
Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Aplikasi Kahoot

Alfan Aulawi¹, Isop Syafei²

^{1,2}Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, UIN Sunan Gunung Djati Bandung

E-mail: alfanlimabelas@gmail.com

Abstrak: Menguasai kosakata bahasa Arab merupakan bagian penting dalam belajar bahasa Arab. kosakata merupakan unsur utama dalam memahami dan menyampaikan makna dalam komunikasi lisan dan tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa melalui implementasi aplikasi Kahoot di SMP Plus Intan as-Sali. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil tes sebelum dan setelah perlakuan yaitu nilai *pretest* 77,08 menjadi 92,46 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample test* menunjukkan bahwa nilai *sig. (2 tailed)* sebesar 0,004, artinya nilai *sig. < 0,05*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot berpengaruh positif (efektif) terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intan as-Sali kelas VII. Keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab membuka peluang untuk menerapkannya dalam pembelajaran mata pembelajaran lain. Guru dari bidang studi lain dapat mencoba menggunakan aplikasi ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik-topik tertentu.

Kata kunci: Aplikasi Kahoot; Bahasa Arab; Kosakata

Abstract: Mastering Arabic vocabulary is an important part of learning Arabic. Vocabulary is the main element in understanding and conveying meaning in oral and written communication. This research aims to improve mastery of remaining Arabic vocabulary through the implementation of the Kahoot application at SMP Plus Intan as-Sali. The type of research used in this research is experimental research using a *One Group Pretest-Posttest* design. The data collection technique used is a test. The research results showed that there were differences in test results before and after treatment, namely the *pretest* score was 77.08 to 92.46 on the *posttest*. The results of hypothesis testing using the *paired sample test* show that the *sig. (2 tailed)* is 0.004, meaning the *sig* value. < 0.05. Therefore, it can be concluded that the application of the Kahoot application has a positive (effective) effect on the Arabic vocabulary mastery of student SMP Plus Intan as-Sali in class VII. Kahoot's success in increasing Arabic vocabulary opens up opportunities to apply it in learning other subjects. Teachers from other fields of study can try using this application to improve student learning outcomes on certain topics.

Keywords: Arabic; Kahoot App; Vocabulary

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, karena mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Arab disusun dan dipersiapkan untuk memperoleh kompetensi dasar dalam bahasa Arab, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.¹ Untuk menguasai keterampilan tersebut, siswa perlu melakukan beberapa hal, seperti menghafal kosakata bahasa Arab, melatih pengucapan yang benar, berlatih berbicara dan berkomunikasi, memahami kaidah-kaidah bahasa Arab, membaca teks berbahasa Arab secara rutin, serta melakukan berbagai kegiatan lain yang mendukung peningkatan kemampuan berbahasa Arab. Aspek dasar dan terpenting dalam usaha ini adalah penguasaan kosakata, karena semua keterampilan dalam bahasa Arab memerlukan pemahaman kosakata yang memadai.²

Menguasai kosakata atau yang disebut *mufrodāt* dalam bahasa Arab merupakan unsur utama dan langkah awal yang sangat penting dalam belajar bahasa Arab.³ Memahami kosakata adalah hal yang wajib dilakukan, karena tanpa pemahaman kosakata, seseorang tidak akan mampu menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Kurangnya penguasaan kosakata pada siswa juga membuat mereka kesulitan dalam belajar bahasa Arab, seperti dalam membuat kalimat, memahami teks bahasa Arab, dan lainnya.⁴ Penguasaan kosakata siswa memiliki dampak besar terhadap keterampilan berbahasa. Kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sangat dipengaruhi oleh sejauh mana ia menguasai kosakata.⁵

Dalam pembelajaran bahasa Arab tingkat SMP (pendidikan sekolah menengah pertama) di Indonesia, penguasaan kosakata menjadi fondasi utama untuk kemampuan berbahasa Arab siswa. Namun, pembelajaran kosakata bahasa Arab dalam kelas terkadang menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil studi awal di SMP Plus Intan as-Sali, diketahui bahwa siswa kelas VII memiliki penguasaan kosakata bahasa Arab yang kurang baik, beberapa faktor penyebabnya adalah latar belakang pendidikan siswa, di mana sebagian siswa berasal dari sekolah-sekolah umum yang tidak mengintensifkan pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, waktu pembelajaran di kelas terbatas, sehingga mempersempit kesempatan siswa untuk memperluas kosakata. Faktor keterbatasan media pembelajaran juga menjadi penyebab, penggunaan media tradisional seperti buku teks kurang mampu menarik minat siswa untuk belajar secara aktif. Dalam kondisi ini, siswa membutuhkan pendekatan proses

¹Agyl Yuni Arifin dan Moh. Khasairi, "Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Kartu Kata dan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IX," *JoLLA Journal of Language Literature and Arts* 3, no. 11 (2023): 1559–73, <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1559-1573>.

²Ahmad Romadhon dan Chory Churotul Aeni, "Hubungan Kecerdasan Linguistik dengan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa MTs Al Amar Legok Tangerang," *Ta'limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): h. 41, <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i1.64>.

³Farroha Firmaningrum dan Munirul Abidin, "Penerapan Metode Running Dictation Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MI Mambaul Huda," *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra* 24, no. 2 (2023): h. 683, <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i2.pp681-693>.

⁴Arsyad dan Syafrizal, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah-Riau," *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2023): h. 79, <https://doi.org/10.36668/jih.v6i1.476>.

⁵Eva Lathifah Fauzia dan Agus Umar Abdul Aziz, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality," *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2024): h. 136, <https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>.

pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar mampu menguasai kosakata dengan baik.

Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan telah mengubah secara signifikan dalam pengalaman belajar bagi guru dan siswa. Salah satu perubahan utama yang muncul adalah transformasi digital dalam pengelolaan proses pembelajaran.⁶ sistem pembelajaran pun akan terus mengalami kemajuan tanpa batas waktu yang pasti, karena adanya dampak teknologi yang semakin berkembang juga.⁷ Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat saat ini, setiap pendidik dan peserta didik diharapkan memahami teknologi sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan.⁸ Salah satu sektor pendidikan yang menjadi dampak digitalisasi adalah media pembelajaran. Pembelajaran berbasis digital dianggap memiliki daya tarik yang tinggi dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik, terutama mereka yang berusia dibawah 18 tahun.⁹ Melalui penerapan pembelajaran berbasis teknologi masa kini diharapkan pembelajaran di kelas menjadi menarik perhatian bagi peserta didik dan suasana kelas cenderung lebih variatif, sehingga tujuan pembelajaran memungkinkan untuk dicapai.

Menggunakan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran di kelas dapat memperluas pengalaman belajar siswa sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam proses pendidikan.¹⁰ Berbagai platform digital ditawarkan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran bahasa Arab di kelas dengan nuansa yang lebih bervariasi. Salah satu bentuk platform digital, yaitu aplikasi pembelajaran interaktif, baik aplikasi online maupun offline. Beberapa aplikasi pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Arab di kelas adalah: 1) aplikasi *Kahoot*, digunakan untuk kegiatan penilaian pembelajaran yang menggunakan teknik kuis dan bermain, 2) aplikasi *Duolingo*, digunakan untuk berbagai latihan dan permainan bahasa secara interaktif dan menarik, 3) aplikasi *Memrise*, digunakan untuk membantu pengucapan bahasa arab sesuai dengan penutur asli melalui video yang disediakan dalam aplikasi tersebut, 4) aplikasi *Drops*, digunakan untuk membantu siswa memahami dan menghafal kosakata dengan penyajian materi yang sebagian besar disajikan dengan konten visual.¹¹ Aplikasi-aplikasi tersebut merupakan sarana pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan media pembelajaran, dalam hal ini media

⁶Desty Endrawati Subroto et al., "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan di Indonesia," *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): h. 473, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.

⁷firsa Afra Yuzlizar et al., "Implementasi Aplikasi Memrise dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa' Malang," *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 1 (2023): 180, <https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38644>.

⁸Amrina, Adam Mudinillah, dan Defitri Nur Isnain, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): h. 57, <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>.

⁹Ghazali Zainuddin et al., "Kebolehgunaan Aplikasi Myarabiy Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Rendah Agama JAIS," *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi* 10, no. 2 (2023): h. 179, <https://ejpi.kuis.edu.my/index.php/ejpi>.

¹⁰Isnaeni S et al., "Penerapan Media Sosial YouTube dalam Meningkatkan Maharah Al-Istima Kelas VII SMP IT Al-Insyirah Kota Makassar," *JAEI: Journal of Arabic Education and Linguistic* 3, no. 2 (2023): 105–12, <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32507>.

¹¹Ningsih Manoppo, Siti Aliyya Laubaha, dan Nurhanifa Basarata, "Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2022): h. 85–99, <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32507>, Rini Estiyowati, Lilia Indriani, and Ika Setyowati. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Pada Guru SD." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): 113–18. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.501>.

pembelajaran berbasis digital. Dalam pembelajaran abad 21 ini guru dianjurkan untuk memanfaatkan media digital dalam pembelajaran di kelas, demi mewujudkan tujuan pendidikan era modern dan mampu menyesuaikan dengan tuntutan zaman.

Salah satu media yang dapat digunakan sebagai aplikasi pembelajaran interaktif adalah aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan alat bantu bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran, aplikasi *Kahoot* memiliki fitur kuis, game, diskusi, dan survey. Fitur-fitur tersebut dapat digunakan saat proses pembelajaran seperti, latihan soal, remedial, pengayaan, penguatan materi dan sebagainya.¹² *Kahoot* adalah aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel, sehingga mempermudah siswa dan guru dalam penggunaannya di berbagai kondisi. Selain berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, *Kahoot* juga berperan dalam membantu interaksi sosial siswa di dalam kelas.¹³ Dengan dimanfaatkannya aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran bahasa Arab, siswa lebih termotivasi dengan materi bahasa Arab karena aplikasi *Kahoot* memiliki kelebihan dalam hal menyajikan konten visual yang menarik.

Dalam upaya mengatasi permasalahan mengenai kurangnya penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intas as-Sali Kota Bandung, peneliti menawarkan alternatif untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbentuk aplikasi *Kahoot*. Dalam hal ini, Peneliti menggunakan fitur kuis yang ada dalam aplikasi *Kahoot* untuk diterapkan dalam pembelajaran, fitur kuis menawarkan pengalaman belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam menghafal dan memahami kosakata bahasa Arab secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas, studi ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji permasalahan serupa. *Pertama*, penelitian berjudul “Penggunaan Media Game *Kahoot* untuk Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Kelas X MAN 1 Kota Gorontalo” oleh Titik Nor Sa’idah.¹⁴ Penelitian ini menunjukkan penggunaan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan hafalan mufrodat siswa kelas X MAN 1 Gorontalo. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot*. Namun, terdapat perbedaan dalam hal metodologi penelitian, Titik menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, sementara penelitian ini menerapkan metode penelitian kuantitatif sebagai landasan analisisnya. *Kedua*, penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif” oleh Andi Fauzi Riantimun, dkk.¹⁵ Penelitian ini menjelaskan bagaimana penggunaan aplikasi *Kahoot* diterapkan dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Sirotul Fuqaha dan pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* diterapkan dalam mengatasi minat belajar bahasa Arab siswa, penggunaan aplikasi tersebut memberikan dampak positif terhadap minat belajar bahasa Arab siswa. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan aplikasi *Kahoot*. Namun, terdapat perbedaan dalam hal variabel Y, Andi, dkk menggunakan minat

¹²Rini Estiyowati Ikaningrum, Lilia Indriani, dan Ika Setyowati, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Pada Guru SD,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): h. 114, <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.501>.

¹³Septina Rahmawati, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Ipa Sd,” *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): h. 31, <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>.

¹⁴Titik Nor Sa’idah, “Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hafalan Mufrodat Siswa Kelas X MAN 1 Kota Gorontalo,” *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2024): h. 66–71.

¹⁵Andi Fauzi Riantimun et al., “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif,” *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 2 (2023): h. 352–69, <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.

belajar bahasa Arab sebagai variabel Y, sedangkan penelitian ini menggunakan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intan as-Sali sebagai variabel Y. Ketiga, penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab” oleh Lutvia Oktavia, dkk.¹⁶ Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa kelas VII MTs Mdinatunnajah Kota Cirebon. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam hal usaha dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Namun, terdapat perbedaan dalam menerapkan variabel X, Lutvia, dkk menggunakan aplikasi *Canva* sebagai variabel X dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab, sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai variabel X dalam usaha meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intan as-Sali.

Melalui kajian penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memberikan kebaruan dengan menggabungkan dua variabel, yaitu penguasaan kosakata bahasa Arab dan aplikasi *Kahoot*. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan statistik, sehingga memberikan kontribusi baru dalam memahami pengaruh antara variabel *dependent* dan *independent*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intan as-Sali sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* pada pembelajaran bahasa Arab.

METODE

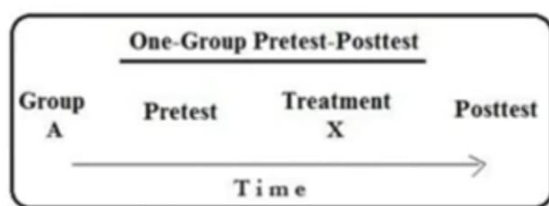
Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yang termasuk dalam kategori metode kuantitatif. Metode eksperimen berfungsi untuk mengidentifikasi dampak perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam situasi yang terkontrol.¹⁷ Pendekatan yang diterapkan dalam metode eksperimen ini adalah *Pre-Experimental Design*, dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan.¹⁸

Sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok sampel yang terdiri dari 13 siswa kelas VII SMP Plus Intan as-Sali. Pada tahap awal, Siswa menjalani tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan mereka sebelum pembelajaran. kemudian, siswa menerima perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menguasai kosakata. Setelah *treatment* selesai, siswa diukur dengan tes akhir (*posttest*) di akhir pembelajaran untuk menilai kemampuan mereka. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

¹⁶Lutvia Oktavia, Hasan Saefuloh, dan Wahyudin, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab,” *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2023): h. 189–99, <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>.

¹⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2022). h. 72

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2024). h. 112-114



Penelitian ini menggunakan tes sebagai alat pengumpulan data yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Kedua tes tersebut berupa tes tertulis dengan format pilihan ganda. Untuk analisis data menggunakan Teknik statistik yang dikelola melalui program IBM SPSS versi 26. Uji pra syarat analisis dilakukan dengan uji hipotesis dan untuk sample < 30 digunakan uji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab

Menurut nurgiyantoro, kosakata yaitu kumpulan kata yang dikuasai oleh seorang penutur, penulis, yang terdapat dalam suatu bahasa.¹⁹ Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Tarigan yang menyatakan bahwa kosakata merupakan Kumpulan kata yang menjadi bagian dari perbendaharaan suatu bahasa.²⁰ Berdasarkan pendapat Nurgiyantoro dan Tarigan, dapat disimpulkan kosakata merupakan sekumpulan kata yang merupakan bagian dari perbendaharaan suatu bahasa dan dikuasai oleh penutur untuk berkomunikasi secara efektif. Kosakata mencerminkan kekayaan bahasa yang dimiliki oleh seseorang atau suatu masyarakat.

Dalam bahasa Arab kosakata disebut dengan *mufrod*,²¹ kosakata bahasa Arab merupakan dasar utama untuk memahami kalimat dalam bahasa Arab. selain itu, kosakata juga berfungsi sebagai pendukung dalam berkomunikasi baik lisan maupun tulisan. maka dari itu, penguasaan kosakata bahasa Arab menjadi aspek krusial dalam sistem pembelajaran bahasa Arab. Proses pembelajaran empat keterampilan bahasa Arab yaitu, menyimak, membaca, menulis, dan berbicara tidak akan berjalan dengan optimal tanpa didukung oleh penguasaan kosakata bahasa Arab yang dimiliki siswa.

Dalam pembelajaran kosakata (*mufrod*), proses pengajaran tidak hanya sebatas mengenalkan koskata dan meminta siswa untuk menghafalnya. Penguasaan *mufrod* baru dianggap tercapai jika siswa memenuhi beberapa indikator yang dikemukakan oleh Mustofa, yaitu: 1) peserta didik dapat menerjemahkan berbagai jenis *mufrod* dengan baik. 2) peserta didik dapat mengucapkan dan menuliskan Kembali *mufrod* dengan tepat dan benar. 3)

¹⁹Nuraini, Mohd Harun, dan Siti Sarah Fitriani, "Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sibreh Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Master Bahasa* 7, no. 1 (2019): h. 313, <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>.

²⁰Miptah Pauji, "Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak)," *Diksatrasi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (2017): h. 268, <https://doi.org/10.25157/diksatrasi.v1i2.627>.

²¹Muhammad Lutfil Hakim et al., "Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Mufradat di Madrasah Tsanawiyah NW Mercapada," *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic* 3, no. 2 (2023): h. 95–104, <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32507>.

peserta didik dapat memanfaatkan *mufrodat* secara benar dalam kalimat, baik secara lisan maupun tulisan.²²

Melalui penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Arab merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghafal, dan memanfaatkan kata-kata bahasa Arab secara efektif untuk berkomunikasi, baik secara verbal maupun tulisan. kemampuan ini mencakup keterampilan menerjemahkan, mengucapkan, menulis, serta mengaplikasikan kosakata dalam kalimat yang sesuai dengan konteks penggunaannya.

B. Aplikasi Kahoot

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang menyediakan fitur edukatif yang bentuk kuis dan permainan interaktif. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar dengan berbagai fungsi, seperti evaluasi hasil belajar, pengulangan materi, latihan soal, pengayaan, serta pretest dan posttest. Dengan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, *Kahoot* dapat digunakan untuk semua usia, mulai dari siswa sekolah dasar hingga mahasiswa.²³

Kahoot memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya menarik sebagai media Pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai browser dan perangkat, memungkinkan fleksibilitas penggunaan bagi siswa dan guru. Guru dapat membuat kuis yang lebih interaktif dengan menambahkan gambar atau video dalam soal untuk menarik perhatian siswa. Selain itu, *Kahoot* menyediakan perangkat lunak yang sederhana, di mana siswa hanya perlu memilih simbol jawaban di perangkat mereka, sementara pertanyaan ditampilkan melalui perangkat guru yang dapat di proyeksikan ke layar LCD. Kemudahan akses dan fitur yang menarik membuat *Kahoot* menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.²⁴

Aplikasi *Kahoot* menjadi salah satu solusi inovatif dalam pembelajaran bahasa Arab, terutama dalam meningkatkan keterampilan Bahasa seperti penguasaan kosakata. *Kahoot* dapat digunakan untuk melatih dan memperbanyak kosakata bahasa Arab siswa melalui proses yang mengasyikan. Dengan kuis interaktif, siswa diajak mengidentifikasi arti kata, sinonim, atau mencocokkan arti kata bahasa Arab dengan kata bahasa Arab.

Meskipun aplikasi *Kahoot* memiliki banyak keunggulan, penggunaan *Kahoot* juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah ketergantungan pada perangkat digital dan koneksi internet yang stabil, yang mungkin tidak selalu tersedia di setiap sekolah. Selain itu, guru perlu merancang soal dengan hati-hati agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya berfokus pada kesenangan semata.

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* dalam proses pembelajaran di kelas dapat membantu mengembangkan ketrampilan abad 21 seperti berfikir kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Siswa belajar untuk bekerja sama dalam tim, berfikir cepat, dan menggunakan teknologi

²²Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *Alsuniyat* 1, no. 1 (2018): h. 2, <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>.

²³Irwansyah Suwahyu, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI," *Jurnal MediaTIK* 6, no. 1 (2023): h. 47–48, <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357>.

²⁴Zulfitri Aima, Alf Yunita, dan Rina Febriana, "Pelatihan Membuat Soal Matematika Secara Daring Menggunakan Aplikasi Kahoot," *ADMA : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 2 (2023): h. 187, <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2487>.

secara efektif.²⁵ Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *Kahoot* sejalan dengan tren pembelajaran modern yang mengintegrasikan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

C. Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Sebelum dan Setelah Penerapan Aplikasi Kahoot

Berdasarkan studi awal yang sudah dijelaskan dalam pendahuluan diatas, bahwasannya kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab kelas VII SMP Plus Intan as-Sali cenderung terbatas dikarenakan beberapa faktor. Dalam upaya meningkatkan kemampuan menguasai kosakata bahasa Arab siswa SMP Plus Intan as-Sali kelas VII, peneliti menggunakan aplikasi *Kahoot*. Aplikasi *Kahoot* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis online, dalam aplikasi tersebut tersedia fitur kuis, benar atau salah, game, puzzle, dan lain-lain. Selain itu, kita bisa membuat soal dengan menampilkan gambar sehingga terlihat menyenangkan bagi penjawab soal. Dalam penelitian ini, peneliti menyiapkan bahan soal terkait kosakata tentang المرافق المدرسية (fasilitas sekolah) terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab, setelahnya bahan soal dimasukan ke dalam aplikasi *Kahoot* melalui fitur kuis dan fitur benar atau salah dengan menambahkan gambar untuk menarik perhatian siswa. Peneliti menyajikan masing-masing 10 butir soal untuk fitur kuis dan fitur benar atau salah. Saat perlakuan (*treatment*) peneliti menampilkan media aplikasi *Kahoot* yang berisikan soal-soal yang telah dibuat di depan kelas melalui proyektor, untuk selanjutnya soal-soal tersebut baik dari fitur kuis dan benar atau salah dibahas secara bersama-sama dengan siswa.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang digunakan mengukur penguasaan kosakata Bahasa arab siswa, instrumen tes dibagikan kepada siswa sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) dan setelah menerima perlakuan (*posttest*), perlakuan (*treatment*) dengan memanfaatkan media aplikasi Kahoot sebgai alat bantu pembelajaran koskata bahasa Arab. instrument tes berjumlah 8 butir soal yang berisikan tentang kosakata yang berkaitan dengan materi fasilitas sekolah (المرافق المدرسية). Perbedaan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pre	13	50	100	1002	77.08	21.593
post	13	75	100	1202	92.46	9.519
Valid N (listwise)	13					

Tabel di atas menunjukkan bahwasanya penguasaan koskata siswa sebelum diberi perlakuan (*pretest*) menggunakan media aplikasi *Kahoot* diperoleh dengan nilai rata-ata 77,08. Sedangkan, data penguasaan kosakata setelah diberi perlakuan (*posttest*) diperoleh dengan nilai rata-rata 92,46.

²⁵Nurul Fazriyah et al., "Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): h. 139–47, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas. Data yang digunakan dalam uji ini adalah rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		13
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.79359339
Most Extreme Differences	Absolute	.163
	Positive	.163
	Negative	-.128
Test Statistic		.163
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Berdasarkan uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov*, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* untuk data *pretest* dan *posttest* yaitu 0,2, yang artinya lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi normal.

D. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Setelah Penerapan Aplikasi Kahoot

Peneliti mengawali penelitian ini sebagai pra penelitian dengan melakukan wawancara, Dimana hasil wawancara sudah dijelaskan di bagian pendahuluan diatas, setelah itu dilakukan penelitian, peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal yang menghasilkan nilai rata-rata 77,08. Setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Kahoot* sebagai alat bantu pembelajaran kosakata bahasa Arab berkaitan dengan tema *المرافق المدرسية*, dalam hal ini peneliti memanfaatkan fitur kuis dan benar atau salah dalam aplikasi *Kahoot* untuk dijadikan bahan perlakuan setelah *pretest*. Selanjutnya siswa diberikan soal *posttest* untuk menilai kemampuan akhir setelah diberi *treatment* yang menghasilkan nilai rata-rata 92,46.

Setelah data teruji berdistribusi normal dengan menggunakan *Kolmogorov-smirnov* seperti dijelaskan sebelumnya, maka untuk selanjutnya pengujian uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis *paired sample test*. hasil dari uji *paired sample test* disajikan pada tabel berikut:

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pre - post	-15.385	15.511	4.302	-24.758	-6.011	-3.576	12	.004

Hasil uji *paired sample test*, menunjukan nilai *sig.* sebesar 0,004 yang lebih kecil dari 0,05, dengan demikian H_a (hipotesis alternatif) diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* terkait kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab kelas VII SMP Plus Intan as-Sali setelah menggunakan media aplikasi *Kahoot*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab dari nilai rata-rata 77,08 menjadi 92,46 setelah menggunakan aplikasi *Kahoot* yaitu sebesar 15,38. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan media interaktif seperti *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai *mufradat* bahasa Arab. Hasil ini menunjukkan bahwa *Kahoot* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, siswa lebih aktif berpartisipasi karena merasa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, *Kahoot* mampu memotivasi siswa, dalam hal ini elemen permainan dan kompetisi dalam *Kahoot* mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan berusaha memperoleh hasil terbaik. *Kahoot* juga efektif, bisa memberikan umpan balik langsung sehingga siswa terbantu dalam memahami dan memperbaiki kesalahan dengan cepat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Rustam dan mengke (2020), menemukan bahwa alat digital memungkinkan siswa untuk berlatih dengan lebih mandiri dan konsisten, sehingga meningkatkan performa mereka, terutama dalam penguasaan kosakata dan keterampilan berbicara.²⁶

Peningkatan yang cukup signifikan juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game seperti *Kahoot* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih termotivasi selama proses belajar. Hal ini penting, terutama dalam pembelajaran bahasa Arab yang sering dianggap sulit (menantang) oleh siswa. Halimah dan Maulidya (2021) menyatakan bahwa aplikasi *Kahoot* membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang menarik, terutama Ketika digunakan dengan cara melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas kelompok atau individual.²⁷ Sakdah dkk. (2022) Juga menyatakan bahwa desain kuis interaktif *Kahoot* menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, daya saing, dan partisipasi siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran di era revolusi industri 4.0.²⁸

²⁶Rustam Shadiev dan Mengke Yang, “Review of Studies on Technology-Enhanced Language Learning and Teaching,” *Sustainability (Switzerland)* 12, no. 2 (2020): h. 1–22, <https://doi.org/10.3390/su12020524>.

²⁷Siti Halimah dan Nur Hidayatul Maulidya, “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS di Sma Negeri 3 Pasuruan,” *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): h. 20–30, <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.

²⁸Maya Siti Sakdah, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas, “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): h. 487–97, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.

Guru bahasa Arab di era modern perlu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa zaman sekarang. Teknologi seperti aplikasi *Kahoot* memberikan peluang besar bagi guru untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi berbasis teknologi. Resti dkk. (2024) Menyatakan bahwa integrasi teknologi tidak hanya membantu proses pembelajaran akan tetapi media pembelajaran yang berbasis teknologi juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Dalam era perkembangan teknologi dan informasi, keterampilan literasi digital siswa menjadi kebutuhan dalam pembelajaran abad 21.²⁹

KESIMPULAN

Studi ini mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab meningkat cukup signifikan setelah penerapan aplikasi *Kahoot*. Sebelum aplikasi ini diterapkan, kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab cenderung terbatas, hal ini terutama disebabkan oleh faktor keterbatasan media pembelajaran, penggunaan media tradisional seperti buku teks kurang mampu menarik minat siswa untuk belajar kosakata bahasa Arab. Namun, setelah penerapan aplikasi *Kahoot* terjadi peningkatan penguasaan kosakata bahasa Arab siswa. Rata-rata nilai *pretest* siswa meningkat dari 77,08 menjadi 92,46 pada *posttest*. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Arab. Selain meningkatkan kemampuan dalam menguasai kosakata, aplikasi *Kahoot* mampu memotivasi siswa untuk lebih terpusat perhatiannya dalam belajar bahasa Arab. Secara keseluruhan, penerapan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai kosakata bahasa Arab.

DAFTAR REFERENSI

- Afra Yuzlizar, firsa, ahmad Zahrudin, susanti Lathifa Ulfi, dan danial Hilmi. "Implementasi Aplikasi Memrise dalam Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif di Bimbingan Belajar (Bimbel) Adz-Dzakaa' Malang." *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 1 (2023): 180. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i1.38644>.
- Aima, Zulfritri, Alfi Yunita, dan Rina Febriana. "Pelatihan Membuat Soal Matematika Secara Daring Menggunakan Aplikasi Kahoot." *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 2 (2023): 187. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2487>.
- Amrina, adam Mudinillah, dan Defitri nur Isnain. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 57. <https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14>.
- Arifin, Agyl Yuni, dan Moh. Khasairi. "Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Kartu Kata dan Teka-Teki Silang Pada Siswa Kelas IX." *JoLLA Journal of Language*

²⁹Resti et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1145–57, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.

- Literature and Arts* 3, no. 11 (2023): 1559–73. <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1559-1573>.
- Arsyad, dan Syafrizal. “Pengaruh Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah-Riau.” *Ihtimam: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 6, no. 1 (2023): 79. <https://doi.org/10.36668/jih.v6i1.476>.
- Azizah, Hanifah Nur. “Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall.” *Alsuniyat* 1, no. 1 (2018): 2. <https://doi.org/10.17509/alsuniyat.v1i1.24212>.
- Fauzia, Eva Lathifah, dan Agus Umar Abdul Aziz. “Meningkatkan Penguasaan Kosakata dan Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality.” *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 3, no. 1 (2024): 136. <https://doi.org/10.15575/ta.v3i1.34109>.
- Fazriyah, Nurul, Aas Saraswati, Jaka Permana, dan Rina Indriani. “Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD.” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 6, no. 1 (2020): 139–47. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>.
- Firmaningrum, Farroha, dan Munirul Abidin. “Penerapan Metode Running Dictation Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab di MI Mambaul Huda.” *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra* 24, no. 2 (2023): 683. <https://doi.org/10.23960/aksara/v24i2.pp681-693>.
- Halimah, Siti, dan Nur Hidayatul Maulidya. “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI IPS Di Sma Negeri 3 Pasuruan.” *Jurnal Al-Murabbi* 7, no. 1 (2021): 20–30. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2685>.
- Ikaningrum, Rini Estiyowati, Lilia Indriani, dan Ika Setyowati. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Pada Guru SD.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): 114. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.501>.
- Lutfil Hakim, Muhammad, Nur Ilmi Hijratul Jihad, Siti Nurul Hidayah, dan Suparmanto. “Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Mufradat di Madrasah Tsanawiyah NW Mercapada.” *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic* 3, no. 2 (2023): 95–104. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32507>.
- Manoppo, Ningsih, Siti Aliyya Laubaha, dan Nurhanifa Basarata. “Ragam Aplikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Assuthur: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 1, no. 2 (2022): 85–99. <https://doi.org/10.36668/jih.v6i1.476>.
- Ikaningrum, Rini Estiyowati, Lilia Indriani, dan Ika Setyowati. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Pada Guru SD.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 2, no. 1 (2022): 113–18. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.501>.
- Nor Sa'idah, Titik. “Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hafalan Mufradat Siswa Kelas X MAN 1 Kota Gorontalo.” *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Keislaman Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2024): 66–71.
- Nuraini, Mohd Harun, dan Siti Sarah Fitriani. “Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sibreh Kecamatan Suka Makmur

- Kabupaten Aceh Besar.” *Jurnal Master Bahasa* 7, no. 1 (2019): 313. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/MB>.
- Oktavia, Lutvia, Hasan Saefuloh, dan Wahyudin. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab.” *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 12, no. 2 (2023): 189–99. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v12i2.15238>.
- Pauji, Miptah. “Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Berpidato (Siswa Kelas X Smk Al-Huda Turalak).” *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1, no. 2 (2017): 268. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v1i2.627>.
- Rahmawati, Septina. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Ipa SD.” *Jurnal Elementary* 6, no. 1 (2023): 31. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>.
- Resti, Rizka Annisa Wati, Salamun Ma’Arif, dan Syarifuddin. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar.” *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1145–57. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>.
- Riantimun, Andi Fauzi, Hasanul Mutawakkilin, Adella Ira Wanti, Danial Hilmi, dan Okita Fatma Marlina. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif.” *Shaut Al Arabiyyah* 11, no. 2 (2023): 352–69. <https://doi.org/10.24252/saa.v11i2.44090>.
- Romadhon, Ahmad, dan Chory Churotul Aeni. “Hubungan Kecerdasan Linguistik Dengan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Mts Al Amar Legok Tangerang.” *Ta’limi | Journal of Arabic Education and Arabic Studies* 2, no. 1 (2023): 41. <https://doi.org/10.53038/tlmi.v2i1.64>.
- S, Isnaeni, Abdul Qahar Zainal, Abdul Wahab, Wahyudin, Nur Farida, dan Ansar. “Penerapan Media Sosial YouTube dalam Meningkatkan Maharah Al-Istima Kelas VII SMP IT Al-Insyirah Kota Makassar.” *JAEL: Journal of Arabic Education and Linguistic* 3, no. 2 (2023): 105–12. <https://doi.org/10.24252/jael.v2i2.32507>.
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, dan Nirwana Anas. “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2022): 487–97. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>.
- Shadiev, Rustam, dan Mengke Yang. “Review of Studies on Technology-Enhanced Language Learning and Teaching.” *Sustainability (Switzerland)* 12, no. 2 (2020): 1–22. <https://doi.org/10.3390/su12020524>.
- Subroto, Desty Endrawati, Supriandi, Rio Wirawan, dan Arief Yanto Rukmana. “Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan di Indonesia.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (2023): 473. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2022.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2024.
- Suwahyu, Irwansyah. “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI.”

Jurnal Media TIK 6, no. 1 (2023): 47–48.
<https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i1.1357>.

Zainuddin, ghazali, Noor Azli mohamed masrop, Muhammad Sabri Sahrir, Siti Rosilawati Ramlan, Irwan Mahazir Ismail, Yuszaimi Muslil, dan Naqibah Mansor. “Kebolehgunaan Aplikasi Myarabiy Game dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah Rendah Agama JAIS.” *E-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi* 10, no. 2 (2023): 179. <https://ejpi.kuis.edu.my/index.php/ejpi>.