



# PENGARUH GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA ARAB SISWA KELAS XII MA MIFTAHUL FALAH PURWODADI

<sup>1</sup> Ahsan Hidayatulloh <sup>2</sup> Nur Rokhmatulloh

Email : <sup>1</sup> [ahsanhidayatulloh85@gmail.com](mailto:ahsanhidayatulloh85@gmail.com), <sup>2</sup> [rahmat@yudharta.ac.id](mailto:rahmat@yudharta.ac.id)

## ARTICLE INFO

## ABSTRACT

### Article history

Received: 2023/agust/01

Revised: 2025/January/27

Accepted: 2025/ January/28

### Keywords

Effect, Vocabulary Improvement, Game-Based Learning, Kahoot!

*Vocabulary is an important part of language that can affect students in mastering it. Kahoot is one of the proposed learning media to increase students' understanding of Arabic vocabulary. Therefore, this study aims to determine whether or not there is a significant effect of using Kahoot as a game-based learning medium on increasing the Arabic vocabulary of twelfth grade students of MA Miftahul Falah. This research is a pre-experimental study which uses a one group pretest posttest design, so there will be a multiplechoice final test at the end of the treatment period. The results showed that the sig. the t-test is 0.000, which is less than 0.05. This shows that there is a significant influence between the use of Kahoot as a learning medium for twelfth grade students in mastering vocabulary at MA Miftahul Falah Purwodadi*

## PENDAHULUAN

Perkembangan Pendidikan semakin pesat disebabkan beberapa faktor, di antaranya adalah perkembangan dunia teknologi yang tidak dapat dielakkan, terutama di dunia Pendidikan. Teknologi memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan efektif. Pembelajaran berbasis teknologi mampu membangkitkan semangat belajar siswa lebih dari pendekatan konvensional, terutama self-study (Dina Fika Nada 2020).

Pengajaran bahasa Arab sebagai mata pelajaran terapan mengandalkan proses pembelajaran yang tidak hanya didasarkan pada teori tetapi juga melibatkan praktek. Namun, tidak semua siswa berhasil mencapai hasil yang diharapkan, menunjukkan adanya banyak faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar. Faktor ini diduga berasal dari berbagai sumber, seperti siswa, sekolah, keluarga, dan masyarakat sekitar. Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat Madrasah Aliyah. Dalam pengajarannya, terdapat beberapa kompetensi yang harus dikuasai,

seperti Maharah Sima'i (kemampuan mendengarkan), Maharah Kalam (keterampilan berbicara) Maharah Qira'ah (kemampuan membaca), dan Maharah Kitabah (keterampilan menulis). Selain empat kompetensi tersebut, ada dua aspek penunjang lainnya yang harus dikuasai yaitu Mufradat (kosakata) dan Qawaid (struktur/tata Bahasa)

Perhatian khusus perlu diberikan terhadap faktor kesulitan belajar kosakata bahasa Arab, terutama bagi siswa kelas XII Miftahul Falah tahun ajaran 2022/2023 yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Dari jumlah siswa kelas XII, 41% adalah lulusan MTs dan 59% berasal dari SMP. Sebagian siswa kelas XII adalah lulusan SMP yang bahkan belum pernah belajar bahasa Arab sebelumnya. Oleh karena itu, pelajaran bahasa Arab menjadi hal baru bagi mereka, dan untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, diperlukan tingkat motivasi yang tinggi. Adapun data diatas bersumber dari data primer (Aqila Vidya Haya 2019) yang diperoleh peneliti dari observasi dilapangan

Berdasarkan hasil observasi di MA Miftahul Ulum Purwodadi masih banyak guru-guru yang hanya cenderung memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran serta menggunakan metode pembelajaran mencatat dipapan tulis, memberi materi LKS sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dikelas dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. diperlukan cara dalam merubah pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih interaktif dan aktif dengan menggunakan media pembelajaran menarik.

Diantara Media pembelajaran tersebut adalah Media Pembelajaran berbasis game (Game based learning) yang menjadi salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan keikutsertaan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih menarik (Alfiani, Annas, Mitha Widayanti, dan Suci Sukma Fauziah. 2021) Oleh karena itu, perlu platform yang menggabungkan elemen permainan kooperatif dan kompetitif seperti Kahoot!! Aplikasi game ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam permainan secara daring di kelas.

Dimas Sambung telah melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif tersebut terbukti efektif, terlihat dari skor tes hasil belajar, di mana 93% siswa mencapai atau bahkan melebihi KKM ( $\geq 75$ ) setelah menggunakan multimedia interaktif. Untuk dianggap efektif, multimedia interaktif harus mencapai minimal 80% dari total siswa yang mencapai hasil belajar yang memuaskan.( Dimas Sambung 2018)

Kahoot!! adalah salah satu aplikasi game-based learning atau pembelajaran berbasis game atau permainan yang paling banyak digunakan di dunia dan saat ini digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa Kahoot!! bisa digunakan untuk untuk review, penguatan,

pra-asesmen, asesmen formatif, dan latihan sebelum ujian (Natalis Sukma Permana 2018).

## **LANDASAN TEORI**

Untuk memastikan data yang diperoleh dari penelitian ini relevan dan pembahasannya sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti akan menyajikan definisi-definisi yang telah ada terkait topik penelitian. Berikut adalah definisi-definisi yang relevan dengan skripsi ini dan selanjutnya peneliti akan menyajikan definisi-definisi yang berkaitan dengan penelitian tersebut

### **1. Aplikasi Kahoot!**

Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis daring yang menggabungkan elemen kompetitif dan kolaboratif. Kahoot! dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran, seperti peninjauan materi, penguatan konsep, pra-asesmen, asesmen formatif, dan latihan sebelum ujian (Natalis Sukma Permana, 2018).

Platform ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama proses belajar. Dengan elemen visual yang menarik dan struktur permainan yang mudah dipahami, Kahoot! tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa tetapi juga mendorong kolaborasi dalam kelompok.

### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran mencakup segala jenis alat atau metode yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Menurut Zamsinar (2021), media pembelajaran tidak hanya mencakup alat bantu fisik tetapi juga pendekatan atau strategi yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi. Media yang efektif mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Game-based learning, seperti Kahoot! termasuk dalam kategori media pembelajaran modern yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran interaktif. Media ini sangat relevan untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional dan meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

### **3. Kosakata Bahasa Arab**

Kosakata merupakan elemen dasar dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks bahasa Arab, mufradat adalah kumpulan kata-kata yang harus dikuasai oleh siswa untuk dapat memahami, berbicara, membaca, dan menulis dengan baik. Menurut Kholidun Asri (2021), mufradat mencakup kata dasar maupun kata yang sudah mendapatkan imbuhan. Mufradat

adalah komponen dasar yang penting untuk mendukung penguasaan empat keterampilan bahasa utama: mendengarkan (Maharah Sima'i), berbicara (Maharah Kalam), membaca (Maharah Qira'ah), dan menulis (Maharah Kitabah).

Kesulitan dalam penguasaan mufradat sering kali disebabkan oleh minimnya metode pengajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pendekatan berbasis teknologi seperti Kahoot! dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan.

## METODE PENELITIAN

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif telah dipilih sebagai metode yang digunakan. Pendekatan ini berfokus pada pencarian informasi berdasarkan data yang bersifat kuantitatif, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan metode statistik. Data dalam bentuk angka diolah dan diinterpretasikan untuk mendapatkan kesimpulan yang valid dan obyektif terkait dengan tujuan penelitian. Dalam bukunya yang berjudul "Dalil al-Katib Wa al-Mutarajim," Moh Mansyur menyatakan bahwa istilah "mufrodat" merujuk pada bentuk jamak dari kata "mufradah," yang memiliki arti sebagai lafaz atau kata yang terdiri dari dua huruf atau lebih dan membawa makna. Dalam konteks ini, "mufradah" merujuk pada kata tunggal yang memiliki makna.

Ali al-Khuli berpendapat bahwa "mufrodat" merupakan satuan bahasa yang mandiri, yang dapat berupa kata dasar maupun kata imbuhan. Setiap kata memiliki bentuk, makna, dan fungsi yang khas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa "mufrodat" merupakan unsur bahasa terkecil yang berdiri sendiri, baik itu berupa kata dasar maupun kata imbuhan, dan memiliki arti, bentuk, serta fungsi yang unik. Karena itulah, "mufrodat" menjadi bagian dasar yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Arab (Asri 2018)

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen. Peneliti memilih metode eksperimen karena ingin secara pasti mengetahui pengaruh dari penggunaan Game Based Learning dengan aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan kosakata Bahasa Arab siswa kelas XII yang menjadi subjek penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang memperhatikan pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap kelompok lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2010).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pre-eksperimental jenis one group pretest posttest. Arikunto dalam bukunya mengatakan desain penelitian pre-experimental dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (Evin Yudhi Setyono 215)

Dalam penelitian ini, Kelas eksperimen lebih dulu diberikan Pre-tes untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment menggunakan Game based learning menggunakan aplikasi Kahoot!. Setelah diberi pre-test, kemudian siswa tersebut diberikan

perlakuan yang berupa pembelajaran mufradat dengan menerapkan Game based learning menggunakan aplikasi Kahoot! Setelah selesai diberi perlakuan, kemudian diberikan post-test atau tes akhir untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan Game based learning menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap penguasaan mufradat siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi.

Pengujian hipotesis menggunakan software SPSS Versi 26 menggunakan metode Paired Sample T Test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama, namun memiliki dua set data yang berbeda. Salah satu syarat untuk melakukan Uji Paired Sample T Test adalah data yang diperoleh harus berdistribusi secara normal.

## PEMBAHASAN

### Subbab Tingkat I

Sebelum menerapkan pembelajaran bahasa Arab menggunakan Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan kosakata Bahasa Arab siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi, peneliti melakukan tes terlebih dahulu terhadap siswa kelas XII untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran Kosakata Bahasa Arab yang mereka kuasai selama ini. Data pretest ini didapatkan dari tes 17 Siswa sebelum para siswa mendapatkan treathmen penerapan Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot!

Dari hasil pre-test, peneliti melakukan perhitungan melaui uji statistic dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel 1

*Uji Statistik Data Pre-Test Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi*

N	Valid	17
	Missing	0
Mean		63.24
Median		60.00
Mode		60 <sup>a</sup>
Range		55
Minimum		35
Maximum		90

Berdasarkan data yang telah dihitung menggunakan SPSS versi 26, pada tahap pre-test siswa eksperimen, terdapat 17 sampel yang valid. Rata-rata skor adalah 63,24, nilai tengah adalah 60,00,

nilai terendah adalah 35, dan nilai tertinggi adalah 90. Nilai yang paling sering muncul adalah 60, dan selisih antara nilai terendah dan tertinggi (range) adalah 55.

Berikut ini adalah data yang diperoleh setelah siswa mendapatkan treatment (perlakuan) penerapan Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot!.

Tabel 2

*Uji Statistik Data Post-Test Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi*

N	Valid	17
	Missing	0
Mean		85.29
Median		85.00
Mode		80 <sup>a</sup>
Range		40

Berdasarkan Tabel 2 di atas hasil perhitungan dengan SPSS versi 26 setelah perlakuan (post-test) pada siswa eksperimen, terdapat 17 sampel yang valid. Rata-rata skor adalah 86,29, nilai tengah adalah 85,00, nilai terendah adalah 60, dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai yang paling sering muncul adalah 80, dan selisih antara nilai terendah dan tertinggi (range) adalah 40.

## Subbab Tingkat II

Untuk mengetahui Pengaruh Game Based Learning menggunakan Aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan kosakata Bahasa Arab siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi, peneliti akan melakukan perbandingan nilai pretest dan posttest dengan menggunakan perhitungan SPSS 26.

Tabel 3

*Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Siswa Kelas XI Siswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35	1	5.9	5.9	5.9
	40	1	5.9	5.9	11.8
	45	1	5.9	5.9	17.6
	50	2	11.8	11.8	29.4
	55	2	11.8	11.8	41.2
	60	3	17.6	17.6	58.8
	65	1	5.9	5.9	64.7

	75	2	11.8	11.8	76.5
	80	1	5.9	5.9	82.4
	90	3	17.6	17.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Dari tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa distribusi nilai siswa hasil pre-test sebagai berikut: 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 35, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 40, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 45, 2 siswa (11.8%) mendapatkan nilai 50, 3 siswa (17.6%) mendapatkan nilai 55, 3 siswa (17.6%) mendapatkan nilai 60, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 65, 2 siswa (11.8%) mendapatkan nilai 75, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 80, dan 3 siswa (17.6%) mendapatkan nilai 90.

Tabel 4

*Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Siswa Kelas XIISiswa Kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	60	2	11.8	11.8	11.8
	75	1	5.9	5.9	17.6
	80	4	23.5	23.5	41.2
	85	2	11.8	11.8	52.9
	90	3	17.6	17.6	70.6
	95	1	5.9	5.9	76.5
	100	4	23.5	23.5	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa distribusi nilai siswa setelah perlakuan (post-test) sebagai berikut: 2 siswa (11.8%) mendapatkan nilai 60, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 75, 4 siswa (23.5%) mendapatkan nilai 80, 2 siswa (11.8%) mendapatkan nilai 85, 3 siswa (17.6%) mendapatkan nilai 90, 1 siswa (5.9%) mendapatkan nilai 95, dan 4 siswa (23.5%) mendapatkan nilai 100.

### Subbab Tingkat III

Pengujian hipotesis menggunakan software SPSS Versi 26 menggunakan metode Paired Sample T Test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dari dua sampel

yang berpasangan. Dua sampel yang dimaksud adalah sampel yang sama, namun memiliki dua set data yang berbeda. Salah satu syarat untuk melakukan Uji Paired Sample T Test adalah data yang diperoleh harus berdistribusi secara normal.

Dalam penelitian ini, perhitungan Uji-T dilakukan menggunakan software SPSS 26. Uji-T ini digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (setelah perlakuan) yang diberikan kepada siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot!.

Melalui Uji Paired Sample T Test ini, peneliti bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot!. Hasil dari uji ini akan membantu peneliti dalam menentukan apakah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot! memiliki efek yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

Uji Paired Sample T Test ini sangat berguna dalam menganalisis data yang diambil dari kelompok yang sama sebelum dan setelah perlakuan, karena dapat membantu mengurangi variabilitas yang disebabkan oleh perbedaan individu dalam kelompok yang sama. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan informasi yang lebih akurat dan dapat diandalkan mengenai dampak pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap penguasaan kosakata siswa. Dalam analisis data, hipotesis dalam uji t ini membandingkan antara nilai t hitung yang diperoleh dengan nilai t tabel. Kesimpulannya, jika nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh dari analisis data kurang dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel yang berpasangan. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel tersebut.

Dengan menggunakan metode tersebut dan bantuan software SPSS Versi 26, peneliti dapat menyimpulkan secara statistik apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap penguasaan kosakata bahasa Arab siswa di kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi, Pasuruan.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik pengambilan data berupa tes. Tes dilakukan setelah pemberian treatment (perlakuan). Penulis menyajikan data berupa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan treatment (perlakuan) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Fokus dari penelitian ini adalah peningkatan kosakata Bahasa Arab pada responden, yaitu sampel yang diambil dari siswa kelas XII di MA Miftahul Falah Purwodadi.. Hasil output perhitungan menggunakan SPSS 26 dapat dilihat pada tabel berikut.:



Tabel 5  
Paired Samples Correlations

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-22.059	7.512	1.822	-25.921	-18.196	-12.107	16	.000

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	17	.927	.000

Hipotesis analisis korelasi:

- $H_0$  = Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! tidak berpengaruh terhadap peningkatan kosakata Bahasa arab siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi.
- $H_1$  = Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot! berpengaruh terhadap peningkatan kosakata Bahasa arab siswa kelas XII MA Miftahul Falah Purwodadi.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima.
- Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan hasil nilai signifikansi pada tabel diatas memiliki hasil nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu Sig.(0,000)  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak, maka  $H_1$  diterima.

## PENUTUP

Hasil post-test kelas XII menunjukkan bahwa nilai signifikansi t untuk variabel Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan kosakata Bahasa Arab adalah 0,00, yang lebih kecil dari nilai probabilitas yang ditetapkan yaitu 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot! terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab di lingkungan MA Miftahul Falah Purwodadi pada Tahun Ajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot! memiliki efek yang positif dalam meningkatkan penguasaan

kosakata Bahasa Arab siswa. Penelitian ini memberikan bukti konkret bahwa metode pembelajaran tersebut efektif digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman kosakata Bahasa Arab siswa. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran ini layak untuk diimplementasikan dalam konteks pembelajaran Bahasa Arab di sekolah.

Dengan demikian, Game Based Learning menggunakan aplikasi Kahoot! memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Sebaiknya, metode pembelajaran ini diterapkan secara konsisten dalam setiap sesi pembelajaran Bahasa Arab agar hasil yang lebih baik dapat dicapai secara berkelanjutan. Melalui pemahaman ini, maka dapat dipastikan bahwa gamebased learning menggunakan aplikasi Kahoot! memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa dan berkontribusi pada pengayaan kosa kata Bahasa Arab mereka

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, A., Widayanti, M., & Fauziah, S. S. (2021, December). Literature Review: Efektivitas Penggunaan Kahoot! Dalam Mendukung Pembelajaran di Sekolah Dasar. In *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 6, No. 1, pp. 89-99).
- Zulham, A. W. (2021). Analisis pemanfaatan aplikasi Kahoot!! dalam meningkatkan minat belajar siswa (Skripsi, Universitas. Repository).
- Sambung, D., Sihkabuden, S., & Ulfa, S. (2018). Pengembangan mobile learning berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMAN 1 Garum. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121-129.
- Setyono, E. Y. (2017). Pengaruh penggunaan media jejaring sosial edmodo terhadap hasil belajar mahasiswa pada topik pembuatan kurva-s menggunakan Microsoft Excell. *Soshum: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(1), 42.
- Asri, K. (2020). Problematika Pemilihan Materi Mufrodat Menurut Perspektif Rusydi Ahmad Thu'Aimah. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(2), 216-228.
- Permana, N. S. (2018). Penggunaan aplikasi Khoot! Sebagai media pembelajaran berbasis game
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian. literasi media publishing.*
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.*
- Prawiyata, Y. D. (2018, April). Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 1, No. 1, pp. 306-311).
- Rasydiana, R, dkk. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 5(5), 437-

447.Zamsinar,

Zamsinar, Z., Mannahali, M., & Rijal, S. (2021). Penggunaan Media Kahoot Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman. *Phonologie Journal of Language and Literature*, 2(1), 39-46.

Ilhami, Z. (2019). Persepsi Siswa Dalam Menggunakan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Delapan DiMadrasah Mu'allimaat Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2018-2019. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(2), 128-148.