



Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Kahoot* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Kelas VIII-A MTs No. 32 Lamasi

Husnul¹, Mawardi², Nurmiati³.

¹Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

1202030032@uinpalopo.ac.id

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of Kahoot-assisted Game-Based Learning in enhancing students' interest in learning Arabic. The use of Kahoot! is grounded in Game-Based Learning principles, particularly in promoting active recall, immediate feedback, and competitive engagement, which are essential for increasing students' motivation and participation in language learning. In addition to the affective domain, this approach also supports cognitive development, especially in vocabulary recall and comprehension, as well as basic psychomotor skills related to rapid response and digital interaction.

The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection conducted in two cycles. The findings reveal a notable improvement in students' learning interest across cycles. In Cycle I, students' learning interest was categorized as moderate, with observation results of 72.91% and questionnaire results of 73%. Following instructional improvements in Cycle II, learning interest increased to a high category, with observation results reaching 85.41% and questionnaire results of 85%.

These findings indicate that Kahoot-assisted Game-Based Learning creates a more engaging, interactive, and responsive learning environment, which not only enhances students' motivation but also facilitates cognitive engagement and basic psychomotor involvement in Arabic language learning. Therefore, this approach can be considered an effective strategy for improving students' learning interest and participation in Arabic language classrooms.

Keywords:

Implementation; Game-Based Learning; Learning Interest; Arabic Language Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Arab di madrasah memiliki peran penting dalam membentuk kompetensi kebahasaan dan pemahaman keislaman peserta didik. Bahasa Arab tidak hanya dipelajari sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai sarana memahami sumber ajaran islam. (Mufadhol & Nuraeni, 2025) Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Arab harus dirancang secara efektif dan menarik agar mampu meningkatkan keterlibatan



peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. (Iliza & Hanif, 2025)

Minat belajar juga berkaitan erat dengan aspek psikologis peserta didik, seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Apabila minat belajar rendah, maka peserta didik akan menunjukkan sikap pasif kurang memperhatikan penjelasan guru, serta kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa minat merupakan salah satu faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan belajar. (Maesaroh, 2013)

Berdasarkan hasil observasi awal dikelas VIII A MTs No. 32 Lamasin ditemukan bahwa minat peserta didik sangat rendah. Sebagian peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi metode pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan istilah dalam Bahasa Inggris yang secara harfiah berarti “pembelajaran berbasis permainan”. (ICA, 2025) Namun dalam ranah pendidikan, istilah ini memiliki makna yang lebih luas dan mendalam. *Game Based Learning* tidak hanya merujuk pada penggunaan permainan semata, tetapi juga integrasi pada elemen-elemen permainan yang dirancang secara pedagogis untuk mendukung proses belajar. Dalam praktiknya, konsep ini sering dikaitkan dengan berbagai istilah lain yang menekankan aspek motivasi, interaktivitas, serta pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan. (Puspitasari dkk., 2023)

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan *platform kahoot* dapat mendukung penerapan *Game Based Learning*. *Kahoot* merupakan sebuah *platform* permainan yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung melalui perangkat digital. (Chalista dkk., 2024) Melalui *Platform* ini, pendidik dapat merancang berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, survey maupun diskusi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas.

Salah satu referensi yang relevan dalam mendukung artikel ini adalah artikel ilmiah karya Rina Puspita Sari (Puspitasari dkk., 2023) yang menerapkan media pembelajaran Kahoot berbasis metode *Game Based Learning* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Penerapan ini dilakukan melalui kegiatan kuis interaktif yang mendorong siswa untuk aktif, fokus, dan berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi yang lebih tinggi, serta mampu memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Kesamaan antara jurnal tersebut dan penelitian ini terletak pada fokus pembahasan, yaitu sama-sama mengkaji penggunaan metode *Game Based Learning* berbantuan platform Kahoot dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada cakupan dan objek pembelajarannya. Jurnal tersebut lebih menekankan pada peningkatan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran kimia di tingkat SMA, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan minat belajar bahasa Arab pada siswi kelas VIII A MTs No. 32 Lamasi.



Proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan hasil belajar peserta didik. Guru dituntut mampu menyampaikan konsep secara jelas serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan memotivasi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab. Selain itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi penting untuk mengatasi kejenuhan belajar dan meningkatkan prestasi peserta didik. (Inriani dkk., 2025)

Pada kegiatan pembelajaran bahasa arab yang efektif perlu suatu paradigma dengan unsur kebaruan yang di terapkan didalam perencanaan materi untuk diajarkan kepada peserta didik termasuk proses kegiatannya. (Setyawan, 2020) Perlu diingat bahwa materi usang, tidak sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan, dan skema belajar yang pragmatik dan tidak membuat kesan yang komunikatif hanya akan sia-sia dan mubadzir waktu. Oleh karna itu salah satu cara untuk membangkitkan minat belajar bahasa arab yaitu dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, jelas bahwa diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik agar mampu menumbuhkan kembali minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Arab. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah dengan memanfaatkan metode pembelajaran berupa metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Kahoot* . Metode ini diharapkan tidak hanya menjadi sarana hiburan semata, tetapi juga dapat menunjang peningkatan minat belajar peserta didik, khususnya dalam menghadapi berbagai kesulitan yang kerap muncul ketika mempelajari bahasa Arab.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*Class action research*, PTK) merupakan varian khusus dari penelitian tindakan (*Action research*). PTK mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar. (Nisaâ & Irawati, 2015)

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model spiral Kemmis dan McTaggart karna sifatnya yang interaktif dan reflektif, memungkinkan perbaikan dan penyempurnaan secara bertahap berdasarkan evaluasi hasil setiap siklus. Model spiral ini memungkinkan penyesuaian rencana tindakan berdasarkan temuan disetiap tahap, sehingga menghasilkan solusi yang lebih efektif dan relevan dengan konteks. Proses ini berulang hingga mencapai titik jenuh data atau kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. (Muah, 2016)

Setiap siklus dalam model ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam model *Classroom Action Research* yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart, tahap perencanaan (*planning*) merupakan langkah awal yang berisi identifikasi masalah pembelajaran, analisis kebutuhan, serta perumusan tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kondisi tersebut. Pada tahap ini, peneliti atau guru menyusun perangkat pembelajaran secara sistematis, seperti RPP, materi ajar, media pembelajaran, serta instrumen pengumpulan data (lembar observasi, angket, atau tes), sekaligus menetapkan indikator keberhasilan yang ingin dicapai dalam tindakan.

Tahap pelaksanaan (*action*) adalah implementasi dari rencana yang telah disusun. Guru menerapkan strategi, method, atau model pembelajaran yang telah dirancang di



dalam kelas sesuai dengan skenario pembelajaran. Pada tahap ini, proses pembelajaran berlangsung secara nyata, dan guru berupaya menjalankan tindakan secara konsisten agar tujuan perbaikan pembelajaran dapat tercapai.(Fitriani, 2021)

Selanjutnya, tahap observasi (observation) dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti atau kolaborator mengamati seluruh proses pembelajaran, baik dari aspek aktivitas guru maupun peserta didik. Data dikumpulkan secara sistematis menggunakan instrumen yang telah disiapkan, seperti lembar observasi, catatan lapangan, atau dokumentasi, untuk melihat sejauh mana tindakan yang dilakukan memberikan dampak terhadap perubahan yang diharapkan.

Tahap terakhir adalah refleksi (reflection), yaitu proses analisis dan evaluasi terhadap seluruh data yang diperoleh selama pelaksanaan dan observasi. Pada tahap ini, peneliti menafsirkan hasil tindakan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta menentukan apakah tindakan yang dilakukan sudah efektif atau masih perlu diperbaiki. Hasil refleksi ini kemudian menjadi dasar untuk merencanakan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga proses penelitian berlangsung secara berulang dan berkelanjutan hingga mencapai perbaikan yang diharapkan.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Mts No.32 Lamasi yang beralamatkan di Lamasi, Kec. Lamasi, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan. Waktu yang digunakan peneliti untuk penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 1 (satu) bulan, yang meliputi pengumpulan data dan pengelolaan data yang disajikan dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran langsung yang terjadi didalam kelas. Adapun instrumen observasi pada penelitian tindakan kelas digunakan sebagai pedoman observasi untuk mengamati proses pembelajaran di kelas.(Afriyanti dkk., 2020)

2. Angket

Angket digunakan oleh untuk mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Arab setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Kahoot* dalam proses pembelajaran.(Sahla, 2025)

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti pendukung untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan, seperti RPP, daftar hadir peserta didik, serta foto kegiatan selama pelaksanaan penelitian.(Azizatunni'mah & Nawawi, 2025)

Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis dilakukan secara kuantitatif dengan menghitung dan membandingkan skor hasil angket serta lembar observasi pada setiap siklus pembelajaran. Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan observasi kemudian dikonversikan ke dalam bentuk angka, sehingga dapat diketahui tingkat minat belajar siswi secara objektif.(Andarista, 2024) Selanjutnya, hasil analisis kuantitatif tersebut diperkuat dengan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran serta perubahan sikap dan minat belajar siswi. Analisis data dalam penelitian ini dihitung melalui



tahapan berikut ini:

1. Setiap pernyataan angket diberi 5 skor disetiap butir pernyataan angket maka dari itu skor disetiap angket dikali dengan jumlah butir pernyataan angket.
2. Untuk mencari nilai angket minat belajar siswi dengan cara skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal dikali dengan kriteria minat belajar paling tinggi maka didapatkan rumus sebagai berikut :

$$\text{persentase angket} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun penggolongan kriteria minat belajar siswi di adaptasi dari Suharsimi Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar dengan mencari rentang bilangan dengan mengurangi skor maksimal minat belajar terhadap skor minimal minat belajar siswi maka diperoleh rentang bilangan sebesar 80. Rentang bilangan tersebut kemudian dibagi menjadi tiga dikarenakan peneliti ingin menggolongkan kriteria minat belajar menjadi tiga kriteria, maka menghasilkan interval kelas sebesar (Suharsimi Arikunto, 2014). Adapun hasil penggolongan kriteria minat belajar sebagai berikut :

Tabel 3. 1 penggolongan kriteria minat belajar

No	Rentang	Kriteria
1	74-100%	Tinggi
2	47-73%	Sedang
3	20-46%	Rendah

Untuk menghitung nilai lembar observasi minat belajar siswi, seluruh skor hasil pengamatan dijumlahkan sehingga diperoleh skor perolehan. Skor perolehan tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimal, yaitu jumlah seluruh item observasi dikalikan dengan skor tertinggi pada skala penilaian. Hasil pembagian tersebut dikalikan 100 untuk memperoleh nilai persentase. Rumus perhitungan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Observasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, persentase observasi minat belajar diklasifikasikan ke dalam kategori berikut:

Tabel 3. 2 persentase observasi aktivitas siswi

Presentase	Kategori
80-100%	Tinggi



60-79%	Sedang
< 60	Rendah

Kategori ini mengacu pada klasifikasi penilaian menurut Anas Sudijono yang menyatakan bahwa interpretasi hasil penilaian observasi dapat dilakukan melalui persentase (Anas Sudijono, 2015).

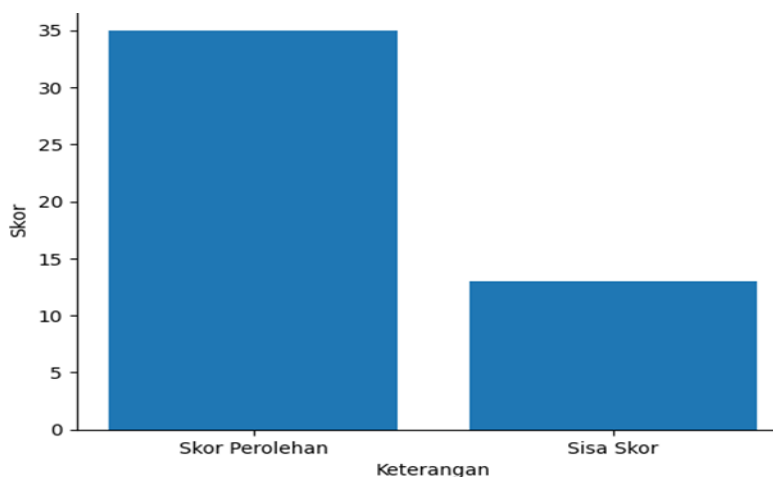
Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan minat belajar bahasa Arab siswi kelas VIII A MTs No. 32 Lamasi yang ditunjukkan oleh meningkatnya skor angket dan observasi minat belajar pada setiap siklus pembelajaran hingga mencapai kriteria sedang atau tinggi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Minat belajar Bahasa Arab peserta didik kelas VIII A MTs No. 32 Lamasi pada siklus I setelah diterapkannya metode *Game Based Learning* berbantuan *Platform Kahoot* dapat dilihat pada perolehan skor akhir dari lembar observasi dan angket sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram perolehan observasi minat belajar siswi siklus I



Sumber: Hasil penelitian, 2025.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa skor perolehan observasi minat belajar siswi pada siklus I sebesar 35, sedangkan sisa skor dari skor maksimal 48 adalah 13. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator minat belajar telah tercapai, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Adapun hasil presentase disajikan sebagai berikut:

Jumlah indikator observasi siswi: 12



Skor maksimal: $12 \times 4 = 48$

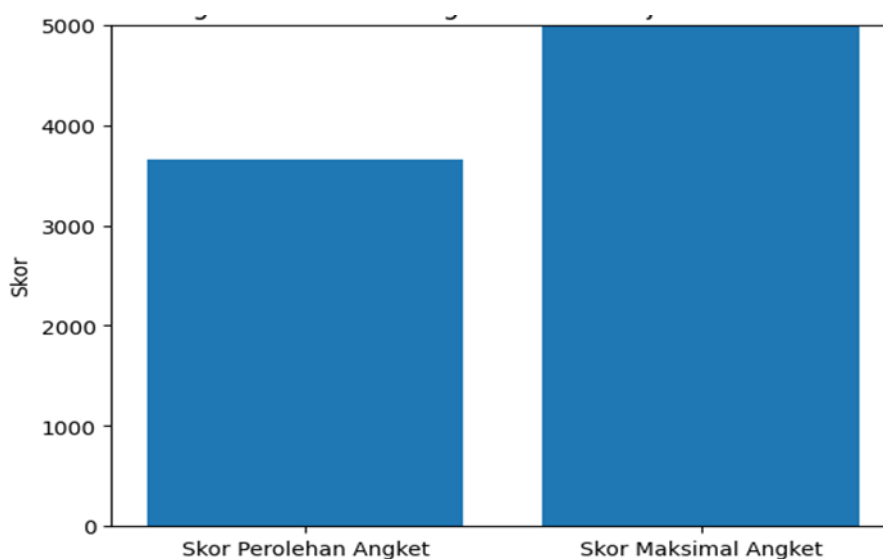
Skor perolehan: 35

$$\text{persentase observasi} = \frac{35}{48} \times 100 = 72,91\%$$

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswi pada siklus I, diperoleh skor sebesar 35 dari skor maksimal 48. Hasil tersebut menunjukkan persentase sebesar 72,91%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswi terhadap pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot mulai mengalami peningkatan, meskipun belum mencapai kategori tinggi. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus II agar minat belajar siswi dapat meningkat secara optimal.

Berdasarkan hasil pengisian angket minat belajar siswi yang diberikan kepada 50 siswi pada siklus I, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswi terhadap pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot. Angket minat belajar terdiri atas 20 pernyataan yang disusun dalam bentuk pernyataan positif dan negatif dengan menggunakan skala Likert. Pernyataan negatif telah diberi skor terbalik sebelum dilakukan analisis data. Berikut perolehan angket minat belajar siswi pada siklus I disajikan sebagai berikut:

Gambar 2. Diagram perolehan angket minat belajar siswi siklus I



Sumber: Hasil penelitian, 2025.

Diagram batang tersebut menunjukkan perbandingan antara skor perolehan angket minat belajar siswi sebesar 3.650 dengan skor maksimal sebesar 5.000 pada



siklus I. Berdasarkan diagram tersebut, terlihat bahwa skor perolehan angket belum mencapai skor maksimal, namun telah menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswi terhadap pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot berada pada kategori sedang, sehingga masih diperlukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya. Adapun hasil pengisian angket minat belajar siswi pada siklus I disajikan sebagai berikut:

Jumlah pernyataan angket: 20

Jumlah responden: 50

Skor maksimal angket: $20 \times 5 \times 50 = 5000$

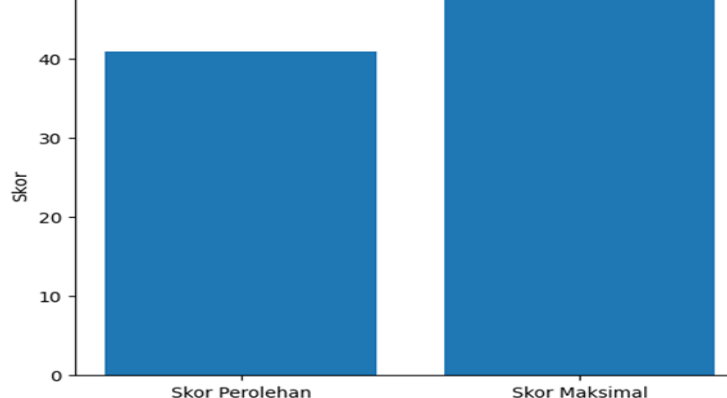
Skor perolehan angket: 3.650

$$\text{persentase angket} = \frac{3.650}{5000} \times 100 = 73\%$$

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswi pada siklus I, diperoleh skor sebesar 3.650 dari skor maksimal 5.000. Hasil tersebut menunjukkan persentase sebesar 73%, yang termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswi terhadap pembelajaran bahasa Arab melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot sudah mulai terbentuk dengan cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa siswi yang belum menunjukkan minat belajar secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus II agar minat belajar siswi dapat meningkat ke kategori yang lebih tinggi.

Adapun perolehan skor akhir lembar observasi dan angket minat belajar siswi pada siklus II disajikan sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram perolehan observasi minat belajar siswi siklus II



Sumber: Hasil penelitian, 2025.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa skor perolehan observasi minat belajar



siswi pada siklus I sebesar 41, sedangkan sisa skor dari skor maksimal 48 adalah 7. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator minat belajar telah tercapai. Adapun hasil presentase observasi siklus II disajikan sebagai berikut:

Jumlah indikator observasi siswi: 12

Skor maksimal: $12 \times 4 = 48$

Skor perolehan: 41

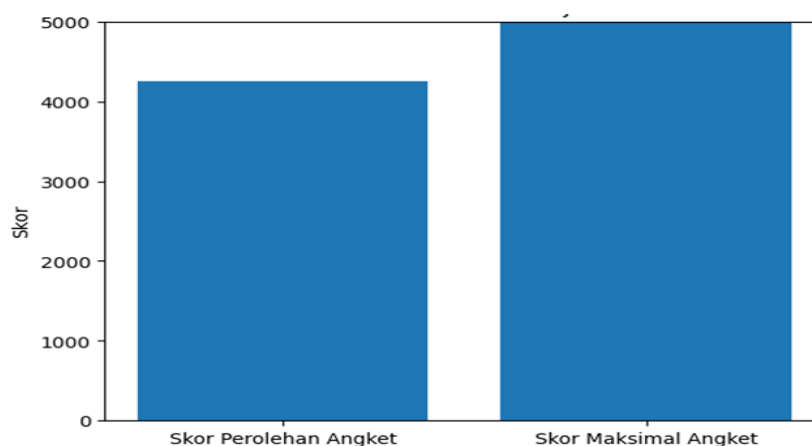
$$\text{persentase observasi} = \frac{41}{48} \times 100 = 85,41\%$$

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswi pada siklus II, diperoleh skor perolehan sebesar 41 dari skor maksimal 48. Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Persentase hasil observasi minat belajar siswi pada siklus II mencapai 85,41%, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan strategi dan langkah penggunaan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot pada siklus II, seperti perubahan permainan serta pengawasan guru yang lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot pada siklus II mampu meningkatkan minat belajar bahasa Arab siswi secara lebih optimal.

Adapun hasil pengisian angket minat belajar siswi pada siklus I disajikan sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram hasil angket minat belajar siswi siklus II



Sumber: Hasil penelitian, 2025.

Diagram tersebut menunjukkan bahwa skor perolehan angket minat belajar siswi pada siklus II sebesar 4.250, sedangkan sisa skor dari skor maksimal 5.000 adalah 750. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator minat belajar siswi telah tercapai



melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot. Adapun hasil persentase angket minat belajar siswi pada siklus II disajikan sebagai berikut:

Jumlah responden: 50

Skor maksimal angket: $20 \times 5 \times 50 = 5000$

Skor perolehan angket: 4.250

$$\text{persentase angket} = \frac{4.250}{5000} \times 100 = 85\%$$

Berdasarkan diagram batang hasil angket minat belajar siswi pada siklus II, dapat diketahui bahwa skor perolehan angket minat belajar siswi mencapai 4.250 dari skor maksimal 5.000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa persentase minat belajar siswi setelah penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot adalah sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Tingginya skor perolehan angket ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswi memiliki minat belajar yang baik terhadap pembelajaran Bahasa Arab. Siswi menunjukkan ketertarikan yang lebih besar, merasa senang mengikuti pembelajaran, serta lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot yang diterapkan oleh guru.

Dengan demikian, penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot pada siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswi kelas VIII A MTs No. 32 Lamasi berhasil, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket minat belajar siswi siklus II cukup tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di MTs No. 32 Lamasi menunjukkan bahwa penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswi kelas VIII A. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil observasi dan angket minat belajar siswi pada setiap siklus pembelajaran.

Hasil observasi minat belajar siswi pada siklus I menunjukkan skor sebesar 35 dari skor maksimal 48 dengan persentase 72,91%, yang termasuk dalam kategori sedang. Pada siklus II, skor observasi meningkat menjadi 41 dari skor maksimal 48 dengan persentase 85,41%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Selain itu, hasil angket minat belajar siswi pada siklus II menunjukkan persentase 85%, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, yaitu minat belajar siswi mencapai kategori tinggi dengan persentase minimal 80%. Peningkatan minat belajar siswi terjadi karena pembelajaran Bahasa Arab melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta melibatkan siswi secara aktif dalam proses pembelajaran.



Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Kahoot efektif dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswi kelas VIII A MTs No. 32 Lamasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, S., Kuswardono, S., & Irawati, R. P. (2020). PERENCANAAN BAHASA ARAB DI WILAYAH KOTA SEMARANG (KAJIAN SOSIOLINGUISTIK). *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 9(2), 109–115.
- Andarista, L. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA POWER POINT PADA KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA ARAB KELAS VII DI MTs N 2 KUDUS: THE EFFECTIVENESS OF POWER POINT MEDIA ON CLASS VII ARABIC LISTENING SKILLS AT MTs N 2 KUDUS. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 13(1), 92–100.
- Azizatunni'mah, W., & Nawawi, M. (2025). Efektivitas Permainan Acak Kata Dengan Flashcard Untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Kelas XI SMA IT Bina Amal Kota Semarang: The Effectiveness of Random Word Games with Flashcards for Arabic Speaking Skills of Class XI SMA IT Bina Amal Semarang City. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 14(1), 26–45.
- Chalista, A., Kesuma, G. C., Amrulloh, M. A., Zuliana, E., & Wahidah, Y. L. (2024). Developing Arabic Language Learning Assessment Tools Using the Competition Application in Secondary School/ تطوير أدوات تقييم تعلم اللغة العربية باستخدام تطبيق المسابقة في المدرسة التنافسية. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, 7(2), 382–394.
- Fitriani, L. (2021). Manajemen pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Arab MTs Hadil Ishlah. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 10(1), 37–47.
- ICA, F. (2025). PENGARUH MODEL GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GUESSING GAME TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS KELAS V SDN 1 CANDIMAS.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Inriani, I., Kobandaha, F., & Annas, A. N. (2025). Pembelajaran inovatif: Studi literatur tentang faktor yang



mempengaruhi keberhasilan peserta didik. *Educazione: Jurnal Multidisiplin*, 2(1), 137–145.

Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150–168.

Muah, T. (2016). Penggunaan model pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 9B semester gasal tahun pelajaran 2014/2015 SMP Negeri 2 Tuntang-Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 41–53.

Mufadhol, A. T., & Nuraeni, N. (2025). Pentingnya Bahasa Arab Dalam Mengembangkan Pemahaman Islam yang Mendalam: Analisis Tentang Metode Pembelajaran dan Penerapannya. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 101–109.

Nisaâ, I., & Irawati, R. P. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA ARAB MELALUI METODE EKLEKTIK PERMAINAN “TEBAK TEPAT PASANGANMU” PADA PESERTA DIDIK KELAS XI IPA-2 MAN KENDAL. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 4(1).

Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh media pembelajaran kahoot berbasis game based learning terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220.

Sahla, N. M. (2025). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS SEJARAH BERBAHASA ARAB UNTUK PERPUSTAKAAN MADRASAH TSANAWIYAH DI KABUPATEN DEMAK: DEVELOPMENT OF ARABIC LANGUAGE HISTORY-BASED PICTURE STORY BOOKS FOR JUNIOR HIGH SCHOOL LIBRARIES IN DEMAK DISTRICT. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 14(1), 89–98.

Setyawan, C. E. (2020). Arah perencanaan pembelajaran Bahasa Arab abad 21. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 55–82.