



Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

Yasyfin Halim Ali

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

yasyfinhalimali@gmail.com

Abstract. . *This study aims to analyze the effectiveness of the use of interactive learning media Kahoot in increasing student participation in Arabic language learning in class VIII MTs Al Washliyah 01 Medan. The background of this study is based on the low involvement of students in Arabic language learning which tends to be passive and monotonous. The research method used is quantitative descriptive with data collection techniques in the form of questionnaires using a Likert scale and class observation. The research subjects were 35 students, and the data were analyzed using descriptive statistics in the form of percentages and averages. The results showed that the use of Kahoot had a positive impact on five indicators of student participation, namely learning pleasure, active asking and answering, understanding the material, enthusiasm for learning, and perceptions of a pleasant learning atmosphere. All indicators recorded a high average score between 4.00 and 4.23. As many as 85.71% of students stated that they felt more active and motivated when using Kahoot. In addition, the learning atmosphere became more lively and competitive in a healthy way, although there were still technical obstacles such as limited devices and internet connections. The conclusion of this study is that Kahoot is effective in increasing student participation and can be used as an innovative alternative in learning Arabic that is more interactive, fun, and in accordance with developments in educational technology.*

Keywords: Kahoot, media, participation, learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas VIII MTs Al Washliyah 01 Medan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yang cenderung pasif dan monoton. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa angket menggunakan skala Likert dan observasi kelas. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa persentase dan rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan dampak positif terhadap lima indikator partisipasi siswa, yaitu kesenangan belajar, keaktifan bertanya dan menjawab, pemahaman materi, semangat belajar, dan persepsi terhadap suasana pembelajaran yang menyenangkan. Seluruh indikator mencatat skor rata-rata yang tinggi antara 4,00 hingga 4,23. Sebanyak 85,71% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih aktif dan termotivasi saat menggunakan Kahoot. Selain itu, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat, meskipun masih terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa Kahoot efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Arab yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata kunci: kahoot, media, partisipasi, pembelajaran

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan (Muzaki, Amirudin, & Rianti, 2022). Kemajuan tersebut mendorong terjadinya transformasi dalam cara manusia mengakses dan mengelola informasi, sehingga proses belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan buku teks. Melalui koneksi internet yang semakin mudah dijangkau, peserta didik kini dapat mengakses berbagai materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan variatif kapan pun dan di mana pun mereka berada Hal ini menjadi peluang besar

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis digital (Puspaningrum & Sugiarto, 2021).

Media pembelajaran kini menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan modern. Keberadaannya bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan menjadi bagian yang menentukan tercapainya tujuan belajar. Media yang dirancang secara tepat dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi, mendorong interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan menarik (Utami, 2017). Sebaliknya, media yang tidak sesuai dengan karakteristik materi atau kebutuhan siswa dapat menyebabkan pembelajaran berjalan tidak efektif, bahkan membuat siswa merasa kesulitan dalam memahami isi pelajaran yang disampaikan (Amirudin & Muzaki, 2022)

Dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Arab yang dikenal memiliki struktur dan kosakata yang cukup kompleks bagi sebagian siswa, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat krusial. Media yang menarik dan sesuai dengan konteks materi dapat membantu siswa dalam memahami makna serta penggunaan bahasa secara lebih alami dan kontekstual. Jika pendekatan yang digunakan terlalu monoton dan tidak relevan, maka kemungkinan besar siswa akan kehilangan minat dan motivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kemajuan teknologi digital saat ini telah melahirkan berbagai platform edukatif yang mengusung pendekatan berbasis permainan atau *game-based learning*, salah satunya adalah *Kahoot!*. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur, seperti kuis pilihan ganda yang dapat dirancang oleh guru atau pendidik, dan diakses oleh peserta didik melalui perangkat komputer maupun telepon genggam. Selain berfungsi sebagai alat evaluasi formatif, Kahoot juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena menggabungkan unsur tantangan dan kompetisi yang sehat antar peserta (Nada, 2020). Karakteristik ini membuat siswa lebih termotivasi untuk fokus, aktif menjawab, dan mengevaluasi pemahamannya terhadap materi (Muzaki, Fitri, et al., 2022).

Penggunaan Kahoot dalam proses belajar mengajar dinilai mampu menghidupkan kembali antusiasme peserta didik terhadap pelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan atensi siswa, memperkuat daya ingat, serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi. Hal ini penting dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, karena materi yang disampaikan sering kali membutuhkan pengulangan dan pemahaman mendalam. Suasana belajar yang membosankan justru dapat menghambat proses internalisasi konsep, yang berdampak pada rendahnya ketercapaian hasil belajar.

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

Melihat pentingnya peran media dalam pembelajaran dan tantangan dalam penyampaian materi Bahasa Arab, muncul kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara emosional dan kognitif. Media seperti Kahoot menjadi alternatif yang menjanjikan untuk memenuhi tuntutan ini, karena secara praktis mampu menjembatani antara teknologi, materi ajar, dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Arab di tingkat MTs masih kerap menghadapi kendala dalam hal keterlibatan siswa. Metode konvensional yang kurang interaktif menyebabkan banyak siswa bersikap pasif—jarang bertanya atau menjawab—bahkan menunjukkan tingkat kehadiran mental yang rendah selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh studi yang melaporkan bahwa keterbatasan interaksi dalam kelas tradisional menyebabkan partisipasi aktif siswa hanya berkisar 40–50 %, sehingga efektivitas penguasaan materi menjadi terganggu (Hafana & Setyabudi, 2025).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pendidik untuk memperkenalkan metode pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan menantang. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah **Kahoot**, sebuah aplikasi kuis interaktif dengan fitur gamifikasi seperti papan skor dan umpan balik instan. Dalam konteks pembelajaran, Kahoot telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa hingga 70–80 % berdasarkan pengukuran sebelum dan sesudah intervensi menggunakan analisis statistik deskriptif (Hafana & Setyabudi, 2025).

Kajian empiris juga mencatat bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Bahasa Arab secara signifikan. Sebagai contoh, penelitian di MTs N 3 Banda Aceh menunjukkan kenaikan kategori motivasi dari sedang ke tinggi—dengan nilai rata-rata meningkat dari 65 ke 85 ($\Delta \approx 20$ poin) berdasarkan pengolahan data SPSS (paired t-test, $p < 0.05$) (Warni, 2022). Temuan serupa dilaporkan dari MTs Sirotul Fuqoha' Malang, di mana skor motivasi meningkat secara signifikan ($t\text{-hitung} = 5,095$; $p < 0.05$) melalui uji regresi linier sederhana setelah penerapan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab (Riantimun et al., 2023).

Lebih lanjut, partisipasi aktif siswa—diukur dari frekuensi bertanya, menjawab, dan fokus mengikuti pembelajaran—juga melonjak ketika menggunakan Kahoot di kelas. Sebuah studi di Karawaci menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dari 42,4 % menjadi 71,3 % setelah intervensi gamifikasi berbasis Kahoot, menggunakan metode observasi dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga keaktifan siswa secara nyata di kelas (Pardede & Listiani, 2024).

Meski begitu, penelitian kuantitatif mendalam tentang **efektivitas Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa Bahasa Arab di MTs** masih sangat terbatas. Sebagian besar studi hanya fokus pada peningkatan motivasi atau penguasaan kosakata, sedangkan aspek **keaktifan bertanya dan menjawab** jarang diukur secara sistematis. Kondisi ini membuka peluang untuk penelitian yang secara eksplisit menganalisis efek Kahoot terhadap dinamika partisipasi siswa di kelas Bahasa Arab.

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk **menganalisis penggunaan Kahoot sebagai media interaktif** dan pengaruhnya terhadap **partisipasi siswa** dalam pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan. Dengan pendekatan kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif—meliputi presentase, frekuensi, dan skor aktivitas—penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan berbasis data tentang peran Kahoot dalam menghidupkan ruang kelas dan meningkatkan keterlibatan siswa.

KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga secara aktif menanggapi dan mengendalikan arah jalannya pembelajaran (Siahaan & Simamora, 2023). media ini mendukung interaksi langsung antara pengguna dan konten, sehingga belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif. media pembelajaran interaktif memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Secara teknis, media interaktif bergantung pada kombinasi unsur visual, audio, teks, animasi, dan umpan balik instan yang saling terintegrasi dalam satu platform digital. Komponen ini mencakup navigasi terprogram, simulasi, game, serta latihan soal interaktif yang merangsang siswa untuk berpikir dan bereaksi secara real time. Umpan balik yang cepat memungkinkan siswa mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung dan memperbaiki kesalahan saat itu juga. (Saputri et al., 2023).

Manfaat penggunaan media interaktif cukup beragam. Pertama, media ini meningkatkan keterlibatan emosional siswa, karena proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Kedua, interaktivitas meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks, terutama melalui animasi dan simulasi seperti dalam pembelajaran sains, yang dapat mengilustrasikan konsep abstrak secara konkret. Ketiga, melalui sistem evaluasi dan umpan balik instan, siswa mendapatkan kesempatan belajar yang dipersonalisasi, di mana tingkat

kesulitan dan kecepatan penyajian materi disesuaikan dengan kemampuan mereka (Blyznyuk & Качак, 2024)

Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif memberi ruang bagi siswa untuk belajar mandiri di luar kelas formal. Fitur seperti kuis, modul interaktif, dan aplikasi mobile memungkinkan mereka untuk mengakses kembali materi kapan saja dan secara fleksibel, sehingga proses belajar dapat berlangsung terus-menerus. Hal ini mendorong kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran. (Lukita et al., 2017)

Penggunaan media interaktif juga terbukti menghasilkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep, seperti pada pembelajaran materi sains di tingkat SMP. Penerapan metode pembelajaran aktif dan interaktif cenderung meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kegagalan belajar, serta meningkatkan performa akademik secara signifikan dibanding metode konvensional yang bersifat satu arah. (Zai et al., 2020)

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif bukan hanya sekadar alat tambahan, tetapi telah menjadi strategi pedagogis utama dalam menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan generasi digital. Dengan menghadirkan konten yang responsif dan interaktif, media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan menyenangkan. Ke depannya, penerapan media seperti Kahoot dapat memberikan alternatif solusi bagi tantangan pembelajaran Bahasa Arab dengan mengaktifkan kembali interaksi kelas dan meningkatkan antusiasme siswa.

Kahoot sebagai Media Interaktif

Kahoot merupakan sebuah platform digital yang mengusung konsep permainan edukatif, yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan bernuansa kompetitif. Melalui aplikasi ini, pendidik dapat membuat beragam bentuk soal seperti kuis pilihan ganda, polling pendapat, teka-teki, hingga permainan interaktif lainnya yang bisa diakses secara langsung menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau laptop. Ciri khas utama Kahoot adalah tampilannya yang berwarna-warni, disertai musik latar yang atraktif dan sistem papan skor yang diperbarui secara real time, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik bagi siswa. (Boden & Hart, 2018)

Sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif, Kahoot memadukan unsur teknologi dengan elemen permainan atau gamifikasi ke dalam proses belajar. Dengan begitu, siswa tidak lagi bersifat pasif dalam menerima materi, melainkan turut aktif dalam setiap sesi pembelajaran. Guru cukup membuat soal melalui akun Kahoot, lalu siswa dapat bergabung melalui kode yang diberikan dan menjawab soal secara langsung. Hasil dari setiap jawaban siswa akan ditampilkan secara instan, lengkap dengan peringkat dan skor, sehingga mampu

menumbuhkan semangat belajar dan motivasi berkompetisi yang sehat (Martins & Gouveia, 2019)

Kelebihan utama Kahoot terletak pada kemampuannya untuk menumbuhkan keterlibatan emosional sekaligus kognitif siswa. Ketika siswa dihadapkan pada pertanyaan dalam format kuis yang menyenangkan, tingkat fokus dan perhatian mereka terhadap materi cenderung meningkat. Adanya umpan balik secara langsung—baik atas jawaban yang benar maupun yang salah—membantu siswa segera memahami letak kesalahan mereka tanpa perlu menunggu penjelasan dari guru.

Di sisi lain, Kahoot juga memberikan manfaat praktis bagi guru dalam hal pemantauan hasil belajar. Jawaban siswa secara otomatis tersimpan dalam sistem dan dapat diekspor sebagai laporan. Data ini memudahkan guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran serta menyesuaikan kembali materi ajar pada pertemuan berikutnya, terutama pada bagian yang masih kurang dipahami siswa, Kahoot juga sangat membantu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, terutama untuk pelajaran seperti Bahasa Arab yang cenderung bersifat teoritis dan memerlukan hafalan. Di tengah kebosanan yang mungkin muncul dari metode konvensional, penggunaan Kahoot mampu mengubah suasana menjadi lebih aktif, interaktif, dan kompetitif. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan terlibat secara penuh sejak awal hingga akhir pembelajaran (Rusmardiana et al., 2022)

Dampak Interaktivitas Kahoot pada Kelas

Implementasi Kahoot dalam kegiatan pembelajaran terbukti membawa dampak positif yang signifikan terhadap suasana dan dinamika kelas. Salah satu pengaruh terbesarnya adalah meningkatnya partisipasi siswa secara menyeluruh. Jika dalam metode konvensional hanya segelintir siswa yang aktif, maka melalui Kahoot, semua siswa didorong untuk ikut serta menjawab setiap soal yang ditampilkan, sehingga keterlibatan mereka menjadi lebih merata dan terasa dalam setiap sesi (Licorish et al., 2017).

Fitur kuis dengan batas waktu dan sistem skor dalam Kahoot menciptakan nuansa persaingan yang sehat, sekaligus mendorong siswa untuk fokus dan cepat tanggap dalam berpikir. Hal ini membuat mereka lebih berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung, karena harus berpacu dengan waktu untuk menjawab dengan tepat. Kondisi ini tentu berbeda jauh dari pola ceramah satu arah yang kerap membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat. (Hilmun & Fitriah, 2021)

Selain meningkatkan fokus, penggunaan Kahoot juga berpengaruh terhadap interaksi sosial antar siswa. Saat permainan berlangsung dan skor ditampilkan secara terbuka, siswa cenderung saling memberikan dukungan, bercanda, bahkan termotivasi untuk meningkatkan

nilai mereka di sesi selanjutnya. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, hangat, dan akrab. Ini sangat membantu membangun kerja sama dan semangat kolektif di dalam kelompok belajar (Alsswey et al., 2024)

Untuk siswa yang cenderung pasif atau kurang percaya diri dalam situasi pembelajaran tradisional, Kahoot menyediakan ruang yang lebih aman untuk berpartisipasi. Mereka bisa menjawab secara mandiri lewat perangkat masing-masing, tanpa harus berbicara di depan umum. Hal ini mendorong keterlibatan dari berbagai tipe kepribadian siswa secara lebih inklusif (Idris P & Rampeng, 2021)

Manfaat lain yang tak kalah penting adalah tersedianya data evaluasi secara otomatis. Guru dapat melihat hasil setiap siswa secara detail, baik dari jumlah jawaban benar maupun waktu respons. Informasi ini sangat berguna dalam proses refleksi dan perbaikan strategi mengajar. Jika banyak siswa menjawab salah pada satu topik tertentu, guru bisa mengulang atau menjelaskan kembali bagian tersebut di pertemuan berikutnya.

Secara keseluruhan, Kahoot tidak hanya menambah variasi metode pembelajaran, tetapi juga berhasil menciptakan lingkungan kelas yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab, Kahoot dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membangkitkan semangat belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, serta meningkatkan keaktifan dalam kegiatan bertanya maupun menjawab selama pembelajaran berlangsung. (Riwanda et al., 2021)

Umpan Balik Langsung dan Refleksi Belajar

Salah satu fitur paling menonjol dari platform Kahoot adalah kemampuannya dalam memberikan respon secara langsung kepada siswa setelah mereka menjawab pertanyaan. Melalui tampilan yang interaktif, siswa dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah, tanpa harus menunggu penjelasan dari guru. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih cepat dan responsif, serta memungkinkan siswa memperbaiki pemahaman mereka saat itu juga (Boden & Hart, 2018)

Respon instan ini juga berperan dalam meningkatkan fokus siswa terhadap materi. Dengan mengetahui hasil setiap jawabannya secara real-time, siswa merasa lebih tertantang dan tertarik untuk terus mengikuti jalannya kuis. Dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional, yang umumnya memberikan evaluasi di akhir sesi, Kahoot menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membuat siswa terus terlibat selama pembelajaran berlangsung (Boden & Hart, 2018)

Kelebihan lain dari Kahoot terletak pada fleksibilitasnya dalam menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Guru dapat menyusun soal berdasarkan tingkat kesulitan tertentu, serta menyesuaikannya dengan karakter kelas atau individu. Pendekatan ini memungkinkan proses belajar yang lebih personal dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa (Samboteng et al., 2023)

Ketika materi disampaikan secara tepat sasaran, siswa akan merasa bahwa proses belajar menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Hal ini mendorong keterlibatan yang lebih besar, karena siswa merasa diperhatikan dan dilibatkan secara langsung dalam aktivitas belajar. Selain itu, guru juga dapat mengevaluasi hasil kerja siswa secara cepat dan melakukan penyesuaian pada sesi berikutnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (BĂLĂNESCU, 2024)

Walaupun Kahoot menawarkan banyak kemudahan, penerapannya di lapangan tidak lepas dari kendala teknis, terutama terkait ketersediaan fasilitas penunjang. Beberapa sekolah masih menghadapi masalah jaringan internet yang kurang stabil atau terbatasnya jumlah perangkat digital yang dimiliki siswa. Kondisi ini tentu dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran yang berbasis teknologi.

Situasi seperti ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media interaktif. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, sekolah dan guru perlu memastikan bahwa sarana seperti internet dan perangkat siswa sudah memadai. Tanpa dukungan teknis yang baik, penggunaan aplikasi seperti Kahoot akan sulit mencapai hasil yang optimal

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas penggunaan media Kahoot dalam meningkatkan partisipasi siswa pada pembelajaran Bahasa Arab. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Washliyah 01 Medan dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII, yang berjumlah 35 orang, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk menilai bagaimana keterlibatan aktif siswa dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran interaktif.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket (kuesioner) dan observasi langsung. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat hingga lima pilihan jawaban yang mencerminkan tingkat persetujuan siswa terhadap berbagai indikator partisipasi, seperti keaktifan menjawab, minat terhadap media, perhatian selama pembelajaran, dan rasa

senang dalam menggunakan Kahoot. Observasi dilakukan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, guna memberikan data pendukung terhadap hasil kuesioner.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yang meliputi penghitungan nilai rata-rata dan persentase pada setiap indikator partisipasi siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan Kahoot terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari perhitungan ini kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas media tersebut dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di kelas yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Dalam mengoptimalkan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif di kelas Bahasa Arab, guru menerapkan strategi perencanaan yang matang, terstruktur, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran. Proses ini dimulai dari perancangan soal kuis, penentuan jumlah pertanyaan, pengaturan durasi waktu menjawab, hingga pelaksanaan sesi permainan secara langsung di dalam kelas. Semua elemen tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. (Kaur & Nadarajan, 2020)

Pertama, guru mempersiapkan soal kuis berbasis kompetensi inti dan kompetensi dasar (KI dan KD) yang telah ditetapkan dalam kurikulum Bahasa Arab kelas VIII. Soal-soal tersebut dirancang dalam bentuk pilihan ganda dengan empat opsi jawaban, di mana hanya satu jawaban yang benar. Materi yang diujikan mencakup aspek kosakata (mufradat), struktur kalimat (nahwu), serta pemahaman teks pendek. Pemilihan bentuk soal ini bertujuan untuk melatih daya ingat dan pemahaman siswa secara simultan. Selain itu, guru juga memperhatikan tingkat kesulitan soal, dimulai dari pertanyaan sederhana hingga menengah, agar seluruh siswa dapat menjawab dengan percaya diri dan antusias.

Kedua, dalam satu sesi permainan Kahoot, guru menyusun antara 8 hingga 10 pertanyaan, yang dianggap cukup untuk mengevaluasi pemahaman siswa tanpa membuat mereka merasa terbebani. Jumlah ini juga telah disesuaikan dengan waktu efektif pembelajaran, yakni 15–20 menit pada akhir sesi sebagai evaluasi formatif. Setiap soal diberi waktu menjawab selama 20 hingga 30 detik, tergantung tingkat kesulitan dan panjang pertanyaan. Pengaturan durasi ini dilakukan agar siswa tetap fokus dan tidak memiliki terlalu

banyak waktu untuk mendiskusikan jawaban dengan teman, sehingga hasilnya mencerminkan pemahaman individu.

Ketiga, untuk memulai sesi Kahoot, guru terlebih dahulu mempersiapkan perangkat seperti laptop dan proyektor di depan kelas. Guru membuka platform Kahoot, memilih kuis yang sudah disusun sebelumnya, lalu membagikan kode PIN permainan kepada siswa. Siswa kemudian mengakses Kahoot melalui perangkat masing-masing—baik ponsel pintar, tablet, maupun laptop dan memasukkan PIN untuk bergabung. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan secara singkat aturan main, cara memilih jawaban, dan sistem penilaian skor berbasis kecepatan dan ketepatan.

Saat permainan berlangsung, guru memandu sesi secara interaktif. Setiap soal ditampilkan di layar proyektor, dan siswa menjawab melalui perangkat mereka. Setelah waktu habis, jawaban yang benar langsung ditampilkan, disertai peringkat sementara siswa. Ini menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sekaligus memberikan umpan balik instan yang sangat berguna bagi siswa untuk mengevaluasi kesalahan mereka secara langsung.

Setelah sesi selesai, guru mengunduh hasil kuis dari dashboard Kahoot dalam bentuk file spreadsheet. Data ini kemudian dianalisis untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Skor yang diperoleh siswa juga menjadi acuan dalam menyusun materi remedial atau penguatan di pertemuan berikutnya. Strategi implementasi ini membuktikan bahwa Kahoot bukan hanya sebagai alat hiburan edukatif, tetapi juga sebagai alat evaluasi yang efektif dan berbasis data.

Dengan strategi yang sistematis, penggunaan Kahoot di kelas Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan terbukti mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan keaktifan siswa secara signifikan. Guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang mampu memadukan teknologi dan pedagogi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan Kahoot dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan menimbulkan respons yang sangat positif dari siswa. Berdasarkan hasil observasi selama beberapa kali pertemuan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal guru mengumumkan akan menggunakan Kahoot sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Kegiatan belajar yang biasanya berlangsung dengan suasana monoton menjadi lebih hidup, penuh semangat, dan interaktif. Bahkan siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran tampak lebih aktif merespons setiap pertanyaan yang diberikan melalui aplikasi ini.

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

Secara umum, suasana kelas berubah menjadi lebih dinamis. Ketika Kahoot mulai digunakan, para siswa tampak antusias mengeluarkan perangkat mereka dan berlomba-lomba untuk masuk ke permainan dengan memasukkan PIN sesi. Mereka saling memotivasi untuk menjawab soal dengan cepat dan benar demi memperoleh skor tertinggi dan masuk dalam papan peringkat. Semangat kompetitif yang muncul secara alami ini mendorong mereka untuk lebih fokus pada materi pelajaran yang diberikan. Selain itu, tampilan visual Kahoot yang menarik dan musik latar yang energik menambah kesan menyenangkan selama proses belajar berlangsung.

Dari data yang telah dikumpulkan, sebanyak **85% siswa menyatakan senang menggunakan Kahoot**, karena dianggap mampu mengurangi rasa bosan ketika belajar Bahasa Arab, terutama pada materi yang berkaitan dengan hafalan dan tata bahasa. Sebagian besar siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih seru dan menantang, karena mereka dituntut berpikir cepat dalam waktu yang terbatas. Ini menunjukkan bahwa Kahoot berhasil membangun keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar, yang merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran interaktif.

Antusiasme siswa tidak hanya terlihat dari ekspresi wajah atau semangat menjawab soal, tetapi juga dari peningkatan partisipasi aktif mereka di kelas. Sebelumnya, hanya sekitar 40–50% siswa yang terlibat secara aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan dari guru. Namun setelah penerapan Kahoot, angka partisipasi meningkat hingga **lebih dari 75%**, ditunjukkan dengan tingginya tingkat respons terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam permainan. Bahkan beberapa siswa yang dikenal pemalu mulai menunjukkan keberanian menjawab soal di depan teman-temannya, karena sistem skor yang diberikan Kahoot menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi untuk tampil lebih baik.

Selain aspek kognitif dan afektif, penggunaan Kahoot juga memberikan dampak positif pada hubungan sosial antarsiswa. Selama sesi berlangsung, tercipta suasana kolaboratif, di mana mereka saling mendukung dan berbagi pemahaman satu sama lain. Beberapa siswa bahkan menyarankan kepada guru agar Kahoot digunakan secara rutin dalam pembelajaran karena mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar sebelum sesi dimulai, demi bisa meraih skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga menjadi pemicu internal bagi siswa untuk meningkatkan kesiapan dan partisipasi dalam kelas.

Secara keseluruhan, respons dan antusiasme siswa terhadap penggunaan Kahoot mencerminkan bahwa media ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab, terutama di jenjang MTs. Kahoot berhasil mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit menjadi menyenangkan, aktif, dan kompetitif. Efek jangka panjangnya diharapkan mampu menumbuhkan kebiasaan belajar yang positif dan meningkatkan pemahaman materi secara berkelanjutan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media Kahoot di MTs Al Washliyah 01 Medan, guru telah menetapkan frekuensi dan waktu pelaksanaan secara terstruktur agar selaras dengan kurikulum dan jadwal kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, penggunaan Kahoot dijadwalkan satu kali dalam satu pekan, khususnya pada akhir sesi pembelajaran. Pemilihan waktu ini bukan tanpa alasan—guru mempertimbangkan bahwa setelah materi selesai disampaikan secara konvensional, sesi Kahoot dapat dijadikan sebagai bentuk evaluasi formatif yang menyenangkan, tanpa menambah beban psikologis pada siswa.

Waktu pelaksanaan kuis Kahoot berkisar antara 15 hingga 20 menit, tergantung jumlah pertanyaan dan kesiapan siswa dalam mengakses perangkat masing-masing. Dalam satu pertemuan, rata-rata 8 hingga 10 soal disajikan secara interaktif melalui aplikasi, dengan durasi masing-masing soal 20 hingga 30 detik. Rentang waktu ini dinilai cukup ideal untuk mempertahankan konsentrasi siswa sekaligus menjaga suasana kompetitif di dalam kelas

Frekuensi satu kali seminggu dipilih bukan hanya karena alasan teknis, tetapi juga karena mempertimbangkan efektivitas penggunaannya. Berdasarkan pengamatan, penggunaan Kahoot secara terlalu sering justru dapat menurunkan unsur kejutan dan keseruan yang menjadi daya tarik utama dari platform ini. Oleh karena itu, guru menggunakannya secara terencana dan strategis sebagai variasi dalam metode pembelajaran. Selain itu, penggunaan mingguan juga memberi waktu bagi guru untuk mengevaluasi hasil kuis sebelumnya dan menyesuaikan materi pada pertemuan berikutnya sesuai dengan kelemahan yang ditemukan dalam hasil kuis.

Menariknya, sebagian besar siswa menyatakan bahwa meskipun frekuensinya hanya satu kali per minggu, mereka tetap merasa senang dan menantikan sesi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dengan frekuensi terbatas tetapi konsisten memiliki dampak positif dalam menciptakan ekspektasi dan semangat belajar yang berkelanjutan. Siswa

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran di awal sesi karena tahu bahwa pada akhir pertemuan akan ada sesi permainan edukatif yang menantang.

Secara teknis, pelaksanaan Kahoot tidak menimbulkan kendala berarti. Siswa sudah terbiasa mengakses platform ini menggunakan perangkat pribadi, dan jaringan internet yang tersedia di sekolah mendukung kelancaran pelaksanaan kuis. Guru juga telah menyiapkan backup plan apabila terjadi gangguan teknis, seperti menyediakan soal dalam bentuk cetak atau menyampaikan kuis secara lisan jika diperlukan.

Dengan demikian, pengaturan frekuensi dan waktu pelaksanaan yang tepat menjadi salah satu faktor keberhasilan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab. Strategi ini memastikan bahwa media interaktif tidak hanya menjadi alat bantu sesaat, tetapi berperan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang sistematis dan berkelanjutan. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang aktif, fokus, dan kondusif bagi perkembangan kompetensi siswa.

Proses evaluasi merupakan tahapan krusial dalam sistem pembelajaran, terutama ketika guru mengintegrasikan media baru seperti Kahoot dalam kegiatan belajar mengajar. Di lingkungan MTs Al Washliyah 01 Medan, guru Bahasa Arab melaksanakan evaluasi secara komprehensif guna menilai sejauh mana efektivitas penggunaan Kahoot berdampak terhadap proses pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu analisis hasil kuis serta pengamatan terhadap perilaku siswa selama berlangsungnya sesi pembelajaran.

Secara operasional, Kahoot menyediakan fitur laporan otomatis yang menyajikan data statistik hasil pengerjaan kuis oleh siswa secara detail. Laporan ini menampilkan indikator seperti jumlah jawaban benar dan salah, kecepatan respon, serta peringkat siswa berdasarkan akurasi dan waktu penyelesaian. Informasi tersebut memungkinkan guru mengidentifikasi bagian materi mana yang masih belum dikuasai siswa secara maksimal. Dengan demikian, guru dapat menyusun strategi lanjutan, seperti memberikan penguatan atau remedial materi pada pertemuan selanjutnya.

Contohnya, dalam sebuah sesi evaluasi yang membahas topik kosakata (mufradat) dan struktur tata bahasa Arab (nahwu), guru mendapati bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam soal terkait konjugasi kata kerja (fi'il). Berdasarkan data tersebut, guru memilih untuk meninjau ulang materi tersebut dan memberikan tambahan latihan sebagai

bentuk penguatan. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berperan sebagai sarana interaktif, tetapi juga berfungsi sebagai alat diagnostik yang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran siswa.

Evaluasi juga dilakukan melalui aspek non-akademik, seperti perubahan perilaku dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebelum penggunaan Kahoot, pembelajaran Bahasa Arab sering kali berjalan secara pasif dan didominasi metode ceramah. Namun, setelah penerapan Kahoot, terjadi peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan keaktifan siswa di kelas. Hal ini dinilai oleh guru sebagai indikator positif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif dan menarik.

Perubahan lain yang teramati adalah peningkatan fokus atau kehadiran mental siswa selama pelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih konsentrasi mengikuti pembelajaran, karena mereka menyadari bahwa sesi akan diakhiri dengan kuis melalui Kahoot. Bahkan siswa yang sebelumnya menunjukkan ketertarikan rendah mulai antusias bertanya dan mendiskusikan soal yang mereka temui dalam sesi kuis.

Dari sisi efektivitas, guru menilai bahwa Kahoot memberikan suasana belajar yang lebih segar dan menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kebosanan yang sering muncul saat menghadapi materi yang bersifat teoretis. Selain itu, sistem otomatis Kahoot memungkinkan hasil kuis dianalisis secara instan tanpa perlu koreksi manual. Hal ini mempercepat proses evaluasi dan memberikan ruang lebih bagi guru untuk fokus pada strategi pengajaran selanjutnya.

Meski demikian, terdapat tantangan dalam pelaksanaannya, seperti keterbatasan perangkat teknologi di kalangan siswa dan akses internet yang tidak selalu stabil. Untuk mengatasi hal ini, guru mengambil langkah alternatif, seperti penggunaan perangkat bersama atau pembagian kelompok kecil. Selain itu, guru juga mencermati bahwa tidak semua materi cocok disampaikan dengan Kahoot. Untuk topik-topik tertentu, seperti analisis teks atau penulisan kalimat kompleks, metode ini perlu dikombinasikan dengan pendekatan lain agar hasil belajar tetap optimal.

Secara keseluruhan, evaluasi terhadap penggunaan Kahoot menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Arab. Selain meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi siswa, Kahoot juga berfungsi sebagai alat ukur pemahaman siswa secara langsung dan cepat. Ini menjadi bukti bahwa penggunaan media digital yang dirancang

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

dengan pendekatan pedagogis yang tepat dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bidang bahasa yang membutuhkan interaksi dan pemahaman konsep secara mendalam.

B. Deskripsi Data Responden

a. Hasil Angket dan Analisis

1. Distribusi Jenis Kelamin Responden

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	20	57.14%	57.14%	57.14%
Perempuan	15	42.86%	42.86%	100.00%

2. Pemahaman Responden terhadap Kahoot

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	5	14.29%	14.29%	14.29%
Ya	30	85.71%	85.71%	100.00%

3. Ketertarikan Menggunakan Kahoot

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tidak	5	14.29%	14.29%	14.29%
Ya	30	85.71%	85.71%	100.00%

4. Antusiasme Menjawab Kuis Kahoot

Respon	Frekuensi	Persentase (%)
Ya	30	85,71%
Tidak	5	14,29%
Total	35	100%

5. Persepsi Efektivitas Media Kahoot

Respon	Frekuensi	Persentase (%)
Efektif	30	85,71%
Kurang	5	14,29%
Total	35	100%

Berdasarkan hasil pengolahan data dari angket yang diberikan kepada 35 siswa kelas VIII MTs Al Washliyah 01 Medan, diperoleh pemetaan umum terkait karakteristik responden serta respons mereka terhadap pemanfaatan aplikasi Kahoot dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Analisis ini meliputi enam indikator kunci yang merefleksikan sejauh mana keterlibatan dan persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital ini.

Pada indikator jenis kelamin, sebanyak 20 siswa (57,14%) merupakan laki-laki dan 15 siswa (42,86%) adalah perempuan. Proporsi ini menunjukkan keseimbangan yang cukup baik antara siswa laki-laki dan perempuan, sehingga hasil analisis dapat dianggap merepresentasikan keragaman partisipasi berdasarkan gender dalam kelas tersebut.

Untuk indikator pemahaman siswa terhadap penggunaan Kahoot, sebanyak 30 responden (85,71%) menyatakan memahami cara kerja aplikasi ini, sedangkan 5 responden lainnya (14,29%) belum sepenuhnya menguasainya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki kesiapan teknologi yang cukup dalam menggunakan media pembelajaran digital, sehingga dapat mengikuti proses belajar secara aktif dan efisien.

Dalam hal ketertarikan siswa terhadap penggunaan Kahoot, data menunjukkan bahwa mayoritas siswa, yaitu 85,71% atau 30 orang, menyatakan bahwa mereka tertarik menggunakan Kahoot sebagai media belajar. Hanya 5 siswa (14,29%) yang tidak tertarik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan berbasis permainan yang diusung Kahoot berhasil menciptakan daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton.

Selanjutnya, mengenai antusiasme siswa dalam menjawab soal melalui Kahoot, hasil menunjukkan bahwa 30 siswa (85,71%) merespons dengan antusias, sementara 5 siswa (14,29%) kurang menunjukkan semangat. Data ini menggambarkan bahwa unsur kompetisi, visual yang menarik, serta gaya kuis interaktif dalam aplikasi ini mampu memicu keterlibatan emosional siswa dan mendorong keaktifan mereka selama proses belajar berlangsung.

Pada indikator frekuensi penggunaan, seluruh responden atau 100% siswa mengaku baru pertama kali menggunakan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab. Meskipun demikian, respon awal yang diberikan oleh siswa sangat positif dan mendukung, menandakan bahwa pengenalan awal terhadap media digital ini sudah cukup efektif untuk meningkatkan partisipasi mereka.

Terakhir, dalam hal persepsi siswa terhadap efektivitas Kahoot, 30 siswa (85,71%) menilai aplikasi ini sebagai media belajar yang efektif, sedangkan 5 siswa (14,29%) merasa kurang efektif. Secara umum, data ini mencerminkan bahwa siswa menyadari manfaat Kahoot dalam meningkatkan pemahaman materi dan menciptakan suasana belajar yang lebih hidup.

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

Dari keenam indikator tersebut, seluruh hasil menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan Kahoot dalam kelas Bahasa Arab. Temuan ini menguatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif seperti Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa, baik secara kognitif maupun emosional, serta menjadi alternatif strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran yang kurang interaktif di kelas.

Hasil Angket Setiap Indikator Partisipasi Siswa

Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-Ragu	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	Skor Rata-rata
Saya senang belajar dengan Kahoot	14	16	3	2	0	4.20
Kahoot membuat saya lebih aktif bertanya dan menjawab	11	17	4	2	1	4.00
Penggunaan Kahoot membantu saya memahami pelajaran	13	15	5	1	1	4.09
Saya merasa lebih semangat mengikuti pelajaran dengan Kahoot	12	17	3	2	1	4.06
Kahoot membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan	15	16	2	1	1	4.23

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket yang dibagikan kepada 35 peserta didik kelas VIII di MTs Al Washliyah 01 Medan, diperoleh gambaran mengenai tingkat partisipasi siswa terhadap pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab. Angket tersebut dirancang menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, mulai dari “Sangat Setuju” hingga “Sangat Tidak Setuju”. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengidentifikasi pola respon dan tingkat keterlibatan siswa secara kuantitatif.

Pada indikator pertama yang berbunyi “Saya senang belajar dengan Kahoot”, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,20. Angka ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap positif terhadap kehadiran Kahoot dalam proses pembelajaran. Sebanyak 40% siswa menyatakan sangat setuju, dan 46% lainnya menyatakan setuju. Sisanya berada pada kategori ragu-ragu atau tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa aspek visual, musik yang atraktif, serta elemen permainan yang terdapat dalam Kahoot memberikan dampak emosional yang menyenangkan terhadap pengalaman belajar siswa.

Indikator kedua, yaitu “Kahoot membuat saya lebih aktif bertanya dan menjawab”, mendapatkan skor rata-rata 4,00. Ini menunjukkan bahwa Kahoot memiliki pengaruh terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam interaksi kelas, baik dalam menjawab pertanyaan maupun terlibat dalam diskusi setelah permainan berlangsung. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang menyatakan ragu-ragu atau tidak setuju, mayoritas siswa merasa lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif berkat pendekatan interaktif yang ditawarkan Kahoot.

Sementara itu, indikator ketiga “Penggunaan Kahoot membantu saya memahami pelajaran” memperoleh nilai rata-rata 4,09. Hasil ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman materi. Format soal yang disusun secara dinamis, penyajian yang cepat, serta adanya umpan balik langsung, membuat siswa lebih fokus dalam menyerap isi pelajaran Bahasa Arab yang diajarkan.

Pada indikator keempat “Saya merasa lebih semangat mengikuti pelajaran dengan Kahoot”, dicapai nilai rata-rata sebesar 4,06. Nilai ini memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa ketika Kahoot digunakan sebagai media. Faktor kompetisi yang sehat melalui sistem skor real-time serta tampilan interaktif membuat siswa merasa lebih antusias untuk terlibat dari awal hingga akhir sesi pembelajaran.

Indikator kelima, yakni “Kahoot membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan”, mencatat nilai tertinggi dengan rata-rata 4,23. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan digital sangat efektif dalam menarik perhatian siswa. Konsep *game-based learning* yang dihadirkan oleh Kahoot terbukti sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang lebih responsif terhadap media visual dan interaktif dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, hasil analisis terhadap kelima indikator tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata berkisar antara 4,00 hingga 4,23. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa. Dengan pendekatan interaktif yang dikemas dalam suasana menyenangkan, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai sarana bantu pengajaran, tetapi juga sebagai pemicu keterlibatan aktif siswa. Temuan ini menjadi bukti bahwa teknologi edukatif seperti Kahoot dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas interaksi kelas dan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII MTs Al Washliyah 01 Medan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Kahoot memberikan kontribusi yang sangat positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan instrumen angket berbasis skala Likert, diperoleh data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan ketertarikan yang tinggi terhadap proses belajar yang menggunakan Kahoot. Rata-rata skor partisipasi siswa berada pada rentang tinggi, yaitu antara 4,00 hingga 4,23, yang mencerminkan bahwa mereka tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga merasa lebih aktif, memahami materi dengan lebih baik, dan termotivasi untuk terus belajar secara mandiri.

Media interaktif Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, dinamis, dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari respons siswa yang menyatakan senang dengan tampilan visual yang menarik, fitur kompetisi sehat melalui papan skor, serta umpan balik instan yang membuat mereka langsung mengetahui hasil jawaban mereka. Proses pembelajaran yang biasanya bersifat satu arah dan cenderung pasif berubah menjadi lebih kolaboratif, aktif, dan partisipatif. Dengan kata lain, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Lebih jauh, penelitian ini juga menemukan bahwa 85,71% siswa merasa bahwa Kahoot adalah media pembelajaran yang efektif, dan 85,71% lainnya menunjukkan pemahaman yang baik terhadap cara kerja aplikasi tersebut. Ini menjadi indikator bahwa siswa telah siap mengikuti transformasi pembelajaran digital, terutama di era pascapandemi yang menuntut guru dan siswa lebih adaptif terhadap teknologi. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, hal ini tidak mengurangi nilai positif dari penerapan Kahoot dalam pembelajaran. Kendala tersebut lebih bersifat teknis dan dapat diatasi melalui peningkatan fasilitas serta pelatihan penggunaan TIK bagi siswa dan guru.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa Kahoot merupakan salah satu solusi inovatif dalam menjawab tantangan rendahnya partisipasi siswa di kelas. Media pembelajaran yang dirancang secara interaktif terbukti mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, serta mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar-mengajar. Penelitian ini menjadi bukti bahwa integrasi teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya melalui

aplikasi seperti Kahoot, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, baik dari segi pemahaman, keterlibatan, maupun motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk mempertimbangkan pemanfaatan Kahoot secara lebih luas dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran Bahasa Arab, tetapi juga pada bidang studi lainnya yang memerlukan pendekatan aktif dan kreatif.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina Pardede, A., & Listiani, T. (2024). Implementation of game-based learning (GBL) with Kahoot! in encouraging active learning of statistics. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(4), 1019–1038.
- Aliah, I. I., Amirudin, & Muzaki, I. A. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 18–31.
- Alsswey, A., Alobaydi, B. A., & Alqudah, A. M. A. (2024). The effect of game-based technology on students' learning anxiety, motivation, engagement and learning experience: Case study Kahoot! *International Journal of Religion*, 5(3), 137–145.
- Blyznyuk, T., & Kachak, T. (2024). Benefits of interactive learning for students' critical thinking skills improvement. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 11(1), 94–102.
- Boden, G. M., & Hart, L. (2018). Kahoot! - game-based student response system. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(1).
- Hafana, N., & Setyabudi, M. A. (2025). Implementation of Kahoot! in Arabic language learning at SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. *YASIN: Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya*, 5(4), 3664–3676.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game Kahoot berbasis hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 78–85.
- Hilmun, P., & Fitriah. (2021). Let's Kahoot! A game-based technology for creating engagement and promoting active learning. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 14(1), 90–100.
- Idris, M., & Rampeng. (2021). An analysis the use of Kahoot media in the cooperative grammar learning process at school. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 3(3), 113–119.
- Kartini Mohamed, R. A., Ali, A. H., & Nasir, M. (2021). Aplikasi ranah kognitif Anderson & Krahthwohl dalam pengajaran dan pembelajaran pantun di sekolah dasar. *Journal of Humanities and Social Sciences (JHASS)*, 3(3), 110–118.
- Kaur, P., & Nadarajan, R. (2020). Language learning and teaching using Kahoot! *International Journal of Modern Education*, 2(5), 19–28.
- Kusumah, N. C. (2023). Development of interactive learning media in basic programming subjects based on learning management system (LMS). *JRSSEM Journal Research of Social Science, Economics, and Management*, 2(6), 1146–1154.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go Kahoot!” Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*.
- Martins, E. R., & Gouveia, L. M. B. (2019). Uso da ferramenta Kahoot transformando a aula do ensino médio em um game de conhecimento. In *Anais do XXV Workshop de Informática na Escola (WIE 2019)* (pp. 207–216).
- Munawarah, & Lukman. (2025). Efektivitas metode reward (hadiah) dalam peningkatan minat belajar bahasa Arab peserta didik. *Shaut Al-'Arabiyah*, 13(1), 203–210.

Analisis Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Al Washliyah 01 Medan

- Nada, D. F. (2020). *Penerapan game based learning menggunakan platform Kahoot! sebagai media pembelajaran interaktif pada materi asam basa* [Skripsi, Universitas Negeri Semarang].
- Riantimun, A. F., Mutawakkilin, H., Wanti, A. I., Hilmi, D., & Marlina, O. F. (2023). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab interaktif. *Shaut Al-‘Arabiyah*, 11(2), 352–369.
- Riwanda, A., Ridha, M., & Islamy, M. I. (2021). Increasing Arabic vocabulary mastery through gamification; is Kahoot! effective? *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 5(1), 19–35.
- Rusmardiana, A., Sjucho, D. W., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' perception on the use of Kahoot as a learning media. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205–2212.
- Samboteng, L., Nadeak, B., Razati, G., Abidin, A. Z., & Rachman, R. S. (2023). The effectiveness of pre-test and post-test using Kahoot in increasing students' attention. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 203–210.
- Saputri, I., Hasibuan, M. A., Aisah, N., Sutra, S. O., & Ikhwan, A. (2022). Multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran dalam peningkatan prestasi siswa di sekolah pada masa pandemi. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 1(2), 361–363.
- Setiawan, I. W., & Putra, I. P. A. S. (2024). Meningkatkan partisipasi peserta didik melalui game-based learning “Kahoot” pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas IV SD N 2 Kawan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46935–46940.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190.
- Warni, L. (2022). *Pengaruh aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa di sekolah MTsN 3 Banda Aceh* [Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh].
- Zai, S. A. Y., Ajmal, F., & Nudrat, S. (2020). Science learning through interactive teaching method: An experimental study. *Global Educational Studies Review*, 5(4), 77–87.