

Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Qira'ah Bahasa Arab Siswa Kelas X MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong

Oleh:

Farhan Nasrullah,

Khizanatul Hikmah

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2026



Pendahuluan

- **Era Digital & Pendidikan**
 - Perkembangan teknologi global memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.
 - Digitalisasi memfasilitasi konektivitas dan pembelajaran berbasis elektronik.
- **Transformasi Pembelajaran**
 - Pembelajaran tradisional tatap muka mulai digantikan oleh model digital interaktif.
 - Inovasi strategi diperlukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.
- **Pemanfaatan Teknologi dalam Bahasa Arab**
 - Guru perlu selektif dalam memilih media dan metode pembelajaran.
 - Pengelolaan waktu dan media pembelajaran menjadi kunci efektivitas kelas.
- **Pembelajaran Berbasis Game Edukatif**
 - Pendekatan interaktif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
 - Platform seperti **Kahoot** memungkinkan evaluasi dinamis dan umpan balik real-time.
- **Kendala Pembelajaran Qira'ah**
 - Qira'ah merupakan fondasi penting dalam penguasaan bahasa Arab.
 - Banyak siswa kesulitan memahami materi karena metode pembelajaran yang monoton.
- **Kebutuhan Inovasi di MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong**
 - Kuis interaktif berbasis Kahoot dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.
 - Penelitian sebelumnya menunjukkan Kahoot efektif meningkatkan hasil belajar bahasa Arab.
- **Ruang Penelitian**
 - Studi difokuskan untuk menilai efektivitas Kahoot dalam meningkatkan prestasi qira'ah siswa kelas X di lingkungan pesantren.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah penggunaan media Kahoot secara interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Qira'ah Bahasa Arab di kelas X MA Al-Ittihad Al-Islami Camplong?
2. Sejauh mana penerapan Kahoot dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran Qira'ah Bahasa Arab?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut?

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode **eksperimental dengan desain pre-eksperimental** yaitu **one-group pretest–posttest**. Penelitian ini melibatkan satu kelompok peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan media Kahoot, kemudian dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan untuk menilai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes (pra dan pasca), observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan analisis data menggunakan statistik deskriptif serta uji t-test berpasangan (paired sample t-test).

Hasil

- Terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media Kahoot, dari rata-rata skor pretest 75,20 menjadi 85,20 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 10 poin.
- Uji statistik menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil pretest dan posttest (nilai Sig. = 0,044 < 0,05), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Qira'ah Bahasa Arab.
- Korelasi antara hasil pretest dan posttest adalah sedang (koefisien korelasi = 0,518, Sig. = 0,000).
- Respons siswa terhadap penggunaan Kahoot sangat positif, dengan rata-rata skor respons sebesar 81,2%, termasuk kategori sangat baik.
- Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi selama proses pembelajaran menggunakan media Kahoot.

Pembahasan

- Penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran Qira'ah Bahasa Arab terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.
- Peningkatan skor dari pretest ke posttest menunjukkan efektivitas Kahoot sebagai media interaktif dan menyenangkan.
- Analisis statistik menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot adalah bermakna secara statistik.
- Respons positif siswa terhadap penggunaan Kahoot menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme belajar siswa.
- Media Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran bahasa Arab.

Temuan Penting Penelitian

- Penerapan media Kahoot secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Qira'ah Bahasa Arab, terbukti dari kenaikan skor rata-rata dari 75,20 menjadi 85,20.
- Analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest (Sig. = 0,044), yang menegaskan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan penguasaan materi.
- Terdapat korelasi sedang antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Koefisien korelasi = 0,518).
- Respons positif siswa terhadap penggunaan Kahoot tinggi, dengan rata-rata respons sebesar 81,2%, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar.
- Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan capaian belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di tingkat madrasah.

Manfaat Penelitian

- Memberikan bukti ilmiah bahwa penggunaan media Kahoot efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Qira'ah Bahasa Arab.
- Membantu guru dalam memilih media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.
- Menjadi acuan bagi sekolah dan lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan teknologi digital untuk pembelajaran bahasa Arab, khususnya di tingkat madrasah.
- Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan kuis interaktif dalam konteks pendidikan Islam dan pesantren.
- Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang inovasi media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap capaian belajar siswa.

Referensi

- I. Irwan, Z. F. Luthfi, and A. Walidi, “Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 95–104, 2019, doi: 10.21070/pedagogia.v8i1.1866.
- I. Amal and N. Anwar, “Al Mi ' yar : Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban Inovasi Pembelajaran : Penerapan Kuis Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab,” vol. 7, no. 2, pp. 726–732, 2024.
- A. Ihwaludin, I. Fauji, A. Ihwaludin, I. Fauji, U. M. Sidoarjo, and E. Java, “Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul,” vol. 2, no. 2, pp. 1–13, 2019.
- A. Rustamana, P. Wahyuningsih, M. F. Azka, and P. Wahyu, “Penelitian Metode Kuantitatif,” *Sindoro Cendikia Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1–10, 2024.
- M. B. Udin and Aunillah, *Buku Ajar Statistik Pendidikan*, vol. 8, no. 1. 2021.
- F. Hikmawati, *Metodologi Penelitian*, vol. 11, no. 1. 2020

