnya keterlibatan siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mempelajari bagaimana penggunaan media interaktif Kahoot mempengaruhi kemampuan siswa kelas X-A MAN 1 Lamongan dalam tata bahasa Arab pada tahun 2025. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang berbeda dari penelitian sebelumnya, jika studi terdahulu banyak menyoroti motivasi atau keterampilan menulis, penelitian ini menekankan pada penguasaan tata bahasa yang kerap dianggap abstrak dan sulit, khususnya pada *jumlah ismiyah* dan *jumlah fi'liyah*. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi yang baik secara empiris dan praktis untuk mengembangkan metode pembelajaran bahasa Arab yang berbasis teknologi di madrasah. Selain itu, penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Arab di Indonesia.

LANDASAN TEORI

Teori Pembelajaran Interaktif dan Media digital

Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang menekankan partisipasi aktif siswa dan guru melalui interaksi dua arah yang dinamis dan bermakna (Sari et al., 2024). Pendekatan tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Bitu et al., 2024) Dalam konteks era digital, strategi pembelajaran ini menjadi semakin relevan karena sejalan dengan

karakteristik generasi yang akrab dengan penggunaan teknologi serta terbiasa dengan interaksi yang cepat dan dinamis.

Keterlibatan siswa (*student engagement*) menjadi aspek penting dalam pembelajaran interaktif. (Fredricks et al., 2004) membaginya ke dalam tiga dimensi: perilaku, emosional, dan kognitif, yang dapat ditumbuhkan melalui aktivitas kolaboratif, interaksi dua arah, serta pemanfaatan media digital. Seiring dengan kemajuan teknologi pembelajaran, media pendidikan juga mengalami perkembangan yang signifikan dalam bentuk dan fungsinya (Rohani, 2020).

Selain itu, teori konstruktivisme juga menjadi dasar penting bagi pembelajaran interaktif. Menurut Piaget dan Vygotsky, pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial, bukan sekadar diterima secara pasif dari guru (Iswara & Usman, 2025). Dalam konteks ini, media digital berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi.

Penerapan pembelajaran interaktif digital terutama dalam pembelajaran Bahasa Arab, membantu siswa memahami konsep seperti nahwu dan sharaf dengan lebih jelas melalui penjelasan lisan dan tertulis. (Bachtiar et al., 2024). Siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran bahasa arab melalui platform seperti Kahoot, yang menawarkan pertanyaan tata bahasa interaktif yang disajikan secara visual, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Khomsah & Imron, 2020),

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi

Media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* seperti Kahoot berlandaskan pada teori *gamification* yang menekankan penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Teori gamifikasi menyatakan bahwa komponen permainan seperti tantangan, kompetisi, poin, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Deterding et al., 2011). Berdasarkan prinsip tersebut, Kahoot! dapat digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif untuk mengajar tata bahasa arab dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan memotivasi.

Kahoot, sebuah platform online edukatif yang menawarkan berbagai fitur interaktif untuk mendukung pembelajaran, memungkinkan guru menggunakan berbagai elemen visual, seperti gambar, diagram, grafik, garis waktu, dan video, antara lain, untuk

memperjelas konsep dan meningkatkan perhatian siswa (Ihwaludin et al., 2019) Fitur-fiturnya dirancang untuk menyajikan kuis, survei, atau diskusi dalam bentuk permainan yang melibatkan waktu, skor, dan elemen kompetisi.

Selain itu, tampilan pilihan jawaban yang berwarna-warni dan menarik, serta kemudahan akses melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop, semakin meningkatkan interaktivitas dan daya tarik siswa dalam menjawab soal (Daryanes & Ririen, 2020). Dengan demikian, Kahoot tidak hanya menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu menjembatani kesenjangan antara teori tata bahasa arab yang abstrak dengan praktik pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Tata Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Tata bahasa (qawa'id) adalah merupakan materi yang harus disajikan secara prioritas, sebelum mempresentasikan materi pelajaran yang lainnya, khususnya di dalam pembelajaran bahasa Arab. Tata bahasa merupakan seperangkat aturan atau prinsip yang digunakan untuk penyusunan *kalam* (kalimat) dalam bahasa arab. (Lutviana, 2023) Ilmu ini memiliki banyak cabang, di antaranya yang paling dikenal adalah ilmu nahwu dan sharaf (Setyawan, 2015). Ilmu nahwu berfokus pada struktur kalimat dan fungsi kata dalam sebuah susunan kalimat (Mualif, 2019), seperti kedudukan muftada', khabar, fa'il, maf'ul bih, dan sebagainya. Sementara itu, ilmu sharaf (morfologi) lebih fokus terhadap perubahan bentuk kata (tashrif) dan pembentukan pola kata dari akar kata (fi'l madhi), yang berperan penting dalam memahami variasi bentuk kata dalam konteks kalimat (Sudrajat, 2021).

Tata bahasa arab memegang peranan krusial dalam pembelajaran bahasa arab untuk mencegah terjadinya kekeliruan dalam konstruksi kalimat. (Ahyar, 2018) Tanpa penguasaan tata bahasa arab, siswa akan kesulitan memahami makna kalimat secara utuh, menyusun kalimat dengan struktur yang benar, serta mengungkapkan ide secara tepat dalam bahasa arab. Dengan demikian, tata bahasa tidak hanya bersifat teoritis, tetapi aplikatif dalam seluruh aspek kebahasaan.

Siswa dalam praktiknya kesulitan membedakan jumlah ismiyah dan fi'liyah serta unsur-unsur seperti muftada' (subjek), khabar (predikat), fil (kata kerja), fail (pelaku), dan maf'ul bih (objek). Metode konvensional seperti ceramah tidak dapat mencapai pemahaman yang mendalam. Akibatnya, pendekatan pembelajaran interaktif yang didukung

gamifikasi, seperti Kahoot, diperlukan untuk membuat pelajaran tata bahasa Arab lebih menarik, terlibat, dan mudah dipahami.

Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif Kahoot! memberikan efek positif dalam pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian yang dilakukan oleh (Riantimun et al., 2024) mengungkapkan bahwa Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun, 2020) juga membuktikan bahwa penerapan Kahoot! mampu menumbuhkan motivasi dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran Bahasa Arab berlangsung.

Sementara itu, (Novita & Tatang, 2024) dalam penelitiannya di MAN 1 Lahat menemukan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Arab. Hal ini menunjukkan bahwa suasana kompetitif dan interaktif yang ditawarkan Kahoot! berdampak positif terhadap keaktifan siswa dalam kelas. Dari aspek kebahasaan, (Aflisia et al., n.d.) menuliskan bahwa penggunaan Kahoot! efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata serta struktur kalimat siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa Kahoot! juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran untuk unsur kebahasaan yang lebih spesifik. Sementara itu, (Abidah et al., 2023) dalam penelitiannya membuktikan bahwa Kahoot! juga berpengaruh positif terhadap keterampilan menulis dalam Bahasa Arab, khususnya dalam meningkatkan struktur kalimat dan kelancaran ekspresi tulis siswa.

Secara umum, hasil penelitian terdahulu tersebut mengindikasikan bahwa Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan besar dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan berbahasa arab, mulai dari motivasi, minat, hingga keterampilan produktif seperti menulis. Meskipun demikian, sebagian besar studi tersebut masih berfokus terhadap motivasi belajar, minat siswa, keterampilan menulis, atau penguasaan kosakata. Penelitian tentang pengaruh penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan kemampuan tata bahasa arab masih relatif terbatas.

Dengan demikian, penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara khusus pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap kemampuan tata

bahasa arab siswa. Pendekatan berbasis gamifikasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan student engagement sekaligus memberikan kontribusi empiris baru dalam bidang pembelajaran Bahasa Arab yang memanfaatkan teknologi digital.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang dirancang secara sistematis dengan mengubah data ke dalam bentuk angka, sehingga hasilnya dapat diterapkan secara luas atau digeneralisasi. (Widhi Kurniawan & Puspitaningtyas, 2023) Jenis Penelitian yang digunakan ialah Penelitian Eksperimen dengan desain Pre - Eksperimental (non designs) tipe One Group Pretest-Posttest Design. Tujuan desain ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media interaktif Kahoot mempengaruhi kemampuan tata bahasa arab siswa. Berikut Gambaran dari desain tersebut:

Pretest	Perlakuan	Posttest
Y1	X	Y2

Ket:

Y1 : Hasil pretest peserta didik sebelum perlakuan diterapkan.

X : Penerapan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran.

Y2 : Hasil posttest peserta didik setelah perlakuan diterapkan.

Subjek penelitian ini terdiri atas seluruh siswa kelas X-A MAN 1 Lamongan pada tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 26 orang. Dengan menggunakan metode sampling total, seluruh populasi diambil sebagai sampel.

Untuk mengukur kemampuan tata bahasa arab siswa, digunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan software SPSS.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam tiga tahap: (1) persiapan (penyusunan kisi-kisi, validasi soal, pembuatan soal di platform Kahoot); (2) pelaksanaan (pemberian pretest, penerapan pembelajaran dengan Kahoot, pemberian posttest); (3) tahap akhir (pengumpulan hasil, analisis data, dan penarikan kesimpulan).

Sebelum uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk, statistik deskriptif (rata-rata, skor minimum, maksimum, dan selisih pretest-posttest) dan statistik inferensial digunakan dalam uji-t berpasangan. (Setyawan Dodiet Aditya, 2021). Seluruh proses analisis data dibantu menggunakan program SPSS.

PEMBAHASAN

Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test

Studi ini menyelidiki bagaimana siswa di kelas X-A MAN 1 Lamongan meningkatkan kemampuan tata bahasa Arab mereka melalui penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Uji statistik parametrik digunakan untuk melakukan analisis data. Ini ditunjukkan dengan data berskala interval atau rasio serta data yang terdistribusi secara normal (Siregar et al., 2022). Oleh karena itu, sebelum analisis dilakukan, perlu dipastikan terlebih dahulu bahwa data berdistribusi normal agar pemilihan uji statistik tepat dan sah.

Berikut ini merupakan hasil dari uji normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan KolmogorovSmirnov dan Shapiro-Wilk,

Tabel 1

Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.114	26	.200	.961	26	.406
Posttest	.105	26	.200	.972	26	.688

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil analisis yang ditunjukkan pada Tabel 1, dua pendekatan digunakan untuk menguji normalitas: uji Kolmogorov–Smirnov dan uji Shapiro–Wilk. Pada data pre-test, uji Kolmogorov–Smirnov menghasilkan nilai statistik 0,114 dengan taraf signifikansi 0,200, dan uji Kohonen menghasilkan nilai statistik 0,105 dengan taraf signifikansi 0,200.

Semua nilai signifikansi dari kedua uji berada di atas ambang batas 0,05, yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, hipotesis nol (H₀), yang menunjukkan bahwa data memiliki distribusi normal, dapat diterima. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis parametrik menggunakan uji-t berpasangan, juga dikenal sebagai uji-t sampel berpasangan.

Uji Paired Sample T-Test dan Interpretasi Hasil

Selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* guna mengetahui perbedaan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil pengujian tersebut disajikan dalam Tabel di bawah ini:

Tabel 2

Hasil Uji Paired Samples T Test

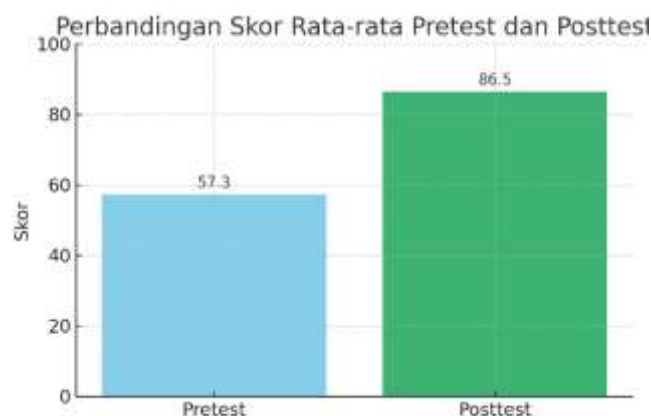
		Paired Differences			
		95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest - Posttest	Upper			
1		-25.03119	-14.335	25	.000

Hasil uji sampel t berpasang-pasang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, berdasarkan asumsi bahwa nilai signifikansi (Sig.) harus lebih kecil dari 0,05 untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara nilai sebelum (pre-test) dan nilai sesudah (post-test). Oleh karena itu, telah terbukti bahwa penggunaan aplikasi Kahoot! berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam tata bahasa arab.

Gambar berikut memperlihatkan perbandingan skor rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas X-A MAN 1 Lamongan:

Gambar 1

Grafik Perbandingan Skor Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*



Hasil analisis uji paired sample t-test, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (Sig. < 0,05), diperkuat dalam gambar. Hal ini menunjukkan bahwa skor *pre-test* dan *post-test* tidak sama. Oleh karena itu, data yang ditunjukkan pada grafik tersebut mendukung kesimpulan bahwa Kahoot! membantu siswa meningkatkan kemampuan tata bahasa arab mereka.

Peningkatan signifikan kemampuan tata bahasa arab setelah penggunaan Kahoot mendukung teori cognitive engagement yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memproses materi pembelajaran (Fredricks et al., 2004). Kompetisi berbasis digital mendorong peserta didik untuk terlibat secara afektif dan kognitif dalam memahami materi tata bahasa, yang pada umumnya dianggap cukup menantang.

Hasil tersebut konsisten dengan studi (Fajar & Julianti, 2023) yang menunjukkan bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa arab sekaligus menumbuhkan motivasi belajar siswa. KAZAR, (2023) juga menegaskan bahwa media digital berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, Kahoot dapat dijadikan inovasi pembelajaran yang relevan di madrasah, baik sebagai sarana evaluasi maupun sebagai media interaktif dalam memahami tata bahasa arab.

Respons Siswa, Implikasi, dan Keterbatasan

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penerapan Kahoot, yang tercermin melalui partisipasi aktif dan motivasi intrinsik mereka dalam mengikuti kegiatan belajar. Hasil menunjukkan bahwa Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran tetapi juga sebagai media interaktif yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar.

Ini sejalan dengan penelitian (Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun, 2020) serta (Novita & Tatang, 2024) yang membuktikan bahwa Kahoot! meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa arab. Studi ini juga memperkuat hasil (Abidah et al., 2023) yang menekankan efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan keterampilan menulis, meskipun fokus penelitian ini lebih spesifik pada tata bahasa arab. Penelitian ini berkontribusi dengan menunjukkan bahwa gamifikasi efektif dalam meningkatkan penguasaan aspek struktural bahasa.

Secara praktis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendidik dapat menggunakan Kahoot! sebagai alat pembelajaran interaktif dalam pengajaran tata bahasa arab. Mereka dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan, kompetitif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Namun, studi ini memiliki keterbatasan: (1) sampel terbatas hanya satu kelas (26 siswa), (2) materi yang dikaji hanya aspek tata bahasa, dan (3) durasi perlakuan singkat. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan mencakup jumlah peserta lebih luas, cakupan keterampilan bahasa lain, serta membandingkan efektivitas Kahoot dengan media digital interaktif lain.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di kelas X-A MAN 1 Lamongan meningkatkan kemampuan tata bahasa Arab mereka secara signifikan setelah menggunakan alat pembelajaran interaktif Kahoot! Hasil uji sampel ganda t menunjukkan nilai $t = -14,335$ dengan $p = 0,000 (< 0,05)$, sedangkan skor rata-rata pretest sebesar 57,3 meningkat menjadi 86,5 pada posttest. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah perlakuan tidak sama. Oleh karena itu, Kahoot! adalah alat pembelajaran interaktif yang berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam tata bahasa Arab secara signifikan.

Secara praktis, temuan penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! dapat digunakan oleh guru Bahasa Arab sebagai alat evaluasi pembelajaran dan juga sebagai media latihan interaktif yang membuat pembelajaran tata bahasa Arab lebih menarik dan menarik. Melalui elemen kompetisi dan gamifikasi, siswa lebih terlibat, termotivasi, dan lebih mudah memahami konsep abstrak seperti jumlah ismiyah dan jumlah fi'liyah. Sehingga, Kahoot dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi kejenuhan metode konvensional.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap penguasaan tata bahasa arab, bukan hanya motivasi atau keterampilan menulis sebagaimana penelitian sebelumnya. Kontribusi ini memperkuat bukti bahwa gamifikasi relevan untuk aspek struktural bahasa yang kompleks. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dengan desain eksperimen yang mencakup kelompok kontrol, sehingga hasil yang diperoleh lebih representatif dan dapat digeneralisasikan. Selain itu, penelitian mendatang juga dapat memperluas fokus kajian pada keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis (*kitābah*), berbicara (*kalām*), dan penguasaan kosakata (*mufradāt*), atau

membandingkan efektivitas Kahoot! dengan media digital interaktif lain dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Z., Rohman, M. F., & Rahmadian, Y. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 162–179. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.773>
- Aflisia, N., Karolina, A., & Raihan, M. (n.d.). PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN UNSUR BAHASA ARAB. 1–17.
- Ahyar, H. (2018). *Penguasaan Mufradat dan Qawā'id Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Arab*. 4(2), 257–272.
- Annisa, N. (2022). Kompetensi Seorang Guru Dan Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 1–16.
- Aulia Karima Zuhda Utami, & Dudung Hamdun. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Bachtiar, F., Radhi, M., Mardhi, A., & Jamal, M. (2024). Media Digital Interaktif Pada Pembelajaran Nahwu Bagi Generasi Milenial. *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(1), 1617.
- Bitu, Y. S., Setiaw, A. P., Bili, F. G., Iriyan, S. A., & Patty, E. N. S. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 193–198. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i3.1090>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011, September*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Fajar, A., & Julianti, J. (2023). The Effectiveness of Using Kahoot in Teaching Arabic at Junior High School. *Kalimatuna: Journal of Arabic Research*, 2(1), 71–82. <https://doi.org/10.15408/kjar.v2i1.34203>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Ihwaludin, A., Fauji, I., Ihwaludin, A., Fauji, I., Sidoarjo, U. M., & Java, E. (2019). *Pengaruh penerapan aplikasi kahoot terhadap hasil belajar bahasa arab siswa kelas ix sma muhammadiyah bantul*. 2(2), 1–13.
- Iswara, D., & Usman. (2025). Teori Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(Vol. 1 No. 02 (2025): Januari-Juni 2025), 1–9.
- Izzati, M., & Kuswanto, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning berbantuan Kahoot terhadap Motivasi dan Kemandirian Siswa. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2), 65–75. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i2.1656>
- KAZAR, M. (2023). *INVESTIGATING THE EFFECTS OF USING KAHOOT AS A GAMIFIED LEARNING EXPERIENCE ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN ONLINE CLASSES*.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99–118.

<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v5i1.3867>

- Manoppo, N., Laubaha, S. A., & Basarata, N. (2023). Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab Ningsih. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 41.
- Mualif, A. (2019). Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu dalam Pendidikan Bahasa Arab. *Al-Hikmah*, 1(1), 1–23.
- Novita, A.-Z. T., & Tatang, T. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 12 Agama di MAN 1 Lahat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17432–17437.
- Riantimun, A. F., Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, & Okita Fatma Marliana. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif. *Shaut al Arabiyyah*, 11(2), 352–369. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Sari, L. K., Komalasari, R., & Hakim, M. F. (2024). Integrasi Pengajaran Interaktif Melalui Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 6(2), 10–12.
- Setyawan, C. E. (2015). Pembelajaran Qawaid Bahasa Arab Menggunakan Metode Induktif Berbasis Istilah-Istilah Linguistik. *Al-Manar*, 4(2), 81–95. <https://doi.org/10.36668/jal.v4i2.54>
- Setyawan Dodiet Aditya. (2021). Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS. In *PENERBIT TAHTA MEDIA (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)* (Nomor July). <https://www.researchgate.net/publication/350480720>
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairina Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika. *Al Itihadu Jurnal Pendidikan*, 1(1), 3. <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0Ahttps://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>
- Sudrajat, A. R. (2021). Urgensi Ilmu Nahwu dan Sharaf sebagai Asas Penulisan Karya Ilmiah Bahasa Arab. *Al-lisān Al-‘arabi : Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 31–41.
- Syagif, A. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Society 5.0. *FiTUA: Jurnal Studi Islam*, 3(2), 134–144. <https://doi.org/10.47625/fitua.v3i2.407>
- Syaifudin, M., Nurharini, F., & Ramadhan, H. D. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa di MTs Al- Qur’an Terpadu An- Nawa Surabaya. *MUMTAZA : Journal of Arabic Teaching, Linguistic And Literature*, 02(01), 16–28.
- Widhi Kurniawan, A., & Puspitaningtyas, Z. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif (EDISI REVISI). In *Вестник Росздравнадзора* (Vol. 4, Nomor 1).