



## Penggunaan Metode Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosak Kata Bahasa Arab

<sup>1</sup>Syamsul Ma'arif

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email: [maarifsyamsul179@gmail.com](mailto:maarifsyamsul179@gmail.com)

<sup>2</sup>Suparmanto

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email: [suparmanto181@gmail.com](mailto:suparmanto181@gmail.com)

<sup>3</sup>Novina Inka Rahmawati

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email: [novinainka@gmail.com](mailto:novinainka@gmail.com)

<sup>4</sup>Vivi Nurhidayati

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email: [hidayativivi16@gmail.com](mailto:hidayativivi16@gmail.com)

<sup>5</sup>Mujiburrahman

Universitas Islam Negeri Mataram, Indonesia

Email: [burrahmanm854@gmail.com](mailto:burrahmanm854@gmail.com)

### Abstract

*This research aims to evaluate the effectiveness of using Kahoot as an evaluation medium in learning Arabic vocabulary. Kahoot is a game-based learning platform that allows teachers to create interactive quizzes, thereby increasing student engagement and motivation. The method used in this research is qualitative descriptive with data collection using interview and observation methods. The results of this research indicate that the ability to learn Arabic, especially the ability to memorize mufradat or vocabulary of class VIII B students at ITTIHAAD AL-UMAM, is still considered less effective due to the lack of an evaluation process. These findings indicate that using Kahoot as an evaluation medium is not only effective in improving Arabic vocabulary learning outcomes, but can also make the learning process more fun and interesting for students.*

**Keywords:** Evaluation, Kahoot, Arabic Vocabulary

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab. Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan

---

motivasi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengambilan data menggunakan metode wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pembelajaran bahasa Arab khususnya kemampuan menghafal mufrodat atau kosakata siswa kelas VIII B ITTIHAAD AL-UMAM masih dinilai kurang efektif karena kurangnya proses evaluasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media evaluasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar kosakata bahasa Arab, tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

**Kata Kunci** *Evaluasi, Kahoot, Kosakata bahasa Arab*

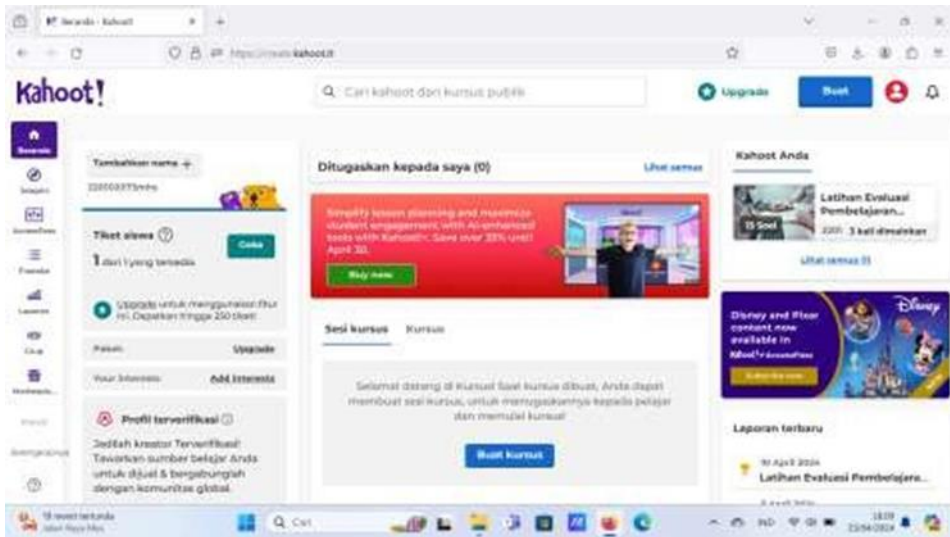
---

## PENDAHULUAN

Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan saat ini. Seperti yang kita saksikan, bukan hanya di Indonesia, melainkan juga di negara-negara lain, teknologi dimanfaatkan secara luas dalam proses pengajaran. Dengan bantuan teknologi, pendidik dapat mengembangkan ide dan gagasan dalam pembelajaran. Teknologi saat ini menawarkan berbagai strategi dan metode pembelajaran baru yang lebih menarik dan tentunya sesuai dengan perkembangan zaman. Keberadaan teknologi dalam dunia pembelajaran memberikan banyak keuntungan, termasuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Teknologi juga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam mengerjakan tugas dan latihan. Selain itu, teknologi memungkinkan penyesuaian kecepatan belajar siswa sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.

Dari hasil pengembangan teknologi, segala pekerjaan bisa lebih mudah dan cepat, khususnya dalam kegiatan pembelajaran, siswa dapat lebih cepat mencari materi pembelajaran dan mengasah keterampilan, minat dan bakat mereka baik secara mandiri maupun berkelompok, selain siswa guru juga dapat lebih mudah mencari materi dan bahasan ajar, bahkan dapat memanfaatkan teknologi agar kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

Aplikasi Kahoot merupakan platform pembelajaran dan media aplikasi berbasis permainan bagi siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. (Yogga Mar Muhammad and Tetep 2018) Kahoot memang dirancang khusus sebagai social learning, Teknologi tersebut dimanfaatkan sebagai alat dalam pelaksanaan pembelajaran. agar proses belajar mengajar jadi lebih aktif dan menarik bagi siswa, selain sebagai media pembelajaran kahoot bisa digunakan sebagai media evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan sistem evaluasi yang menarik dan menyenangkan seperti kuis, benar atau salah, puzzle, slider, dan lain sebagainya.



*Gambar: Tampilan awal pada aplikasi kahoot*

Adapun langkah-langkah pembuatan kuis menggunakan aplikasi kahoot sebagai berikut:

1. Download aplikasi kahoot di play store atau google
2. Buka aplikasi kahoot dan login
3. Kelik kata buat yang dibagian kanan berwarna biru
4. Buat kuis sesuai yang kamu inginkan, bisa juga mempercantik kahootmu dengan menambahkan gambar atau vidio sesuai tema
5. Kalau sudah selesai klik simpan
6. Kahootmu siap di mainkan.

Evaluasi adalah proses sistematis untuk menilai atau mengevaluasi sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Ini bisa diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan banyak lagi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kualitas, efektivitas, atau nilai dari sesuatu, apakah itu program, kebijakan, produk, atau kinerja seseorang. Dalam konteks pendidikan, misalnya, evaluasi dapat berarti menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di dunia bisnis, evaluasi bisa berarti mengevaluasi kinerja sebuah produk atau strategi pemasaran. Sedangkan di bidang pemerintahan, evaluasi dapat mengacu pada penilaian terhadap keberhasilan suatu kebijakan publik. Evaluasi umumnya melibatkan pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil untuk membuat keputusan atau rekomendasi yang lebih baik di masa depan. Ini adalah alat yang penting untuk mengukur kemajuan, mengidentifikasi kelemahan, dan memperbaiki proses atau produk.

Evaluasi pembelajaran adalah proses penentuan nilai pembelajaran yang berlangsung melalui kegiatan penilaian atau pengukuran pembelajaran. Dari segi kegiatan pembelajaran, pengukuran berarti membandingkan tingkat pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran dengan ukuran pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran yang ditentukan secara kuantitatif, dan penilaian pembelajaran dan pembelajaran mengacu pada kegiatan

pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran serta pengambilan keputusan kualitatif tentang nilai keberhasilan pembelajaran. (Lihat Syaiful Bahri Djamarah 2005) Evaluasi pembelajaran biasanya dilakukan setelah terlaksananya kegiatan belajar mengajar guna mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai oleh peserta didik terhadap materi atau materi pelajaran yang telah dipelajari, sehingga dengan evaluasi terhadap suatu kegiatan pembelajaran, pengajar dapat lebih mudah mengukur tingkat keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing, begitu pun bahasa Arab (Muna 2011) penguasaan kosakata dianggap penting baik dari segi proses pembelajaran suatu bahasa maupun pengembangannya, menguasai banyak kosakata dapat membuat seseorang mahir dan menguasai bahasa yang dipelajarinya, dalam mempelajari suatu bahasa tentu hal pertama yang harus dikuasai adalah kosakata dari bahasa tersebut, karena kualitas berbahasa seseorang bergantung pada penguasaan kosakata yang dimilikinya, semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula kemungkinan seseorang mahir berbahasa.

Kosakata adalah dasar dari kemampuan bahasa dan komunikasi. Dengan kosakata yang lebih luas dan beragam, seseorang dapat berkomunikasi lebih efektif, memahami lebih banyak informasi, dan mengekspresikan diri dengan lebih jelas. Kosakata juga merupakan indikator penting dari perkembangan bahasa dan keterampilan komunikasi seseorang.

Dengan menggunakan metode pengajaran Kahoot, penulis berharap dapat membuat siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya dalam meningkatkan kosakata bahasa Arab.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan platform kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab (mufradat). Jenis penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif.

Penelitian deskriptif yaitu mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, kemudian menganalisa faktor-faktor tersebut untuk dicari peranannya (Suharsimi Arikunto 2010) Sedangkan metode kualitatif adalah metode dengan proses Penelitian berbasis pengenalan fenomena menggunakan pendekatan data yang menghasilkan analisis deskriptif berupa teks lisan dari objek kajian. Penelitian kualitatif mengharuskan peneliti untuk mewawancarai subjek penelitiannya secara langsung, sehingga harus didukung dengan pengetahuan peneliti yang luas. (Syafri Hafni Sahir 2021)

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (a). Melalui observasi, data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi untuk mengkaji bagaimana Kahoot digunakan sebagai media penilaian pembelajaran kosakata bahasa Arab. (b). Wawancara (interview), digunakan untuk mengetahui materi apa saja

yang telah diajarkan, permasalahan, potensi, dan kebutuhan sekolah dalam menggunakan media kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara sederhana, aplikasi dapat digunakan sebagai salah satu sarana dalam proses pembelajaran, Aplikasi adalah bagian perangkat lunak komputer yang dibuat dengan program komputer untuk digunakan melakukan suatu tugas yang diinginkan oleh pengguna (Moh. Fauzi 2018). Menurut Roni Habibi dan Riki Karnovi (Roni Habibi & Riki Karnovi 2020) Aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi atau smartphone dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Menjadikan pembelajaran menjadikan pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan merupakan tantangan bagi para guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk terus berinovasi. Perspektif yang secara komprehensif memandang penggunaan aplikasi sebagai kontribusi terhadap praktik pembelajaran, apapun kondisi atau situasinya. Salah satu inovasi dalam pembelajaran interaktif adalah penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game yang mendorong gaya belajar aktif bagi semua siswa. (Ahmad Fadilah Khomsah, Muhammad Imron 2020) dimana salah satu sistem pembelajaran dalam aplikasi kahoot sendiri beraneka ragam dimulai dari kuis, benar atau salah, puzzle, slider, dan masih banyak fitur pembelajaran menarik lainnya yang terdapat didalamnya. Aplikasi kahoot juga menyediakan gambar yang bisa digunakan oleh pendidik sesuai dengan tema pembelajaran, aplikasi kahoot sendiri memiliki instrument atau musik saat dimainkan yang membuat proses pembelajaran menjadi sangat menarik dan tidak membosankan sehingga siswa jadi lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran.

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi yang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran bahasa, bahkan sangat cocok digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dimana aplikasi ini memudahkan pendidik untuk mengevaluasi hasil belajar siswa lebih cepat dan Praktis, selain memudahkan pendidik juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Kata evaluasi berasal dari bahasa inggris assesment, dalam bahasa arab bahasa indonesia at-taqdir artinya penilaian. Akar kata dari bahasa Arab adalah nilai, al-qimah artinya nilai dalam bahasa indonesia. Oleh karena itu, evaluasi pendidikan secara harafiah diartikan sebagai evaluasi terhadap bidang pendidikan atau evaluasi terhadap persoalan-persoalan yang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan. (Zaidatul Laili, Sufirmansyah 2022) Penilaian mengacu pada atau melibatkan tindakan atau proses penentuan nilai. Evaluasi melakukan identifikasi untuk melihat tercapai atau tidaknya program yang direncanakan, bernilai atau tidak, serta melihat efektivitas pelaksanaannya. Penilaian juga merupakan proses deskriptif, menafsirkan dan membuat penilaian tentang kemampuan siswa berdasarkan informasi

yang dikumpulkan untuk penilaian. Mengukur artinya Mengevaluasi sesuatu berdasarkan kriteria kualitatif seperti baik, buruk, tinggi, atau rendah sambil membandingkannya dengan kriteria kuantitatif. Oleh karena itu, Evaluasi mencakup mengikuti kedua langkah tersebut. Subjek evaluasi yang ditetapkan untuk setiap ujian ditentukan berdasarkan peraturan penugasan dan ketentuan mengenai hasil belajar dan hasil mata kuliah, yang menjadi objek evaluasi adalah guru, objek penilaian adalah guru, dan objek penilaian adalah guru. Evaluasi mengacu pada objek atau hal yang menjadi fokus penilai. Apa yang dinilai oleh evaluator disebut target evaluasi. Dalam praktik penilaian, istilah-istilah seperti pengujian, pengukuran, evaluasi, dan evaluasi sering disalahpahami dan disalahgunakan.

Evaluasi pendidikan merupakan Kegiatan yang dilakukan meninjau sejauh mana tujuan pengajaran atau pembelajaran telah ditetapkan dan menentukan keputusan selanjutnya serta tindakan tindak lanjut. Kegiatan yang dimaksud di sini antara lain melakukan pengukuran dan evaluasi. Tujuan evaluasi adalah untuk memperoleh informasi yang akurat dan obyektif tentang program dan menggunakannya sebagai acuan untuk menentukan efisiensi dan efektivitas kegiatan evaluasi program. Informasi tersebut dapat berupa proses pelaksanaan program, dampak atau hasil yang dicapai, efisiensi serta pemanfaatan hasil evaluasi. Informasi ini digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan, pengembangan kebijakan, dan program selanjutnya. Agar informasi dapat berfungsi secara optimal, maka informasi yang dihasilkan harus lengkap, akurat, valid, dapat diandalkan, dan disediakan tepat waktu. (Muhammad Nurman 2015)

Menurut Abdul Wahab (2008: 149) Saking pentingnya kosakata, maka mempelajari suatu bahasa asing, baik dihafal maupun tidak, harus diawali dengan pengenalan dan pengajaran muhradat itu sendiri. (Abdul Wahab 2008) kosakata memang sangat penting, pembelajaran bahasa asing harus dimulai dengan mengenalkan dan mengajarkan kosakata itu sendiri. Karena dalam mempelajari suatu bahasa atau yang sering disebut dengan bahasa sasaran memang hal yang paling dasar dalam proses pembelajaran bahasa asing ialah kosakata, karena kosakata merupakan bahan mendasar dalam mempelajari bahasa baru.

Semua orang akan meningkat keahliannya dalam berbahasa jika mufradatya meningkat, karena efisiensi keterampilan bahasa tergantung pada kosakata yang diserap orang tersebut. Maka penguasaan siswa terhadap kosakata adalah suatu keharusan dan perlu diperhatikan. (Nurgiantoro, B 2007). Kosakata yang luas sangat penting untuk menguasai bahasa kedua. Tanpa kosakata yang cukup, seseorang tidak akan dapat menggunakan struktur dan fungsi bahasa secara menyeluruh dalam komunikasi. (Nunan, D 1991) maka dari itu penguasaan kosakata terhadap pembelajaran bahasa asing sangat diperlukan, kita tidak akan mengerti perkataan dari lawan bicara kita tanpa memahami setiap kata yang dilontarkan.

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi kahoot ada dua pilihan, satu sebagai guru/pelatih dan satu lagi sebagai siswa.

a. Sebagai Guru

1. Pertama, login ke Google dengan mengakses <https://Kahoot.com/schools-u/> dan mengklik tombol "Masuk" di pojok kanan atas layar.

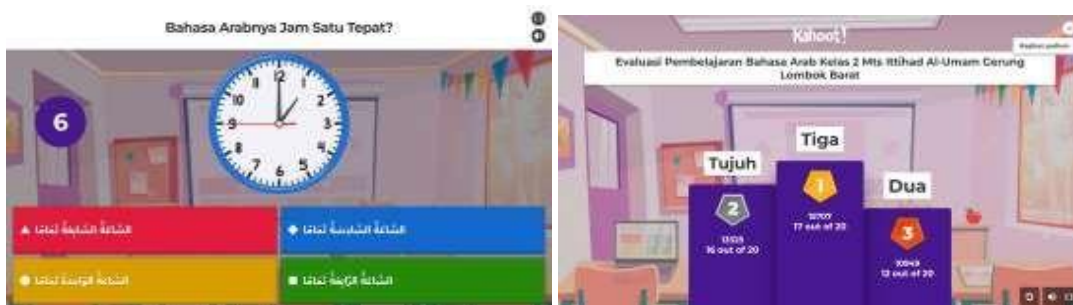
2. Berikutnya, Anda akan diberikan empat opsi akun. Pilihlah 'Sebagai guru' atau tekansesuai dengan kebutuhan Anda.
  3. Silakan pilih 'Sekolah' yang sesuai atau pilih sesuai keinginan
  4. Anda akan diarahkan ke layar pendaftaran. Anda dapat menggunakan akun Google,Microsoft, atau email tergantung akun yang Anda miliki.
  5. Kemudian akan terhubung ke akun Google Anda.
  6. Setelah Anda berada di aplikasi Kahoot, klik Buat/Buat untuk mulai membuat soal.
  7. Mulai membuat soal sesuai dengan materi dan bisa memilih gambar-gambar, vidio, modeljawaban hingga batas waktu untuk menjawab bagi peserta didik sesuai keinginan.
  8. Kalau Soal sudah dibuat semua, langsung menulis judul dan sampul.
  9. Setelah itu bisa langsung memilih save dan nanti akan tersedia beberapa pilihan, adapreview, host live and share.
  10. Kalau memilih host live nanti akan diarahkan untuk memilih antara mode, yaitu mode classic dan mode Tim, bisa juga dengan menugaskan kepeserta didik dengan membagikanlink soal digrup kelas.
- Dalam penelitian ini peneliti menggunakan host live dengan mode Tim.



b. Sebagai Siswa

1. Siswa dapat menggunakan ponsel, tablet, atau laptop dengan aplikasi Kahoot untuk menyelesaikan latihan dan tugas dari pendidik.
2. Siswa akan diminta membuka halaman <https://Kahoot.it/> dan memasukkan "Masukkan PIN". Masukkan PIN yang diberikan oleh guru Anda. Jika ya, klik Enter/Masuk.
3. Kemudian masukkan nama dan klik OK. Soal akan ditampilkan dengan waktu yang ditentukan. Setelah waktu berlalu, pilihan jawaban yang benar akan ditampilkan. Siswa dapat langsung mengklik "Selanjutnya/Lewati" untuk langsung menuju ke "Siswa dapat melihat siswa mana yang menjawab benar dan siswa mana yang menjawab salah". Siswa juga dapat mengecek langsung hasil jawabannya dan melihat berapa poin yang telah diperolehnya.

4. Segera setelah Anda menjawab semua pertanyaan, hasil tes Anda akan muncul di website Kahoot yang dikelola guru, di mana Anda dapat segera mempublikasikan hasil tes Anda, baik oleh pendidik maupun peserta didik dan dapat mengetahui secara langsung siapa peraih peringkat pertama, kedua, ketiga bahkan peringkat keempat dan kelima.



Siswa yang paling cepat memilih jawaban yang benar akan mendapat nilai tertinggi. Permainan ini bersifat kompetitif, sehingga skor setiap siswa bergantung pada keakuratan pertanyaan mereka dan seberapa cepat mereka menjawabnya. Setelah permainan selesai guru bisa melihat hasil tes yang sudah tersimpan otomatis di akun kahoot yang terletak dibagian laporan, di mana didalamnya guru bisa melihat tanggal terselenggarakannya tes, mode tes bahkan waktu pelaksanaannya, tak hanya itu guru bisa langsung melihat jumlah peserta yang ikut tes, jumlah jawaban yang benar, jumlah jawaban yang tidak terjawab, peringkat dan skor akhir tes. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik, guru dapat memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa yang mencapai nilai tertinggi. Sehingga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya di kemudian hari.

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan teknik host live dimana guru tidak perlu mengirimkan link kepada peserta didik, peserta didik langsung masuk menggunakan PIN yang sudah tertera di layar proyektor dengan durasi setiap pertanyaan selama 120 detik atau 2 menit. Agar proses penelitian lebih menarik peneliti menggunakan team mode atau mode tim. Pada proses evaluasi diikuti oleh 15 orang peserta didik dan dibagi menjadi tujuh kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari dua orang peserta didik, namun ada satu kelompok yang terdiri dari tiga orang peserta didik. Dari hasil penelitian terdapat tiga kelompok yang meraih nilai tertinggi dimana peringkat pertama diraih oleh kelompok 3 dengan perolehan jawaban yang benar 70% dari nilai tertinggi 100% dan skor akhir mencapai 15.707 dengan 2 soal yang tidak terjawab. Peringkat kedua di raih oleh kelompok tujuh dengan perolehan nilai jawaban yang benar 73% dan skor akhir mencapai 13.325 dengan 3 soal yang tidak terjawab, sedangkan diperingkat ketiga diraih oleh kelompok dua dengan perolehan nilai jawaban yang benar 55% dan skor akhir mencapai 10.949 dengan 3 soal yang tidak terjawab dari jumlah keseluruhan soal 22.

Untuk tahapan berikutnya pendidik dapat membuat tes yang lebih bervariasi dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik. Untuk itu dituntut kreatifitas dan kerja keras guru sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan



menyenangkan sekaligus dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dalam prosesnya, pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk pembuatan soal sangat membantu guru dan peserta didik dalam segala hal, terutama proses tes ini dapat dikatakan lebih menarik dari pada proses tes seperti biasanya, sehingga tercipta semangat peserta didik untuk mengerjakan soal-soal kosakata berbahasa Arab.

Ketika guru menanyai siswa dan menerima hasilnya, hasil yang diharapkan guru mungkin berbeda dengan kenyataan, dan banyak siswa yang tidak memperoleh hasil atau nilai yang memuaskan setelah ujian. Tentu saja hal ini menjadi perhatian khusus bagi para guru. Karena fungsi penilaian sendiri hanya sekedar mengukur tingkat kinerja siswa, maka guru mungkin merasa pembelajaran sebelumnya belum berhasil atau mungkin dianggap gagal. Oleh karena itu, aplikasi Kahoot diharapkan dapat mengoptimalkan penilaian pembelajaran bahasa Arab, karena aplikasi Kahoot dapat membantu guru dalam membuat soal-soal penilaian yang optimal khususnya soal kosakata bahasa Arab.

Hal ini dibuktikan dengan evaluasi pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi Kahoot yang dilakukan peneliti. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Kahoot sangat baik, apalagi setelah menggunakan aplikasi Kahoot digunakan untuk menyelesaikan kuis-kuis bahasa Arab. dalam bentuk permainan, menurut saya sangat efektif dalam membuat bermacam-macam. Mayoritas siswa menganggap penggunaan aplikasi Kahoot untuk menilai pembelajaran bahasa Arab mereka sangat menarik. Mereka mengatakan bahwa melalui kuis online ini, seluruh siswa berperan aktif dalam menjawab pertanyaan, dengan hasil instan dan respon langsung. Bagi mereka, hal ini dapat memberikan informasi tentang pemahaman siswa. Soal pilihan ganda adalah materi berguna yang membantu siswa mempertahankan pengetahuannya. Dan yang terpenting, minat siswa dalam mempelajari bahasa Arab semakin meningkat.

Selain itu, Menurut mereka, aplikasi Kahoot sangat berguna dalam menangani masalah kosakata bahasa Arab karena dapat memberikan penjelasan yang lebih jelas dari arti setiap kata. Gunakan gambar yang dirancang untuk membantu siswa memahami jawaban yang benar. Dengan menggunakan Kahoot, Anda dapat mengubah persepsi bahwa bahasa Arab adalah bahasa yang sulit dan membosankan untuk dipelajari. Penilaian pembelajaran yang menarik membuat pengalaman ujian menjadi menyenangkan dan optimal. Kuis daring dengan animasi gambar dan halaman Kahoot yang berwarna-warni juga membuat belajar menjadi menyenangkan.

Penggunaan aplikasi Kahoot untuk menilai pembelajaran bahasa Arab tergolong baru di kalangan pelajar karena aplikasi Kahoot menggunakan teknologi Internet dan menawarkan pengalaman berbeda. Selain itu, skor siswa ditampilkan secara langsung beserta peringkatnya setelah menjawab setiap pertanyaan, memberikan siswa rasa tantangan dan memungkinkan mereka bersaing untuk mendapatkan nilai tinggi. Selain itu, dengan menerima umpan balik secara langsung melalui tes yang mengulas dan mengevaluasi materi pembelajaran, siswa langsung mengetahui apakah jawaban yang dipilihnya benar atau salah. Hal ini akan meningkatkan semangat siswa untuk mengoptimalkan nilai pembelajaran bahasa Arab mereka. Penggunaan aplikasi Kahoot

untuk menyelesaikan penilaian mendapat tanggapan positif dari siswa. Selain menghadirkan nuansa pembelajaran modern dalam proses penilaian, Kahoot juga memiliki kemampuan untuk mengurangi tekanan belajar bagi siswa. Belajar bahasa Arab secara review bisa menyenangkan dan menarik.

Ada beberapa kekurangan dalam menggunakan aplikasi Kahoot. Untuk menggunakan Aplikasi Kahoot, diperlukan koneksi internet yang stabil dan handal. Tanpa itu, Anda tidak akan dapat mengakses pembelajaran melalui Aplikasi Kahoot. Jika koneksi terputus, siswa tidak dapat menjawab soal yang berlangsung bahkan bisa langsung keluar dari tes yang berlangsung.

Peneliti menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi pembelajaran kosakata bahasa arab. Dalam aplikasi tersebut peneliti merancang soal atau materi yang diambil dari madrasah atau sekolah tempat penelitian, dimana peneliti mengambil butir-butir soal dari buku paket pembelajaran bahasa arab kelas dua yang diperoleh dari guru bahasa arab dimadrasah tersebut. Peneliti mengambil materi BAB I dan BAB II sesuai hasil wawancara dengan guru bahasa arab.

## **KESIMPULAN**

Aplikasi Kahoot merupakan platform pembelajaran dan media aplikasi berbasis permainan bagi siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan. Kahoot dirancang khusus untuk pembelajaran sosial dan digunakan sebagai media pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar mengajar lebih aktif dan menarik bagi siswa. Kahoot juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem penilaian yang menarik dan menyenangkan seperti kuis, benar/salah, puzzle, slider, dll. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kualitas, efektivitas, atau nilai sesuatu. Baik itu program, kebijakan, produk, atau kinerja individu. Dalam konteks pendidikan, misalnya, evaluasi dapat berarti menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Evaluasi pembelajaran adalah proses untuk menentukan nilai belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan, dengan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran belajar dan pembelajaran.

Kosakata merupakan salah satu unsur bahasa terpenting yang harus dimiliki oleh seseorang dalam mempelajari bahasa asing, begitu pun bahasa Arab. Kosakata adalah dasar dari kemampuan bahasa dan komunikasi. Dengan kosakata yang lebih luas dan beragam, seseorang dapat berkomunikasi lebih efektif, memahami lebih banyak informasi, dan mengekspresikan diri dengan lebih jelas.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Abdul Wahab. 2008. *“Epistemologi dan Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab.”* UIN: Jakarta Press 149.
- Ahmad Fadilah Khomsah, Muhammad Imron. 2020. *“PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI KOLABORASI METODE QUESTIONING DAN MEDIA KAHOOT.”* Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah 111.

- Elsa Kurniawati Dkk. 2023. "EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN." *Journal of Student Research (JSR)* 18-32.
- Ibnu Samsul Huda Rasydiana. 2019. "Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot Di MTsN 2 Kota Malang." *Prosiding Konasbara* 438.
- Idrus L. 2019. "EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 935.
- Lihat Syaiful Bahri Djamarah. 2005. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: II.
- Moh. Fauzi. 2018. "Komputer Dan Internet." *Duta* 12.
- Muhammad Nurman. 2015. *EVALUASI PENDIDIKAN*. Mataram: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Mataram.
- Muna. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Penerbit Press.
- Nunan, D. 1991. "Language Teaching Methodology: A textbook for teachers Sydney." *Preantice Hall International (UK) Ltd* 117.
- Nurgiantoro, B. 2007. "Penelitian Dalam Bahasa dan Sastra." Yogyakarta: BPFE 403.
- Ridwan, Wawan; . 2020. "Penggunaan Kahoot Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Kelas 7 MTSN 2 Pekalongan." *Perpustakaan IAIN Pekalongan* 74.
- Roni Habib, Riki Karnovi. 2020. "Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital." *Kreatif Industri Nusantara* 14.
- Roni Habibi & Riki Karnovi. 2020. "Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital." *Kreatif Industri Nusantara* 14.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafrida Hafni Sahir. 2021. *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: PENERBIT KBM INDONESIA.
- Tarigan. 2011. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Thu'aimah, R.A. 1986. "Al-Marja' Fi Manahiji Ta'lim al-lughab al-arabiyyah li al-Nathiqina bi Lughati Ukhbra." Universitas Umm Al-Qura 194.
- Yogga Mar Muhammad and Tetep. 2018. "IMPLEMENTATION OF KAHOOT APPLICATION TO." *Journal Civics & Social Studies* 2 75-92.
- Zaidatul Laili, Sufirmsyah. 2022. "OPTIMALISASI EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT DI SD NU GURAH KEDIRI." *Al-Ma'rifat* Vol 7, No 2 3.
- عبد. 1431. "إضاءات لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها" 182. مكتبة لسان العرب

الرحمن بن إبراهيم الفوزان