

# Al-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan

Volume 7 Nomor 2 Bulan Desember Tahun 2025

<https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/almutsla/about>

E-ISSN: 2715-5420

## Asesmen Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Aplikasi Kahoot

Ummi Fadilatullaila <sup>1\*</sup>, Nur Halifah <sup>2</sup>, M. Syukron Maksum<sup>3</sup>,  
Aminudin <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam Jarinabi, Tanjung Jabung Timur, Indonesia

\* [fadilatullailaummi@gmail.com](mailto:fadilatullailaummi@gmail.com)

<b>Keywords :</b> <i>Kahoot Application, Learning Evaluation, Arabic</i>	<b>Abstract</b> <i>This study aims to identify the Kahoot application that can be used as a digital-based assessment. The objective to be achieved in this study is how the evaluation of Arabic language learning based on digital assessment with the Kahoot application is carried out, this study was conducted using a descriptive qualitative approach. To describe and connect the problems with the theories that have been described, so as to produce solutions for each existing problem. Data collection techniques used observation and questionnaires. The selected research observation was PPBA University of Muhammadiyah Malang. For data analysis, the researcher used the process of presenting data and then drawing conclusions. From the results of student perceptions, it shows that the Kahoot application can be used as a digital assessment in the evaluation of Arabic language learning Maharah Istima'. Based on the results of the questionnaire that has been distributed, the use of the Kahoot application as an interesting application for evaluating Arabic language learning Maharah Istima' received a positive response with an interesting category with a percentage value of 33.3%, responses with an interesting category got a value of 60%, the rest of the responses with an ordinary category got a value of 7%.</i>
<b>Kata Kunci :</b> <i>Aplikasi Kahoot, Evaluasi</i>	<b>Abstrak</b> <i>Penelitian ini bertujuan untuk identifikasi terhadap aplikasi kahoot yang dapat digunakan sebagai asesmen berbasis digital.</i>

Pembelajaran,  
Bahasa Arab

*Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah bagaimana evaluasi pembelajaran bahasa Arab maharah istima' berbasis asesmen digital dengan aplikasi kahoot itu dilaksanakan, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Untuk menguraikan serta menghubungkan permasalahan dengan teori yang telah diuraikan, sehingga melahirkan solusi untuk setiap permasalahan yang ada. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Observasi penelitian yang dipilih adalah PPBA Universitas Muhammadiyah Malang. Untuk analisis data peneliti menggunakan proses penyajian data kemudian penarikan kesimpulan. Dari hasil persepsi mahasiswa menunjukkan bahwasanya aplikasi kahoot bisa dijadikan asesmen digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab maharah istima'. Berdasarkan hasil dari angket yang telah disebar, penggunaan aplikasi kahoot sebagai aplikasi yang menarik untuk evaluasi pembelajaran bahasa Arab maharah istima' mendapatkan respon positif dengan kategori menarik dengan nilai persentase 33.3%, respon dengan kategori menarik mendapatkan nilai 60%, selebihnya respon dengan kategori biasa mendapatkan nilai 7%.*

---

**Article History :** Received :                      Accepted :  
01 November 2025    15 Desember 2025

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Arab hingga kini masih dianggap sebagai proses yang sulit, membosankan, bahkan menimbulkan rasa frustrasi bagi sebagian besar peserta didik. Banyak siswa yang telah mempelajari bahasa Arab selama bertahun-tahun tetap merasa tidak mampu memahami atau menguasai bahasa tersebut dengan baik. Kondisi ini menunjukkan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran, baik dari sisi metode pengajaran maupun strategi yang digunakan guru dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, pengajar bahasa Arab menghadapi tantangan besar untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan benar-benar diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Bahasa Arab sebagai bahasa asing menuntut penguasaan empat keterampilan utama, yakni menyimak (*istimā'*), berbicara

(kalām), membaca (qirā’ah), dan menulis (kitābah). Keempat keterampilan ini harus dikuasai secara terpadu agar siswa dapat berkomunikasi secara aktif, baik dengan teman sebayanya maupun dengan penutur asli. Namun, pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif sering kali menyebabkan rendahnya minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh metode pengajaran semata, tetapi juga oleh dukungan lingkungan belajar yang kondusif serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan.

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. (Machmudah & Rasyidi, 2008) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai alat penarik perhatian (*attentional role*), sarana komunikasi (*communication role*), serta penguat retensi memori (*retention role*). Di era digital saat ini, kemajuan teknologi informasi membuka peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif. Teknologi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sarana untuk menggali potensi dan kreativitas siswa (Ma’ruf & Alfurqan, 2022).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran yang juga perlu mendapatkan perhatian adalah proses penilaian atau asesmen. Asesmen berfungsi untuk mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, sekaligus menjadi alat refleksi bagi guru dan siswa. Namun, praktik asesmen dalam pembelajaran bahasa Arab selama ini cenderung masih bersifat konvensional, seperti tes tertulis atau ujian lisan yang menekankan hafalan daripada pemahaman. Hal ini mengakibatkan proses evaluasi terasa kaku dan kurang menarik bagi peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, asesmen berbasis digital muncul sebagai alternatif inovatif. Penilaian berbasis media online memungkinkan guru menyajikan kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Nurhamidah, 2021). Salah satu platform yang banyak digunakan dalam konteks

ini adalah Kahoot sebuah aplikasi berbasis permainan yang menyediakan fitur kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan. Kahoot telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif (Sagala, Hutagaol, Haloho, Aini, & Pangaribuan, 2021); (Perdana, Saragi, & Aribowo, 2020). Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai media visual dalam pembelajaran yang memperkuat daya tarik terhadap materi (Dianawati, DARSONO, & HANDAYANI, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa di berbagai bidang studi. Namun, penerapannya secara khusus dalam pembelajaran bahasa Arab terutama dalam konteks asesmen formatif dan sumatif berbasis teknologi masih terbatas. Sebagian besar pengajar bahasa Arab di sekolah maupun madrasah masih menggunakan metode penilaian manual, sehingga potensi teknologi digital sebagai alat asesmen belum dimanfaatkan secara optimal (Suharsono, Shodiq, & Muhtarom, 2020).

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki novelty dalam upaya mengembangkan inovasi asesmen pembelajaran bahasa Arab berbasis teknologi melalui pemanfaatan aplikasi Kahoot. Inovasi ini diharapkan mampu menciptakan proses penilaian yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman terhadap materi bahasa Arab. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga kontribusi teoretis dalam pengembangan model asesmen digital dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Arab.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, yaitu penelitian yang berupaya mendeskripsikan fenomena berdasarkan data numerik dari respon mahasiswa tanpa melakukan manipulasi variabel (Sugiyono, 2016). Hasilnya disajikan dalam

bentuk tabel dan diagram untuk memberikan gambaran objektif mengenai tanggapan mahasiswa terhadap aplikasi Kahoot dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab (M. Sayuti Ali, 2002).

Penelitian dilakukan di Program Pembelajaran Bahasa Arab (PPBA) Universitas Muhammadiyah Malang. Subjek penelitian adalah 15 mahasiswa kelas Madison yang telah menggunakan aplikasi Kahoot dalam proses evaluasi pembelajaran maharah istima.

Sumber data diperoleh dari data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari respon mahasiswa melalui angket tertutup berisi 11 pernyataan mengenai persepsi terhadap penggunaan aplikasi Kahoot. Data sekunder, berupa literatur, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema asesmen digital dan pembelajaran bahasa Arab (Ridwan, 2010).

Teknik pengumpulan data utama menggunakan angket (kuesioner tertutup) dengan skala kategori (biasa, menarik, sangat menarik). Data ini diperkuat dengan observasi non-partisipatif terhadap pelaksanaan asesmen menggunakan Kahoot di kelas untuk memahami konteks pelaksanaannya (Sugiyono, 2014).

Data yang diperoleh dari angket diolah menggunakan analisis statistik deskriptif dengan bantuan program SPSS versi 26, untuk mengetahui frekuensi, persentase, dan distribusi respon mahasiswa terhadap tiap butir pernyataan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan diagram guna memudahkan interpretasi (Permatasari, Septyanti, Mustika, Rasdana, & Setri, 2023).

Data observasi digunakan sebagai pendukung untuk memperjelas hasil kuantitatif yang diperoleh, terutama dalam mengonfirmasi keaktifan dan keterlibatan mahasiswa selama proses asesmen berlangsung (Sutinah, 2005).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aplikasi Kahoot

Kahoot merupakan *website* edukatif yang pada awalnya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik dalam sebuah *joint project* dengan Norwegian University of

Technology and Science pada Maret 2013. Pada bulan September 2013 Kahoot dibuka untuk publik. Satu tahun setelah diluncurkan, kahoot sudah memiliki lebih dari 1,5 juta pengajar yang telah terdaftar dan 49 juta pembelajar yang terdaftar untuk memainkan permainan ini (Sari, 2017).

Kahoot merupakan platform media pembelajaran yang berisikan kuis berbentuk permainan. Kahoot juga dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test post-tes, latihan soal, penguasaan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Poin dapat diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif karena dapat menstimulus kemampuan visual dan verbal. Di platform kahoot ini memungkinkan guru untuk membuat kuis, survei dan beberapa hal lainnya. Kahoot ini tersedia gratis untuk guru maupun peserta didik dan sudah digunakan secara global dengan terdapat lebih dari 30 juta pengguna diseluruh dunia. Kahoot memiliki dua alamat *website* yang digunakan untuk tenaga pengajar kahoot.com dan untuk peserta didik menggunakan kahoot.

Penggunaan aplikasi Kahoot tentunya membutuhkan fasilitas internet yang mumpuni dan berkecepatan tinggi serta adanya aturan di lingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat gawai atau laptop untuk dibawa oleh peserta didik karena belum tentu semua peserta didik memiliki laptop. Serta harus tersedianya *Overhead Projector* dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot. Jika fasilitas tersebut tidak tersedia maka pembelajaran menjadi tidak efektif melalui media Kahoot.

### **Aplikasi Kahoot Terhadap Evaluasi Pembelajaran Maharah Istima'**

Pembelajaran bahasa Arab pada maharah istima' merupakan salah satu dari keterampilan berbahasa yang harus

dikuasai oleh mahasiswa dalam mempelajari bahasa asing. Begitupun dengan bahasa Arab memiliki keterampilan berbahasa yaitu maharah istima' (mendengarkan), maharah qira'ah (membaca), dan mahara kitabah (menulis). Pembelajaran bahasa untuk keterampilan mendengarkan dibutuhkan untuk memahami suatu percakapan dengan baik dan benar.

Menurut website resmi kahoot, platform ini dibuat oleh Morten Versvik, Johan Brand, Jamie Brooker, dan berkerjasama dengan Prof Alf Inge Wang. Bulan September pada tahun 2013 kahoot diluncurkan pertama kali di Norwegia. Kahoot sekarang dimainkan oleh lebih dari 4 miliar orang dari kurang lebih 200 negara. Kahoot diirancang untuk mudah diakses semua orang di seluruh dunia dan siapa saja dapat membuat kuis dalam kahoot tanpa dibatasi untuk tingkat usia atau subjek tertentu. Kemudahan dalam mengaplikasikan kahoot juga dapat dilihat sebagai pengguna tidak perlu mendownload aplikasi kahoot di android, cukup dengan membuka kahoot di web browser sudah bisa digunakan (Busiri & Mendengarkan, 2020).

Keterampilan mendengarkan menurut Ainin, M. dkk (Ainin, 2006) keterampilan yang sangat penting dari keempat keterampilan berbahasa dalam proses pembelajaran bahasa, karena merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam berkomunikasi. Beberapa hal yang diukur dari kompetensi keterampilan mendengarkan yaitu: (a) kemampuan mengidentifikasi bunyi huruf (b) kemampuan membedakan huruf bunyi huruf yang mirip (c) kemampuan memahami arti kosakata dan frasa (d) kemampuan memahami kalimat (e) kemampuan memahami wacana (f) kemampuan memberikan tanggapan dari isi wacana yang didengarnya.

Aplikasi kahoot merupakan sala satu pembelajaran yang menggunakan bentuk belajar sambil bermain. Pembelajaran dengan model bermain merupakan bagian dari aktivitas atau cara untuk menciptakan metode kreatif yang memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menyerap pengetahuan bahasa Arab (Mujib, F dan Rahmawati, 2011). Media pembelajaran kahoot dapat

menciptakan metode kreatif dan memudahkan mahasiswa dalam memahami dan menyerap pembelajarana bahasa Arab pada maharah istima'. Didalam aplikasi kahoot terdapat fitur untuk mengunggah video dan gambar sebagai fasilitas yang dapat mempermudah kegiatan pembelajaran istima'.

Evaluasi yaitu pelaksanaan identifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya (Ibrahim, 2012). Evaluasi yang merupakan proses pendeskripsian, penafsiran, dan pengambilan keputusan tentang kemampuan peserta didik berdasarkan data yang dihimpun melalui proses asesmen untuk keperluan penilaian. Menurut Suharsimi Arikunto evaluasi yaitu mengukur atau meniali. Mengukur yaitu membandingkan sesuatu dengan suatu ukuran yang bersifat kuantitatif, sedangkan menilai mengambil sesuatu dengan ukuran baik, buruk, tinggi, rendah yang bersifat kualitatif maka evaluasi berarti mengikuti kedua langkah tersebut (Arikunto, 2012). Ralph Tyler dalam Suharsimi Arikunto mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai (Arikunto, 2012).

Evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengukur sudah sejauh mana tingkat penguasaan dan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran setelah sebelumnya melakukan penilaian. Evaluasi pembelajaran bahasa Arab merupakan kegiatan evaluasi yang memiliki beberapa aspek didalamnya. Menurut Benjamin S. Bloom setidaknya ada tiga aspek, yakni aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah aspek ini merupakan aspek terpenting untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran bahasa Arab menekankan pada penilaian karakteristik peserta didik, sarana prasarana pembelajaran bahasa Arab, kurikulum, metode, materi pembelajaran bahasa Arab serta lingkungan belajar. Evaluasi yang digunakan oleh peneliti yaitu memfokuskan maharah istima'



(keterampilan mendengarkan). Kemahiran maharah istima sangat diperlukan dalam pembelajaran bahasa Arab. Karena untuk memahami teks bahasa Arab yang diperdengarkan. Bahasa Arab sendiri merupakan bahasa yang memiliki pengucapan huruf vokal yang khusus, jadinya jika terjadi kesalahpahaman dalam mendengarkan maka akan timbul kesalahan dalam pemahaman.

Penggunaan aplikasi kahoot merupakan bentuk kreativitas untuk evaluasi bahasa Arab yang lebih menarik. Aplikasi kahoot juga efektif untuk alat evaluasi pembelajaran dan tetap bisa dilaksanakan baik secara langsung maupun jarak jauh dan tidak terikat oleh jarak dan waktu. Pembelajaran Bahasa Arab di PPBA Universitas Muhammadiyah Malang dilengkapi dengan LCD dan speaker. Didukung dengan jaringan internet yang stabil. Kemajuan teknologi di zaman sekarang melahirkan banyak aplikasi di smartphone, aplikasi kahoot salah satunya. Kahoot sebagai salah satu teknologi pembelajaran, kahoot merupakan permainan berbasis platform pembelajaran gratis.

Pada observasi yang telah dilakukan, aplikasi kahoot dapat memudahkan mahasiswa dalam mengerjakan soal, karena tidak perlu untuk mendesain soal. Berikut penjelasan cara mengerjakan kuis dengan menggunakan aplikasi kahoot : 1) Kuis telah disiapkan oleh peneliti berisikan 11 kuis. Pada tahap ini peneliti sudah menyiapkan akses berupa link yang diubah menjadi barcode untuk memudahkan dalam mengakses aplikasi kahoot, 2) Mahasiswa mengakses aplikasi kahoot dari barcode yang sudah dibagikan, 3) Mahasiswa menuliskan identitasnya, 4) Mahasiswa yang sudah mengerjakan asesmen pada aplikasi kahoot bisa melihat hasil dari kuisnya. Berikut tampilan dari hasil penilaian menggunakan aplikasi kahoot.

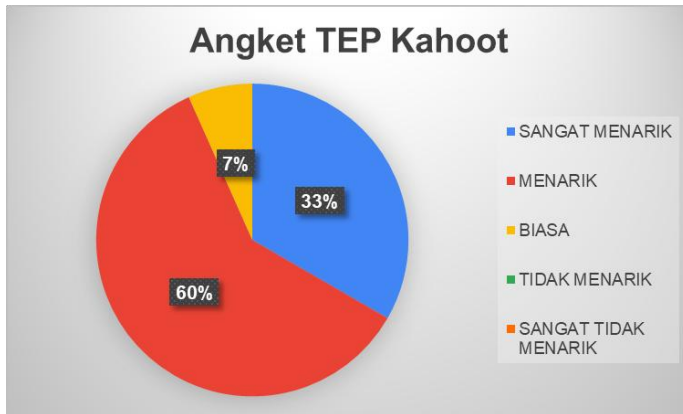


**Gambar 1.** Hasil Penilaian Kahoot

Selama kegiatan evaluasi pembelajaran dilakukan, mahasiswa terlihat aktif dan responsive. Pada faktanya, aplikasi ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Dari kelebihan menggunakan aplikasi ini untuk evaluasi pembelajaran yaitu : 1) Aplikasi kahoot merupakan aplikasi gratis yang bisa diakses oleh setiap orang, 2) Aplikasi kahoot bisa diakses jarak jauh, karena aplikasi ini bersifat online, 3) Bentuk evaluasi yang menarik karena disajikan dalam bentuk game. Untuk kekurangan dari aplikasi ini diantaranya : 1) Membutuhkan jaringan internet yang stabil, karena aplikasi ini yang bersifat online, 2) Backround suara yang mengganggu karena apabila dibuka secara bersama-sama, suara akan bertabrakan, hal ini bisa diatasi dengan cara dibutuhkan earphone atau headset, 3) Tidak bisa menambahkan audio dan video secara langsung, untuk menambahkan video harus dikaitkan dengan menggunakan link, salah satunya dengan menggunakan link youtube. Selain itu, untuk lebih memaksimalkan penggunaan aplikasi dibutuhkan seorang pendidik yang inisiatif, komunikatif dan aktif.

Pada angket yang telah disebarkan kepada mahasiswa berisikan tentang persepsi penggunaan aplikasi kahoot terhadap evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Angket yang kami sebarakan kepada mahasiswa digunakan untuk memperkuat data penelitian yang berisikan persepsi mahasiswa terhadap aplikasi kahoot.

Berikut diagram dari angket ketertarikan mahasiswa terhadap aplikasi kahoot sebagai asesmen digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab maharah istima’.



**Gambar 2.** Persentase Angket Aplikasi Kahoot

Dari gambar 2, dapat disimpulkan yaitu persentase dengan kategori sangat menarik mendapatkan nilai 33%, persentase dengan kategori menarik mendapatkan nilai 60%, selebihnya persentase dengan kategori biasa mendapatkan nilai 7%. Hasil dari persepsi tersebut menggunakan asesmen digital yang terdiri atas sebelas pertanyaan dan beberapa pilihan jawaban yang tersedia. Beberapa dari pilihan jawaban tersebut yaitu sangat tidak menarik, tidak menarik, biasa, menarik, dan sangat tidak menarik. Untuk lebih detailnya, peneliti memaparkan tabel distribusi frekuensi dari sebelas pernyataan terhadap aplikasi kahoot sebagai asesmen digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab maharah istima’. Berikut tabel distribusi frekuensi dari angket yang diolah menggunakan aplikasi SPSS 26.

**Tabel 1.** Intruksi Melalui Aplikasi Kahoot

<b>Dapat memahami intruksi yang dijelaskan melalui aplikasi kahoot</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	3	20.0	20.0	20.0
	Menarik	7	46.7	46.7	66.7
	Sangat Menarik	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 1 berisikan pernyataan pertama, yaitu dapat memahami intruksi yang dijelaskan melalui aplikasi kahoot. Sebanyak 5 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 33,3%, dan 7 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 46,7% selebihnya 3 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 20%.

**Tabel 2.** Ketertarikan Penggunaan Media Kahoot

<b>Ketertarikan terhadap penggunaan media Kahoot</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	6.7	6.7	6.7
	Menarik	9	60.0	60.0	66.7
	Sangat Menarik	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 2 pernyataan kedua, yaitu ketertarikan terhadap penggunaan media kahoot. Sebanyak 5 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 33,3%, dan 9 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 60%, selebihnya 1 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 6,7%.

**Tabel 3.** Evaluasi Melalui Aplikasi Kahoot

<b>Evaluasi menggunakan aplikasi kahoot tidak membosankan</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	3	20.0	20.0	20.0
	Menarik	8	53.3	53.3	53.3
	Sangat Menarik	7	46.7	46.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 3 berisikan pernyataan ketiga, tentang evaluasi menggunakan aplikasi kahoot tidak membosankan. Sebanyak 7 mahasiswa dari angket yang telah disebarkan menjawab sangat menarik dengan persentase 46,7%. Sisanya 8 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 53,3%.

**Tabel 4.** Penyajian Soal Melalui Aplikasi Kahoot

<b>Penyajian soal lebih mudah dipahami dan menarik</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	3	20.0	20.0	20.0
	Menarik	10	66.7	66.7	86.7
	Sangat Menarik	2	13.3	13.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 4 berisikan pernyataan keempat yaitu penyajian soal materi lebih mudah dipahami dan menarik dengan menggunakan aplikasi kahoot. Pada tabel 4, dapat disimpulkan 2 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 13,3%, dan 10 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 66,7% selebihnya 3 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 20%.

**Tabel 5.** Evaluasi Melalui Aplikasi Kahoot Terhadap Semangat Mahasiswa

<b>Evaluasi melalui aplikasi kahoot membuat lebih bersemangat.</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	3	20.0	20.0	20.0
	Menarik	7	46.7	46.7	66.7
	Sangat Menarik	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 5 berisikan pernyataan kelima yaitu tentang Evaluasi melalui aplikasi kahoot membuat lebih bersemangat dalam belajar bahasa Arab. Hasil dari tabel 5 dapat disimpulkan yaitu 5 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 33,3%. Kemudian 7 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 46,7%. Selebihnya, 3 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 20%.

**Tabel 6.** Kemudahan Mengakses Aplikasi Kahoot

<b>Aplikasi kahoot mudah diakses</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	6.7	6.7	6.7
	Menarik	8	53.3	53.3	60.0
	Sangat Menarik	6	40.0	40.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 6 berisikan pernyataan keenam yaitu tentang aplikasi kahoot mudah diakses. Pada tabel 6 sebanyak 6 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 40%, dan 8

mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 53,3%, selebihnya 1 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 6,7%.

**Tabel 7.** Aspek Kebermanfaatan Aplikasi Kahoot

<b>Assesmen dengan media kahoot sangat bermanfaat bagi mahasiswa</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	6.7	6.7	6.7
	Menarik	11	73.3	73.3	80.0
	Sangat Menarik	3	20.0	20.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 7 berisikan pernyataan ketujuh yaitu tentang assesmen dengan menggunakan media kahoot sangat bermanfaat bagi mahasiswa. Pada tabel 7, sebanyak 3 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 20%, dan 11 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 73,3%, selebihnya 1 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 6,7%.

**Tabel 8.** Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran

<b>Media kahoot sangat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menarik	11	73.3	73.3	73.3
	Sangat Menarik	4	26.7	26.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 8 berisikan pernyataan kedelapan yaitu tentang media kahoot sangat membantu dalam proses evaluasi pembelajaran. Pada tabel 8 dapat disimpulkan yaitu sebanyak 4 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 26,7%,

dan selebihnya 11 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 73,3%.

**Tabel 9.** Kemudahan Mengakses Aplikasi Kahoot

<b>Aplikasi Kahoot mudah digunakan</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	6.7	6.7	6.7
	Menarik	8	53.3	53.3	60.0
	Sangat Menarik	6	40.0	40.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

This Pada tabel 9 berisikan pernyataan kesembilan yaitu aplikasi kahoot mudah digunakan. Pada tabel 9 dapat disimpulkan yakni 6 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 40%, dan 8 mahasiswa menjawab menarik dengan perolehan persentase 53,3%, selebihnya 1 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 6,75%.

**Tabel 10.** Tampilan Visual Aplikasi Kahoot

<b>Tampilan visual pada aplikasi kahoot sangat menarik</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menarik	10	66.7	66.7	66.7
	Sangat Menarik	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 10 berisikan pernyataan kesepuluh, yaitu tentang tampilan visual pada aplikasi kahoot yang sangat menarik. Dari tabel 10 berisikan 5 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan



persentase 33,3%, selebihnya 10 mahasiswa menjawab menarik dengan persentase 66,7%.

**Tabel 11.** Persentase Skor Hasil Respon Mahasiswa

<b>Menu dan fasilitas pada aplikasi Kahoot mudah dimengerti</b>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa	1	6.7	6.7	6.7
	Menarik	9	60.0	60.0	66.7
	Sangat Menarik	5	33.3	33.3	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

Pada tabel 11 berisikan pernyataan kesebelas yaitu terkait menu dan fasilitas pada aplikasi kahoot yang mudah dimengerti. Pada tabel 11 disimpulkan 5 mahasiswa menjawab sangat menarik dengan persentase 33,3%, dan 9 mahasiwa menjawab menarik dengan persentase 60%, selebihnya 1 mahasiswa menjawab biasa dengan persentase 6,7%. Berdasarkan hasil persepsi dari mahasiswa menunjukkkan bahwasannya aplikasi kahoot merupakan aplikasi bisa dijadikan asesmen dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang sudah peneliti sebutkan, untuk itu para dosen sebagai konten kreator yang harus lebih kreatif dan inovatif dan para dosen juga harus mempunyai sebuah solusi terkait permasalahan yang terjadi, agar evaluasi bisa berjalan dengan baik dan menjadi opsi yang baik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

## **PENUTUP**

Penggunaan aplikasi kahoot merupakan bentuk kreativitas untuk evaluasi bahasa Arab yang lebih menarik. Aplikasi kahoot

bisa digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran bahkan bisa dilaksanakan baik secara langsung maupun jarak jauh dan tidak terikat oleh jarak dan waktu. Kemajuan teknologi di zaman sekarang melahirkan banyak aplikasi di smartphone, aplikasi kahoot salah satunya. Kahoot sebagai salah satu teknologi pembelajaran, kahoot merupakan permainan berbasis platform gratis.

Pada saat evaluasi pembelajaran dilakukan, mahasiswa terlihat aktif dan responsive. Berdasarkan hasil persepsi dari mahasiswa menunjukkan bahwasannya aplikasi kahoot merupakan aplikasi yang bisa dijadikan asesmen digital dalam evaluasi pembelajaran bahasa Arab. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, untuk itu para dosen sebagai konten kreator yang harus lebih kreatif dan inovatif dalam menemukan solusi terkait permasalahan yang terjadi, agar evaluasi bisa berjalan dengan baik dan menjadi opsi yang baik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. dk. (2006). *Evaluasi dalam pembelajaran bahasa Arab* (Cet. I). Malang: Misykat.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi 2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Busiri, A., & Mendengarkan, K. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN*. 2, 225–240.
- Dianawati, D., DARSONO, D., & HANDAYANI, A. D. W. I. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF APLIKASI KAHOOT UNTUK SISWA SMA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Ibrahim, S. W. dan A. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- M. Sayuti Ali. (2002). *Metodologi Penelitian Agama Pendidikan Teori dan Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1276–1287.
- Machmudah, U., & Rasyidi, A. W. (2008). *Active learning dalam pembelajaran Bahasa Arab*. UIN-Maliki Press (Anggota IKAPI).
- Mujib, F dan Rahmawati, N. (2011). *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis media nearpod dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 4(2), 80–91.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290–306.
- Permatasari, S., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., & Setri, P. (2023). *Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran*. 6(April), 2710–2714.
- Ridwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 359–364. FBS Unimed Press.

- Sari, F. R. and A. Y. (2017). TIK untuk AUD: Penggunaan Platform “Kahoot” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan kolaboratif anak. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Usia Dini* 3, no. 3b.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Memahami Penelitian Kualitatif* (XII). Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsono, Shodiq, J., & Muhtarom, Y. (2020). *Inovasi Penilaian Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Games KAHOOT Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Di Ma`Had IIT Rabbani Bengkulu*.
- Sutinah, B. S. (2005). *Metode Penelitian Sosial*. Kencana Prenada Media, Jakarta.