

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM
MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS IV
SDIT WAHDAH ISLAMIYAH MAKASSAR**

**Abid Abdurrahman Taufan¹, Abd. Rahman², Ummu Fadilah Imran
Ibrahim³**

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam,
Universitas Muhammadiyah Makassar

Corresponding Author: abidabdurrahman10@gmail.com

ABSTRACT

This study examines the effectiveness of using the Kahoot application to improve Arabic vocabulary mastery among fourth-grade students at SDIT Wahdah Islamiyah Makassar. The study employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The research participants were 18 fourth-grade students. Data were collected through vocabulary tests, classroom observations, and documentation, and were analyzed descriptively by comparing mean scores, classical mastery, and classroom activity across stages. The findings showed a progressive improvement in students' vocabulary achievement. The mean score increased from 44.64 in the pre-cycle stage to 58.88 in Cycle I and 84.44 in Cycle II. Classical mastery rose from 11.11% to 50% and then to 88.88%, exceeding the predetermined success criterion of at least 80% of students reaching the minimum mastery criterion. Teacher activity increased from 86.66% to 90%, while student activity increased from 80% to 90%. These findings indicate that Kahoot, when integrated with reflection and instructional improvement across action-research cycles, can support vocabulary learning while increasing students' participation, enthusiasm, and engagement in Arabic lessons.

Keywords: *Kahoot, Arabic vocabulary, vocabulary mastery, classroom action research*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SDIT Wahdah Islamiyah Makassar. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa. Data dikumpulkan melalui tes kosakata, observasi aktivitas pembelajaran, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, serta aktivitas guru dan siswa pada setiap tahap. Hasil

penelitian menunjukkan peningkatan bertahap dalam penguasaan kosakata. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 44,64 pada pra-siklus menjadi 58,88 pada siklus I dan 84,44 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 11,11% menjadi 50% dan kemudian 88,88%, sehingga melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai KKM. Aktivitas guru meningkat dari 86,66% menjadi 90%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 80% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot yang disertai refleksi dan perbaikan pembelajaran antarsiklus dapat mendukung peningkatan penguasaan kosakata sekaligus memperkuat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Arab.

Kata kunci: *Kahoot, kosakata bahasa Arab, penguasaan kosakata, Penelitian Tindakan Kelas*

A. PENDAHULUAN

Bahasa Arab menempati posisi penting dalam pendidikan Islam karena menjadi bahasa Al-Qur'an, hadis, dan berbagai sumber keilmuan Islam. Dalam konteks pembelajaran bahasa, penguasaan kosakata merupakan fondasi yang menentukan kemampuan peserta didik dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterbatasan kosakata dapat menghambat pemahaman teks maupun kemampuan mengungkapkan gagasan secara lisan dan tulisan. Oleh karena itu, pembelajaran kosakata tidak cukup diarahkan pada kegiatan menghafal, tetapi perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk mengenali makna, mengingat bentuk kata, dan menggunakannya dalam konteks pembelajaran.¹

Pada praktiknya, pembelajaran bahasa Arab di sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya motivasi, keterbatasan variasi metode, serta kecenderungan pembelajaran yang berpusat pada penjelasan guru. Kondisi tersebut dapat membuat siswa kurang aktif dan cepat mengalami kejenuhan. Di sisi lain, perkembangan teknologi pendidikan membuka ruang bagi penggunaan media digital yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi bukan sekadar mengganti media konvensional, tetapi dapat mengubah pola interaksi kelas melalui umpan balik cepat, kompetisi yang terkontrol, dan keterlibatan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar.²

1Fathur Rohman, 'Penguasaan Kosakata sebagai Dasar Pembelajaran Bahasa Arab,' *Al-Ta'rib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 2 (2022): 89-102.

2Nita Zakiah, 'Problematika Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Islamiyah Kotabumi Lampung Utara,' *Indonesian Journal of Instructional Technology* 2, no. 1 (2021): 52-66.

Salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan adalah Kahoot. Aplikasi ini memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dalam bentuk kuis interaktif yang dapat diakses melalui perangkat digital. Unsur skor, batas waktu, umpan balik langsung, dan papan peringkat menjadikan pembelajaran lebih dinamis serta mendorong siswa memberikan respons secara aktif. Dalam pembelajaran bahasa Arab, Kahoot dapat digunakan sebagai media latihan maupun evaluasi untuk memperkuat pemahaman kosakata. Kajian tentang penggunaan Kahoot menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar dan menyediakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik dibandingkan pola tes konvensional.³⁴

Secara teoretis, karakteristik tersebut berkaitan dengan konsep gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi memasukkan elemen permainan ke dalam aktivitas nonpermainan untuk memperkuat motivasi, keterlibatan, dan persistensi peserta didik. Meta-analisis mengenai gamifikasi menunjukkan bahwa mekanisme permainan dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar dan motivasi apabila dirancang sesuai tujuan pembelajaran. Dalam konteks kelas, persepsi siswa terhadap Kahoot juga cenderung positif karena pembelajaran terasa lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan.⁵⁶

Hasil observasi awal dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Arab di kelas IV SDIT Wahdah Islamiyah Makassar masih banyak menggunakan pola penjelasan, tanya jawab, dan latihan tertulis. Siswa terlihat kurang aktif, cepat mengalami kebosanan, dan belum menunjukkan penguasaan kosakata yang memadai. Kondisi ini terlihat pada tahap pra-siklus, ketika sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Situasi tersebut menuntut adanya tindakan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan memungkinkan guru memperoleh umpan balik terhadap pemahaman siswa secara cepat.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan Kahoot untuk pembelajaran kosakata. Aulawi melaporkan peningkatan penguasaan

3Andi Fauzi Riantimun et al., 'Pemanfaatan Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif,' *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 2 (2024): 352-369.

4Alf Inge Wang and Rabail Tahir, 'The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review,' *Computers & Education* 149 (2020): 103818.

5Michael Sailer and Lennart Homner, 'The Gamification of Learning: A Meta-Analysis,' *Educational Psychology Review* 32, no. 1 (2020): 77-112.

6Sherlock A. Licorish and Heidi E. Owen, 'Students' Perception of Kahoot's Influence on Teaching and Learning,' *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 16, no. 1 (2021): 1-15.

kosakata melalui Kahoot dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Penelitian lain menggunakan desain kuasi-eksperimen dan menemukan bahwa kelompok yang belajar dengan Kahoot memperoleh hasil lebih tinggi daripada pembelajaran konvensional. Studi berbasis game-based learning juga menunjukkan respons positif siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran kosakata. Namun, penelitian ini ditempatkan pada konteks yang berbeda, yaitu siswa sekolah dasar Islam dengan pendekatan PTK yang menekankan perbaikan pembelajaran secara siklik. Dengan demikian, fokus penelitian bukan hanya perubahan nilai tes, tetapi juga proses refleksi, perbaikan tindakan, serta perubahan aktivitas guru dan siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya.⁷⁸⁹

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas IV SDIT Wahdah Islamiyah Makassar. Efektivitas dalam penelitian tindakan kelas ini dioperasionalkan melalui peningkatan nilai rata-rata, peningkatan ketuntasan klasikal, serta peningkatan aktivitas guru dan siswa sampai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan tercapai.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena penelitian diarahkan pada perbaikan proses pembelajaran secara langsung melalui tindakan yang direncanakan, diamati, dievaluasi, dan disempurnakan secara berulang. Secara konseptual, PTK memberi ruang kepada peneliti dan guru untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran, mengidentifikasi kelemahan tindakan, kemudian menggunakan hasil refleksi tersebut sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.¹⁰

Model tindakan mengacu pada Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan,

7Aulawi, 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot,' *Journal of Arabic Education and Learning* 5, no. 2 (2023): 45-56.

8Zulfirah, Darmawan, and Maf'ulah, 'Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa,' *Journal of Educational Technology and Innovation* 7, no. 1 (2024): 22-34.

9Perakawardani and Taslim, 'Implementasi Game-Based Learning Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Kosakata,' *Innovative Journal of Education* 6, no. 3 (2024): 60-72.

10S. Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut berlangsung secara siklik sehingga hasil refleksi siklus pertama menjadi dasar penyempurnaan tindakan pada siklus kedua. Penelitian dilaksanakan pada kelas IV SDIT Wahdah Islamiyah Makassar pada tahun 2026 dengan melibatkan 18 siswa sebagai subjek penelitian.¹¹

Data dikumpulkan melalui tiga teknik. Pertama, tes digunakan untuk mengukur penguasaan kosakata bahasa Arab siswa pada tahap pra-siklus dan setelah tindakan pada setiap siklus. Kedua, observasi digunakan untuk merekam aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan Kahoot. Aspek yang diamati mencakup pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kejelasan instruksi, keterlibatan siswa, perhatian, antusiasme, partisipasi dalam kuis, dan interaksi selama proses belajar. Ketiga, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa catatan hasil belajar, aktivitas pembelajaran, dan dokumen kelas.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda, lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi dengan melibatkan pihak yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran bahasa Arab. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal. Persentase aktivitas guru dan siswa dihitung berdasarkan perbandingan skor perolehan dengan skor maksimum pada lembar observasi.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai KKM, terjadi peningkatan nilai rata-rata dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II, serta terdapat peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran. Karena desain yang digunakan adalah PTK satu kelas tanpa kelompok pembandingan, temuan penelitian dibaca sebagai bukti keberhasilan tindakan pada konteks kelas yang diteliti, bukan sebagai uji kausal eksperimental antar-kelompok.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Pembelajaran pada Tahap Pra-siklus

Pra-siklus dilakukan untuk memperoleh gambaran awal penguasaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum penerapan Kahoot. Pada tahap ini, pembelajaran masih menggunakan pola yang relatif konvensional. Guru menjelaskan materi, meminta siswa membaca dan mengulang kosakata, kemudian memberikan latihan. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif, kurang percaya diri, dan belum memiliki perhatian yang konsisten selama pembelajaran.

Tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas berada pada 44,64. Dari 18 siswa, hanya dua siswa yang mencapai KKM, sedangkan 16 siswa belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, ketuntasan klasikal baru mencapai 11,11%. Data ini menjadi dasar perlunya tindakan untuk

¹¹S. Kemmis and R. McTaggart, *The Action Research Planner* (Victoria: Deakin University Press).

meningkatkan penguasaan kosakata sekaligus memperbaiki keterlibatan siswa selama pembelajaran.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada siklus I, Kahoot mulai digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi kosakata. Guru menyampaikan materi secara singkat, menjelaskan mekanisme penggunaan Kahoot, memberikan kode permainan, kemudian siswa menjawab soal melalui perangkat elektronik yang telah disediakan. Setelah kuis selesai, guru membahas jawaban, memberikan umpan balik, serta memberi apresiasi kepada siswa yang memperoleh skor tinggi. Struktur tindakan ini menempatkan Kahoot tidak hanya sebagai alat tes, tetapi juga sebagai bagian dari proses latihan dan penguatan materi.

Hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata naik menjadi 58,88. Sebanyak sembilan siswa mencapai KKM dan sembilan siswa belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 50%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan awal telah menghasilkan perubahan positif, tetapi capaian tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang mensyaratkan ketuntasan klasikal minimal 80%.

Observasi juga menunjukkan perubahan pada proses pembelajaran. Aktivitas guru pada siklus I mencapai 86,66% dan termasuk kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai 80% dan juga berada pada kategori sangat baik. Meskipun demikian, refleksi siklus I menemukan beberapa kendala. Sebagian siswa belum terbiasa menggunakan Kahoot, beberapa siswa kurang percaya diri ketika menjawab, dan sebagian lainnya cenderung terburu-buru karena terpengaruh batas waktu setiap soal. Kendala tersebut menjadi dasar penyusunan tindakan perbaikan pada siklus II.

3. Refleksi dan Perbaikan Tindakan Menuju Siklus II

Refleksi siklus I menghasilkan sejumlah perbaikan. Guru memberikan penjelasan dan latihan awal yang lebih jelas mengenai cara menggunakan Kahoot, menyajikan materi kosakata secara lebih bertahap, memberi contoh sebelum siswa mengerjakan kuis, serta menyesuaikan pengelolaan waktu agar siswa tidak sekadar mengejar kecepatan. Perbaikan ini penting karena keberhasilan penggunaan media digital tidak hanya ditentukan oleh aplikasinya, tetapi juga oleh desain instruksional, kesiapan siswa, serta kualitas umpan balik yang diberikan guru.

Perubahan strategi pada siklus II menunjukkan karakter khas PTK, yaitu tindakan yang tidak bersifat statis. Media yang sama digunakan dengan desain pelaksanaan yang diperbaiki berdasarkan data siklus sebelumnya. Dengan demikian, peningkatan yang terjadi pada siklus II perlu dipahami sebagai hasil integrasi antara media Kahoot, penguatan penjelasan guru, penyesuaian waktu, dan peningkatan kesiapan siswa.

4. Hasil Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan prosedur yang telah disempurnakan. Guru melakukan apersepsi, menjelaskan kembali kosakata

secara lebih mendalam, memberikan contoh, kemudian mengarahkan siswa mengikuti kuis Kahoot dengan variasi soal yang lebih terstruktur. Selama pelaksanaan, guru memberikan bimbingan, motivasi, dan penguatan. Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa melakukan refleksi singkat dan membahas jawaban yang muncul dalam kuis.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih kuat. Nilai rata-rata mencapai 84,44. Sebanyak 16 dari 18 siswa telah mencapai KKM, sedangkan dua siswa belum tuntas. Ketuntasan klasikal mencapai 88,88%, sehingga indikator keberhasilan minimal 80% telah terlampaui. Atas dasar capaian tersebut, tindakan dihentikan pada siklus II.

Tabel 1. Perkembangan Hasil Belajar Kosakata Bahasa Arab

No.	Tahap	Nilai Rata-rata	Siswa Tuntas	Ketuntasan Klasikal
1	Pra-siklus	44,64	2 dari 18	11,11%
2	Siklus I	58,88	9 dari 18	50%
3	Siklus II	84,44	16 dari 18	88,88%

Tabel 1 menunjukkan pola peningkatan yang konsisten pada tiga tahap penelitian. Nilai rata-rata meningkat dari 44,64 pada pra-siklus menjadi 58,88 pada siklus I dan 84,44 pada siklus II. Pada saat yang sama, ketuntasan klasikal bergerak dari 11,11% menjadi 50% dan kemudian 88,88%. Pola tersebut memperlihatkan bahwa perbaikan pembelajaran antarsiklus diikuti oleh peningkatan capaian kosakata siswa.

5. Perubahan Aktivitas Guru dan Siswa

Efektivitas tindakan dalam PTK tidak hanya dilihat dari hasil tes, tetapi juga dari kualitas proses pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 86,66% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Peningkatan tersebut berkaitan dengan pengelolaan kelas yang lebih baik, instruksi yang lebih jelas, pemanfaatan Kahoot yang lebih terarah, serta pemberian penguatan dan umpan balik yang lebih sistematis.

Aktivitas siswa juga meningkat dari 80% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Pada siklus kedua, siswa terlihat lebih siap menggunakan aplikasi, lebih fokus menjawab pertanyaan, lebih antusias mengikuti kuis, dan lebih percaya diri selama pembelajaran. Data ini mendukung kesimpulan bahwa perubahan hasil belajar berjalan beriringan dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Tabel 2. Perbandingan Aktivitas Guru dan Siswa

No.	Aspek Observasi	Siklus I	Siklus II
1	Aktivitas guru	86,66%	90%
2	Aktivitas siswa	80%	90%

6. Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa Kahoot dapat berfungsi sebagai media latihan dan evaluasi yang mendukung pembelajaran kosakata. Peningkatan nilai siswa dapat dijelaskan dari beberapa karakteristik utama aplikasi. Pertama, format kuis memberikan kesempatan latihan berulang terhadap kosakata. Kedua, umpan balik langsung membantu siswa mengetahui benar-salah jawabannya dalam waktu singkat. Ketiga, unsur permainan seperti skor dan papan peringkat menciptakan situasi belajar yang lebih menantang sehingga siswa terdorong untuk mempertahankan perhatian. Kajian mengenai Kahoot juga menunjukkan bahwa umpan balik cepat dan pola pengujian interaktif dapat mendukung performa belajar siswa.¹²

Peningkatan aktivitas siswa dari 80% menjadi 90% memperkuat temuan bahwa aspek keterlibatan merupakan salah satu mekanisme penting dalam pembelajaran berbasis Kahoot. Ketika siswa harus merespons pertanyaan secara langsung, mereka tidak lagi hanya menjadi penerima informasi. Interaksi dengan kuis, kompetisi, dan hasil yang ditampilkan segera membuat siswa terlibat secara kognitif maupun emosional. Penelitian mengenai persepsi siswa terhadap Kahoot juga menggarisbawahi bahwa unsur interaktif dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.¹³

Dalam konteks pembelajaran kosakata, latihan yang berulang dan variatif penting karena penguasaan kosakata tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali makna kata, tetapi juga kemampuan mengingat dan menggunakan kata secara tepat. Penguasaan kosakata menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan bahasa yang lain. Oleh sebab itu, penggunaan Kahoot menjadi relevan ketika soal yang digunakan benar-benar dirancang berdasarkan kosakata yang dipelajari dan diikuti pembahasan setelah kuis. Tanpa pembahasan, kompetisi dapat berisiko mendorong siswa hanya mengejar skor; sebaliknya, dengan umpan balik dan penguatan guru, permainan dapat diubah menjadi proses belajar yang bermakna.¹⁴

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang melaporkan adanya peningkatan penguasaan kosakata setelah pembelajaran menggunakan

12David H. Iwamoto et al., 'Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot on Student Performance,' *Turkish Online Journal of Distance Education* 22, no. 1 (2021): 80-92.

13Sherlock A. Licorish and Heidi E. Owen, 'Students' Perception of Kahoot's Influence on Teaching and Learning,' *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 16, no. 1 (2021): 1-15.

14Fathur Rohman, 'Penguasaan Kosakata sebagai Dasar Pembelajaran Bahasa Arab,' *Al-Ta'rib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10, no. 2 (2022): 89-102.

Kahoot. Namun, kontribusi utama penelitian ini terletak pada proses perbaikan secara siklik. Siklus I belum memenuhi indikator ketuntasan, sehingga data observasi dan hasil tes digunakan untuk memperbaiki tindakan. Setelah instruksi diperjelas, penyajian materi dibuat lebih bertahap, dan pengelolaan waktu diperbaiki, capaian siklus II meningkat hingga ketuntasan klasikal 88,88%. Dengan demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa efektivitas Kahoot tidak berdiri sendiri sebagai akibat dari aplikasi, tetapi terkait erat dengan cara guru merancang, memfasilitasi, dan merefleksikan penggunaannya dalam pembelajaran.¹⁵

Dari sisi praktis, hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran kosakata pada jenjang sekolah dasar. Aplikasi ini terutama berguna untuk latihan singkat, penguatan materi, dan evaluasi formatif. Meskipun demikian, penggunaannya membutuhkan kesiapan perangkat, koneksi internet yang memadai, pengaturan waktu yang proporsional, serta perhatian terhadap siswa yang belum terbiasa dengan media digital. Selain itu, guru perlu menjaga agar orientasi siswa tidak hanya tertuju pada peringkat, melainkan pada pemahaman kosakata dan perbaikan jawaban setelah memperoleh umpan balik.

D. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab pada siswa kelas IV SDIT Wahdah Islamiyah Makassar menunjukkan keberhasilan dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 44,64 pada pra-siklus menjadi 58,88 pada siklus I dan 84,44 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 11,11% menjadi 50% dan akhirnya mencapai 88,88% pada siklus II. Capaian tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang menetapkan minimal 80% siswa mencapai KKM.

Perbaikan juga terlihat pada proses pembelajaran. Aktivitas guru meningkat dari 86,66% menjadi 90%, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 80% menjadi 90%. Refleksi siklus I menunjukkan bahwa pembiasaan penggunaan aplikasi, kejelasan instruksi, pengelolaan waktu, penyajian materi secara bertahap, dan pemberian umpan balik menjadi faktor penting dalam peningkatan capaian pada siklus II. Dengan demikian, Kahoot dapat digunakan sebagai media interaktif untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Arab apabila penggunaannya dipadukan dengan desain pembelajaran yang terarah dan refleksi terhadap kebutuhan siswa.

Bagi guru bahasa Arab, Kahoot dapat dimanfaatkan sebagai alternatif latihan dan evaluasi formatif dengan tetap menempatkan pembahasan dan umpan balik sebagai bagian utama pembelajaran. Sekolah perlu mendukung

¹⁵Melor Md Yunus and Tan Kim Hua, 'Effects of Gamified Learning Tools on Students' Vocabulary Achievement,' *International Journal of Learning Technology* 18, no. 1 (2023): 45-60.

ketersediaan perangkat dan jaringan yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan Kahoot pada keterampilan bahasa Arab lainnya atau menggunakan desain penelitian yang berbeda untuk memperluas pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran digital.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Aulawi. 'Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot.' *Journal of Arabic Education and Learning* 5.2 (2023): 45-56.
- Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. 'Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.' *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3.2 (2020): 155-162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Iwamoto, David H., Jace Hargis, Elizabeth J. Taitano, and Kevin Vuong. 'Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot on Student Performance.' *Turkish Online Journal of Distance Education* 22.1 (2021): 80-92.
- Kemmis, S., & R. McTaggart. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Licorish, Sherlock A., and Heidi E. Owen. 'Students' Perception of Kahoot's Influence on Teaching and Learning.' *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 16.1 (2021): 1-15.
- Ni'mah, Khoirotun, and Durrotun Nafisah. 'Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan.' *Al-Fakkaar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* 1.1 (2020): 23-39.
- Perakawardani, and Taslim. 'Implementasi Game-Based Learning Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Kosakata.' *Innovative Journal of Education* 6.3 (2024): 60-72.
- 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* 11.2 (2024): 352-369. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.
- Rohman, Fathur. 'Penguasaan Kosakata sebagai Dasar Pembelajaran Bahasa Arab.' *Al-Ta'rib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 10.2 (2022): 89-102.
- Sailer, Michael, and Lennart Homner. 'The Gamification of Learning: A Meta-Analysis.' *Educational Psychology Review* 32.1 (2020): 77-112.
- Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. 'The Effect of Using Kahoot! for Learning: A Literature Review.' *Computers & Education* 149 (2020): 103818.
- Yunus, Melor Md, and Tan Kim Hua. 'Effects of Gamified Learning Tools on Students' Vocabulary Achievement.' *International Journal of Learning Technology* 18.1 (2023): 45-60.
- Zakiah, Nita. 'Problematisasi Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah Al Islamiyah Kotabumi Lampung Utara.' *Indonesian Journal of Instructional Technology* 2.1 (2021): 52-66.
- Zarzycka-Piskorz, Ewa. 'Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar?' *Teaching English with Technology* 21.3 (2021): 3-19.
- Zulfirah, Darmawan, and Maf'ulah. 'Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa.' *Journal of Educational Technology and Innovation* 7.1 (2024): 22-34.