



Kahoot Based Mufradat Learning Implementation for Non Specialist Teachers

Implementasi Pembelajaran Mufradat Berbasis Kahoot bagi Guru Non Spesialis

Fairuz Azhar Hibatullah¹, Sofyan Sauri², Shofa Musthofa Khalid^{3*}

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia

General Background: The integration of digital media in early childhood education has become essential to support interactive and visual learning processes aligned with cognitive development stages. **Specific Background:** In Raudatul Atfal Fathul Ulum Garut, Arabic vocabulary learning is conducted by teachers without specialized linguistic backgrounds, requiring adaptive instructional strategies. **Knowledge Gap:** Previous studies largely emphasize media outcomes at higher education levels, leaving limited understanding of implementation mechanisms in early childhood contexts with non-specialist teachers. **Aims:** This study aims to describe the implementation stages of Kahoot-based mufradat learning, focusing on planning, execution, and evaluation processes. **Results:** Using a qualitative case study approach, findings reveal a structured transformation through three phases: planning via curated audio-visual content, implementation through gamified class orchestration that extends student attention, and evaluation using digital reports for objective cognitive monitoring. The use of Kahoot confirms multimedia learning theory by facilitating dual-channel processing that strengthens memory and sustains engagement. **Novelty:** The study highlights Kahoot as a pedagogical competence bridge that enables non-specialist teachers to deliver accurate and interactive Arabic vocabulary instruction. **Implications:** The findings suggest that gamification platforms can serve as strategic solutions for addressing teacher specialization gaps and support policy directions toward technology integration in early childhood education.

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)
ISSN 2089 3833 (print)

Edited by:
Cahyo Hasanudin
Ermawati Zulikhatin Nuroh

Reviewed by:
Baiq Niswatul Khair
Panut Setiono

*Correspondence:
Shofa Musthofa Khalid
shofelia@upi.edu

Received: 07 April 2026

Accepted: 13 April 2026

Published: 21 April 2026

Citation: Fairuz Azhar Hibatullah, Sofyan Sauri, Shofa Musthofa Khalid (2026) Kahoot Based Mufradat Learning Implementation for Non Specialist Teachers

Pedagogia: Jurnal Pendidikan.

15:2. doi: 10.21070/pedagogia.v15i2.2233

Highlights

- Structured three phase process ensures systematic instructional transformation
- Gamified interaction prolongs student concentration beyond conventional duration
- Digital reporting supports objective monitoring of cognitive development

Keywords ; Kahoot; Mufradat Learning; Non Specialist Teachers; Early Childhood Education; Gamification

PENDAHULUAN

Implementasi merupakan proses sistematis mentransformasikan ide dan inovasi ke dalam langkah praktis yang mencerminkan nilai organisasi untuk menciptakan perubahan positif pada pengetahuan serta keterampilan siswa (Mulyasa, 2010; Sahdat et al., 2025). Sementara itu, pembelajaran dipahami sebagai dinamika interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan tertentu, di mana pengajar berperan aktif dalam menjamin kelancaran, nilai moral, serta kenyamanan siswa selama proses berlangsung (Smith, 2020; Suardi, 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran merupakan sebuah proses tindakan atau aksi nyata yang terencana untuk menghubungkan antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar guna mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Sebagai sebuah tindakan praktis yang terencana dalam interaksi antara guru dan siswa, implementasi pembelajaran memerlukan instrumen pendukung berupa media pembelajaran untuk memastikan penyampaian materi berjalan efektif. Hal ini sangat relevan terutama dalam jenjang Raudatul Atfal (RA), di mana tantangan penyampaian materi jauh lebih kompleks dibandingkan jenjang yang lebih tinggi. Menurut Piaget (1952), anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, mereka mulai menggunakan simbol, gambar, dan bahasa untuk memahami dunia sekitar mereka. Pada tahap ini, pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan interaktif sangat efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak. Guna memenuhi tuntutan kognitif tersebut, guru dituntut menyajikan visualisasi yang tepat, sejalan dengan prinsip *Multimedia Learning* yang menekankan bahwa integrasi kata dan gambar jauh lebih efektif dalam pemrosesan informasi dibandingkan teks semata (Mayer, 2024). Selain itu, penggunaan media pembelajaran membuat hubungan komunikasi antar guru dan siswa berjalan lancar dengan hasil yang maksimal (Hamalik, 1986).

Kebutuhan akan media visual menjadi jembatan krusial bagi guru dengan keterbatasan metode penyampaian manual, mengingat media pembelajaran merupakan instrumen fisik yang berfungsi menyajikan isi materi ajar secara efektif, seperti buku, gambar, salindia, hingga komputer (Arsyad, 2013). Media pembelajaran yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa agar terpenuhinya tujuan pembelajaran, di antaranya dengan menggunakan media yang interaktif. Media yang menyajikan pembelajaran secara visual atau interaktif dapat memicu keinginan belajar baru dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hamalik, 1986). Media pembelajaran juga tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga membuat materi lebih mudah dipahami. Siswa dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar. Media juga mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta indera, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami (Selayani & Bayu, 2022).

Saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan pesatnya perkembangan teknologi, salah satunya dalam pengadaan media sebagai solusi atas keterbatasan pedagogis guru. Media klasik bertransformasi menjadi media digital. Media pembelajaran digital menjadi tantangan sekaligus peluang bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang inovatif (Ritonga dkk., 2021). Guru dituntut tidak hanya mampu menggunakan media, tetapi juga merencanakan integrasinya ke dalam kurikulum yang ada untuk menutupi kekurangan metode konvensional. Salah satu media pembelajaran digital adalah *kahoot*. Platform ini menerapkan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran bahasa. Alat edukatif berbasis gamifikasi ini mendorong partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif (Ruiz dkk., 2024; Smiderle dkk., 2020). Keterlibatan siswa yang tinggi ini berkorelasi kuat dengan peningkatan prestasi akademik dan hasil belajar yang lebih baik (Schnitzler dkk., 2021). Inovasi ini sangat relevan untuk mengatasi tantangan di RA, mengingat kesulitan guru dalam menemukan media yang menarik bagi siswa, terutama jika guru tersebut tidak menguasai konten materi secara mendalam.

Urgensi penggunaan media semakin terasa dalam pembelajaran bahasa asing. Bahasa Arab menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Di antara yang penting dipelajari adalah kosakata (*mufradat*). Kosakata atau dalam bahasa Arab disebut *mufradat* merupakan komponen krusial dan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, yang membentuk dasar bagi kemahiran berbahasa (Istiqomah & Sopian, 2025). Kosakata dapat diartikan juga sebagai himpunan kata-kata yang dimengerti dan digunakan untuk membuat satu kalimat baru (Mustofa, 2011). Dalam proses pembelajarannya, tujuan utama penguasaan kosakata bahasa Arab (*mufradat*) adalah untuk meningkatkan pemahaman teks, memperluas kemampuan berbicara, dan memungkinkan penggunaan kosakata yang efektif dalam berbagai konteks (Istiqomah & Sopian, 2025). Pemahaman tentang *mufradat* ini didukung oleh pandangan ahli bahasa Arab klasik (filologi). Sibawayh (1991) melalui kitabnya yang berjudul “Al-Kitab”, menetapkan dasar struktur kata dengan membagi *kalimah* menjadi tiga jenis utama: *Ism* (kata benda), *Fi'l* (kata kerja), dan *Harf* (kata tugas). Sementara itu, Ibn Jinni (1952) dalam kitab “Al-Khasais”, mendalami filosofi kata, menjelaskan bahwa *kalimah* (kata) bukan sekadar suara, tetapi membawa isi pikiran dan makna yang mendalam. Lebih lanjut, Ibn Jinni mengidentifikasi bahwa bunyi adalah tanda linguistik yang paling mendasar. Kompleksitas makna linguistik ini menuntut kompetensi pengajar yang mumpuni.

Namun, penguasaan kosakata (*mufradat*) pada tingkat Raudhatul Athfal (RA) sering kali terhambat oleh dua faktor utama, yaitu karakteristik siswa dan kompetensi guru. Observasi awal menunjukkan adanya hambatan terbatasnya rentang konsentrasi siswa RA (10–15 menit) dan kompetensi linguistik pengajar yang bukan merupakan spesialis bahasa Arab (guru non-spesialis). Kondisi non-linier ini menuntut guru untuk melakukan adaptasi strategi implementasi yang mampu

menjembatani keterbatasan kompetensi linguistik mereka dengan kebutuhan materi yang akurat bagi siswa. Menyikapi keterbatasan kompetensi tersebut, sekolah ini telah mencoba mengintegrasikan teknologi *game-based learning* melalui platform *kahoot* sebagai alat bantu pendukung pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji coba atau memperkenalkan media baru, melainkan bertujuan untuk mendeskripsikan secara komprehensif tahapan implementasi yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi bagi guru non-spesialis di Raudatul Atfal. Penelitian ini dikaji melalui beberapa pertanyaan penelitian berikut. Pertama, bagaimana perencanaan implementasi media *kahoot* dalam pembelajaran *mufradat* di Raudatul Atfal (RA). Kedua, bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran *mufradat* berbasis *kahoot* tersebut saat diterapkan di dalam kelas. Ketiga, bagaimana proses evaluasi dari implementasi pembelajaran *mufradat* melalui media tersebut.

Sebelumnya terdapat penelitian mengenai penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah. Zubaidi (2020) mengembangkan instrumen tes maharah *istima'* berbasis *kahoot* untuk mahasiswa di perguruan tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan audio-visual dalam *kahoot* efektif untuk mengukur kemampuan menyimak. Riwanda dkk. (2021) meneliti tentang peningkatan penguasaan kosakata (*mufradat*) melalui gamifikasi *kahoot* pada siswa MAN 4 Hulu Sungai Tengah, yang membuktikan bahwa metode ini jauh lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Maimunah dkk. (2024) mengkaji implementasi *kahoot* sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan penguasaan *mufradat* siswa kelas X di MA Al-Anwar Sarang, menyoroti respons positif siswa di lingkungan pesantren terhadap digitalisasi. Doni dkk. (2025) melakukan studi komparatif empiris antara *blooket*, *quizizz*, *wordwall*, dan *kahoot* di Sekolah Menengah Atas, yang menemukan bahwa meskipun semua platform efektif, preferensi siswa bervariasi tergantung fitur gamifikasi. Fiani dkk. (2021) meneliti tentang efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, yang menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Selain itu, Özdemir (2025) melakukan meta-analisis komprehensif tentang platform pembelajaran digital berbasis permainan *kahoot* yang menegaskan dampak positifnya terhadap prestasi akademik, retensi, dan motivasi belajar secara global.

Meskipun pemanfaatan *kahoot* dalam pembelajaran bahasa Arab telah banyak dikaji, mayoritas literatur masih berfokus pada jenjang pendidikan tinggi, sehingga terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan pada tingkat Raudatul Atfal. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang dominan menguji efektivitas media, studi ini menitikberatkan pada mekanisme implementasi dan strategi adaptasi guru non-spesialis dalam mengelola pembelajaran *mufradat*. Dengan demikian, kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik untuk mengisi celah tersebut, yaitu dengan mengkaji secara mendalam tentang perencanaan, pelaksanaan,

dan evaluasi penggunaan platform *kahoot* pada materi *mufradat* di RA oleh guru non-spesialis.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, karena fokus penelitian diarahkan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran *mufradat* berbasis media *kahoot* pada konteks yang spesifik, yaitu yang dilakukan oleh guru non-spesialis. Desain studi kasus dipilih agar peneliti dapat menggambarkan secara komprehensif bagaimana strategi guru dengan latar belakang pendidikan umum (non-bahasa Arab) mengimplementasikan media digital pada materi bahasa. Penelitian dilaksanakan di Raudatul Atfal (RA) Fathul Ulum Garut. Subjek penelitian ini adalah guru kelas Raudatul Atfal yang bertindak sebagai implementator pembelajaran. Pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini, yang dikenal juga sebagai *selective sampling*, didefinisikan sebagai penyeleksian unit secara sengaja berdasarkan relevansinya dengan pertanyaan penelitian, khususnya untuk memperoleh kasus yang kaya informasi (Tajik dkk. 2024). Dalam penelitian ini, kriteria subjek yang ditetapkan adalah guru kelas aktif di tingkat RA yang memiliki latar belakang pendidikan non-linier atau bukan lulusan Bahasa Arab dan menggunakan platform *kahoot* dalam pembelajaran *mufradat*. Pemilihan bertarget ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada karakteristik spesifik populasi, yaitu bagaimana guru non-spesialis berkontribusi dalam pemanfaatan media *kahoot* untuk menjembatani kesenjangan kompetensi materi. Sementara itu, siswa dilibatkan sebagai unit observasi untuk melihat respons perilaku.

Kegiatan penelitian diawali dengan tahap perencanaan untuk memvalidasi urgensi penelitian dan mengidentifikasi kesiapan instrumen. Tahap ini dilaksanakan melalui tiga langkah utama. Pertama, dilakukan wawancara pra-pelaksanaan dengan guru untuk mengonfirmasi latar belakang akademik guru dan riwayat pemanfaatan *kahoot* di RA. Kedua, dilakukan penyusunan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari pedoman observasi untuk memantau orkestrasi kelas oleh guru, serta pedoman wawancara yang difokuskan pada persepsi guru mengenai strategi implementasi guru dan respons anak, tantangan linguistik, dan efektivitas fitur gamifikasi *kahoot*. Ketiga, peneliti melakukan telaah terhadap materi atau kuis berbasis *kahoot* yang telah disusun oleh guru untuk memastikan kesesuaiannya dengan materi *mufradat* di Raudatul Atfal. Pelaksanaan penelitian difokuskan pada observasi terhadap guru sebagai implementator utama. Peneliti hadir secara langsung di kelas untuk mengamati bagaimana guru mengintegrasikan fitur-fitur *kahoot* dalam menyampaikan materi secara interaktif serta mengelola proses evaluasi kosakata. Fokus pengamatan tidak hanya pada penggunaan teknis aplikasi, tetapi diarahkan pada strategi pedagogis guru dalam memandu siswa. Dalam tahap ini, siswa dilibatkan sebagai unit observasi untuk melihat sejauh mana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru memberikan dampak pada interaksi di kelas. Setelah proses observasi selesai, tahap akhir

dilakukan melalui wawancara mendalam kepada guru kelas selaku subjek utama. Wawancara ini bertujuan untuk mengevaluasi secara komprehensif seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari kendala perencanaan hingga efektivitas evaluasi bagi guru non-spesialis.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan tematik sebagaimana dikembangkan oleh Braun & Clarke (2006). Langkah awal dimulai dengan transkripsi data hasil observasi, wawancara mendalam dengan guru, dan dokumentasi yang kemudian dibaca secara berulang untuk memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Peneliti melakukan pengkodean terhadap informasi yang relevan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Kode-kode tersebut dikelompokkan menjadi tema-tema yang merepresentasikan strategi adaptasi dan kendala guru non-spesialis dalam mengimplementasikan *kahoot*. Untuk menjaga konsistensi analisis, setiap tema dibandingkan kembali dengan data mentah guna memastikan hasil interpretasi tetap sesuai dengan pengalaman asli subjek penelitian (Braun & Clarke, 2013). Untuk menjamin keshahihan data, peneliti menerapkan triangulasi metode untuk melakukan verifikasi silang antara perilaku guru saat observasi lapangan dengan hasil wawancara mendalam serta bukti dokumen perencanaan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa strategi adaptasi yang ditemukan benar-benar konsisten dan objektif. Selain itu, *member check* dilakukan dengan menyampaikan kembali hasil interpretasi peneliti kepada guru untuk memastikan bahwa pemaknaan yang dihasilkan telah akurat dan sejalan dengan apa yang dipraktikkan oleh guru tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran *mufradat* berbasis *kahoot* di RA Fathul Ulum Garut merupakan bentuk respons sekaligus upaya transformasi pedagogis yang dilakukan oleh guru kelas untuk mengatasi tantangan keterbatasan latar belakang pendidikan yang bukan spesialis bahasa Arab. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa proses transformasi ide ke dalam langkah praktis dilakukan secara sistemis melalui tiga fase, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahap Perencanaan Pembelajaran

Temuan penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran *mufradat* berbasis *kahoot* di RA Fathul Ulum Garut dilakukan melalui proses sinkronisasi kurikulum. Sekolah telah mengadopsi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada *deep learning* serta kurikulum keagamaan khas Kemenag (Kurikulum Cinta). Sedangkan bahasa Arab terdapat pada kurikulum lokal RA tersebut. Alokasi waktu khusus pembelajaran bahasa Arab itu di hari Senin selama 30 menit. Guru bahasa Arab di RA tersebut memiliki latar belakang pendidikan PAI, dengan penguasaan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang lebih dominan dibandingkan bahasa Arab murni. Guru tersebut menyusun draf materi *mufradat* yang dibantu dengan guru-guru lain yang pernah

mengajar bahasa Arab, kemudian diturunkan ke dalam modul mingguan. Penentuan tema dilakukan dengan prinsip kedekatan lingkungan (*environment-based learning*), seperti kosakata anggota tubuh bagian kepala, agar anak lebih mudah mengasosiasikan simbol bahasa dengan objek nyata yang mereka miliki. Penerapan prinsip *environment-based learning* di RA Fathul Ulum tidak sekadar mengonfirmasi tahap praoperasional Piaget (1952), tetapi menunjukkan bagaimana teknologi visual mampu mengompensasi keterbatasan kognitif anak dalam mengasosiasikan simbol bahasa asing yang abstrak menjadi objek yang fungsional.

Adaptasi desain instruksional menjadi kunci utama dalam fase ini mengingat keterbatasan kemampuan membaca cepat pada anak usia RA. Guru memodifikasi penggunaan fitur *kahoot* dengan meminimalisir teks dan lebih berfokus pada fitur kuis visual yang bersifat interaktif. Berdasarkan dokumentasi digital pada akun personal guru, terlihat bahwa guru telah mengurasi materi secara mandiri melalui instrumen berjudul "Kuis Kosakata Arab: Anggota Tubuh". Perangkat ini mencakup sepuluh butir pertanyaan dengan kosakata fundamental seperti *fa'mun* (mulut), *'ainun* (mata), *sy'a'run* (rambut), *u'dunun* (telinga), *lisanun* (lidah), *sinun* (gigi), *ro'sun* (kepala), dan *'anfun* (hidung). Draf kuis tersebut menggunakan model kalimat tanya sederhana "*apakah ini...?*" yang dipadukan dengan gambar konkret untuk memfasilitasi asosiasi makna secara langsung. Selain kuis, guru menyiapkan fitur salindia sebagai media penyampaian materi awal yang berfungsi menampilkan visualisasi anggota tubuh sebelum sesi kompetitif dimulai. Perencanaan ini juga mencakup aspek teknis berupa mitigasi kendala melalui pergeseran penggunaan perangkat dari laptop ke tablet guna memastikan interaksi fisik anak dengan layar tetap maksimal dan memfasilitasi kebutuhan keterlibatan kinestetik anak dalam belajar.

[Figure 1 about here]

Strategi perencanaan yang dilakukan oleh guru di RA Fathul Ulum Garut melalui kurasi konten *audio-visual* di *kahoot* merupakan bentuk implementasi untuk menjamin akurasi materi di tengah keterbatasan latar belakang akademik pengajar. Proses ini diperkuat oleh teori pembelajaran multimedia Mayer, yang menekankan bahwa integrasi gambar konkret dengan stimulasi *audio* akan memicu pembentukan model mental yang lebih kuat dalam memori jangka panjang anak dibandingkan penggunaan teks semata. Selain itu, pemilihan tema berbasis lingkungan memastikan bahwa beban kognitif siswa tetap terjaga, sehingga mereka dapat lebih efektif menyerap kosakata baru tanpa mengalami kelelahan informasi (Mayer, 2024).

[Table 1 about here]

Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di salah satu kelas di RA, yaitu kelas Al-Farabi menunjukkan transisi yang efektif dari metode klasikal menuju gamifikasi digital yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan terorkestrasi. Pembelajaran diawali dengan kegiatan pembukaan rutin dan aktivitas ibadah seperti *shalat dhuha* dan berdzikir, sebelum memasuki sesi materi bahasa Arab yang dilakukan

sebelum siswa menempati tempat duduk masing-masing. Guru memulai sesi dengan apersepsi melalui pengulangan materi sebelumnya menggunakan gambar fisik sebagai pemancing ingatan sekaligus memperkuat memori jangka pendek siswa sebelum beralih ke sesi digital. Setelah itu, guru memanfaatkan salah satu fitur dalam *kahoot* yang berfungsi serupa dengan *flashcard* digital untuk memperkenalkan kosakata baru melalui stimulasi visual. Perbedaan signifikan terlihat pada durasi fokus siswa. Jika penggunaan *flashcard* fisik konvensional umumnya hanya mampu mempertahankan atensi selama 10 hingga 15 menit, kehadiran media interaktif *kahoot* terbukti mampu menjaga konsentrasi anak dalam waktu yang lebih lama karena adanya unsur visual dan kompetitif yang kuat.

Dalam proses bimbingan teknis, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan instruksi sangat jelas dengan metode peragaan atau *modelling*. Anak-anak diarahkan untuk memilih jawaban berdasarkan indikator warna, yaitu biru untuk jawaban benar dan merah untuk salah, saat menjawab pertanyaan validasi seperti "*apakah ini sya'run?*". Meskipun temuan ini sejalan dengan prinsip *Multimedia Learning* Mayer, efektivitasnya pada guru non-spesialis menunjukkan dimensi baru, yaitu teknologi bukan lagi sekadar alat bantu kognitif siswa, melainkan alat bantu bagi guru untuk menghindari kesalahan fatal dalam transfer pengetahuan linguistik yang sering terjadi pada metode manual. Kehadiran media ini menciptakan atmosfer kelas yang sangat antusias, di mana observasi lapangan mencatat siswa aktif bergerak, menunjuk anggota tubuh yang sedang dipelajari secara bersama-sama, hingga bertepuk tangan riang saat melihat umpan balik benar pada layar. Fenomena siswa yang berebut perangkat menunjukkan bahwa tantangan utama dalam digitalisasi di RA bukanlah penguasaan teknologi oleh siswa, melainkan kemampuan guru dalam melakukan orkestrasi pedagogis agar antusiasme tersebut tetap berada dalam koridor tujuan pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas media digital di jenjang RA sejalan dengan kontrol sosial yang dilakukan oleh guru dan membuktikan bahwa peran guru tetap krusial untuk menjaga situasi tetap kondusif dan memastikan keterlibatan siswa secara adil (Fudhaili et al., 2025).

[Figure 2 about here]

Selama proses pelaksanaan, keberhasilan transisi dari metode klasikal ke gamifikasi digital di RA Fathul Ulum Garut didorong oleh peran guru sebagai pengorkestrasi kelas yang mampu menyeimbangkan unsur kompetisi dengan keterlibatan emosional. Peningkatan durasi fokus siswa yang signifikan saat menggunakan *kahoot* mengonfirmasi teori gamifikasi yang menyatakan bahwa stimulasi visual dan umpan balik instan dapat memperkuat motivasi intrinsik serta memperpanjang rentang atensi anak dalam belajar (Aibar-Almazán et al., 2024; Herlina et al., 2025). Selain itu, metode bimbingan guru yang menggunakan instruksi berbasis warna selaras dengan prinsip *scaffolding*, di mana guru memberikan dukungan pedagogis yang tepat sesuai dengan keterbatasan literasi baca-tulis anak agar mereka tetap mampu mencapai tujuan pembelajaran secara mandiri (Siskawati & Nurdin, 2021). Hal ini membuktikan bahwa efektivitas media digital sangat bergantung pada kemampuan guru dalam melakukan orkestrasi instruksional

Pedagogia: Jurnal Pendidikan / pedagogia.umsida.ac.id /

yang menjaga suasana kelas tetap kondusif.

[Table 2 about here]

Tahap Evaluasi Pembelajaran

Tahap evaluasi dalam penelitian ini bertransformasi dari sekadar penilaian hasil akhir menjadi pemantauan proses perkembangan kognitif dan monitoring individu yang berkelanjutan. Guru tidak lagi menggunakan standar penilaian angka, melainkan memanfaatkan data objektif dari fitur laporan *kahoot* sebagai dasar penyusunan deskripsi naratif mengenai perkembangan siswa di dalam rapor. Evaluasi dilakukan secara langsung di tempat, ketika seorang siswa melakukan kesalahan dalam memilih jawaban, guru segera memberikan jawaban benar, penilaian, serta membimbing anak tersebut untuk mencoba kembali hingga memahami konsep kosakata yang benar. Sebagai parameter keberhasilan, guru menetapkan standar ketuntasan kolektif sebesar 70% sebagai tolok ukur untuk memutuskan apakah materi *mufradat* tersebut dapat dilanjutkan ke tema berikutnya atau memerlukan evaluasi ulang berupa penyederhanaan materi pada pertemuan selanjutnya. Transformasi evaluasi melalui fitur laporan digital tidak sekadar menawarkan efisiensi teknis, tetapi memberikan penilaian objektif bagi guru non-spesialis untuk mencatat capaian bahasa Arab tanpa harus memiliki intuisi linguistik yang mendalam. Data digital ini berfungsi sebagai instrumen kepercayaan diri pengajar dalam menyusun deskripsi perkembangan siswa yang akurat di rapor.

Meskipun memberikan banyak kemudahan, proses evaluasi dan implementasi secara keseluruhan bagi guru non-spesialis tetap menghadapi beberapa hambatan teknis serta kompetensi. Latar belakang pendidikan guru yang bukan spesialis bahasa Arab menimbulkan tantangan dalam menyusun materi yang sistematis serta menentukan batasan materi yang aman bagi anak usia RA, sehingga guru sering kali harus melakukan riset mandiri di internet guna menutupi keterbatasan referensi buku di sekolah. Selain itu, status akun *kahoot* yang tidak berlangganan membatasi variasi fitur yang dapat digunakan secara optimal. Tetapi, kendala tersebut dapat diminimalisir oleh faktor pendukung yang kuat, yaitu adanya keterlibatan dan dukungan orang tua yang turut mendampingi anak melanjutkan pembiasaan hafalan di rumah, sehingga tercipta kontinuitas belajar yang baik. Secara analitis, penelitian ini memosisikan *kahoot* bukan sekadar media interaktif, melainkan jembatan kompetensi yang mengubah peran guru non-spesialis dari sumber informasi utama menjadi fasilitator orkestrasi konten yang terstandarisasi secara digital.

Tahap evaluasi di RA Fathul Ulum Garut kini telah berubah secara mendasar. Dari yang semula hanya fokus pada nilai ujian akhir, kini beralih menjadi penilaian proses yang lebih tanggap berkat bantuan data digital dari *kahoot*. Fitur laporan di *kahoot* membantu guru non-spesialis untuk memantau perkembangan belajar anak. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk terus memperbaiki cara mengajar agar lebih efektif. Selain itu, nilai angka kini diubah menjadi penjelasan kalimat di rapor, sehingga gambaran kemampuan anak jadi lebih jelas. Karena anak mendapatkan jawaban langsung saat bermain, mereka pun menjadi lebih mudah dan cepat dalam mengingat kosakata baru (Aibar-Almazán et al., 2024). Berbeda dengan temuan Riwanda dkk. (2021) yang menekankan efektivitas *kahoot* pada tingkat menengah, penelitian ini mengungkapkan

bahwa pada level RA, efektivitas tersebut sangat bergantung pada orkestrasi instruksional guru yang menggunakan metode peragaan (*modelling*) dan instruksi berbasis warna sebagai bentuk *scaffolding* bagi siswa yang belum memiliki kemampuan literasi. Dengan cara ini, guru dapat lebih mudah dalam melakukan evaluasi dan memastikan pelajaran bahasa Arab tetap berkualitas meskipun diajarkan oleh guru non-spesialis.

[Table 3 about here]

Hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab bahwa implementasi *kahoot* oleh guru non-spesialis di RA berhasil menjembatani keterbatasan kompetensi linguistik mereka. Secara teoretis, keberhasilan implementasi ini mengukuhkan pandangan bahwa kombinasi kata dan gambar dalam media digital memicu keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih dalam pada anak usia RA. Temuan ini membuktikan teori *multimedia learning* yang menyatakan bahwa informasi yang diterima melalui dua saluran (visual dan verbal) secara bersamaan akan tersimpan lebih efektif dalam memori jangka panjang anak dibandingkan dengan penggunaan teks semata (Anggraini et al., 2026; Mayer, 2024). Penggunaan *kahoot* oleh guru kelas di RA Fathul Ulum Garut bukan sekadar mengikuti tren teknologi, melainkan sebuah strategi bertahan dan adaptasi pedagogis untuk memberikan kualitas pembelajaran bahasa Arab yang setara dengan guru spesialis. Bagi guru non-spesialis, *kahoot* berfungsi sebagai jembatan kompetensi yang menutupi keterbatasan penguasaan materi melalui standarisasi konten *audio-visual* yang tersedia dalam platform tersebut.

Pemanfaatan gamifikasi ini terbukti sangat relevan dengan karakteristik anak pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun) yang membutuhkan pembelajaran bersifat konkret, visual, dan menyenangkan (Piaget, 1952). Temuan lapangan mengenai peningkatan fokus siswa mengonfirmasi teori gamifikasi yang mendorong partisipasi aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Jika Zubaidi (2020) menekankan penggunaan *kahoot* untuk mahasiswa, temuan ini memperluas cakrawala teori tersebut dengan membuktikan bahwa pada anak usia RA, elemen *audio-visual* tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi sebagai substitusi kompetensi guru dalam memberikan materi yang terstandarisasi untuk mencegah kesalahan input data linguistik sejak usia RA. Meskipun guru harus melakukan adaptasi ekstra dalam menyusun draf kuis karena latar belakang pendidikan yang non-linier, efektivitas yang dihasilkan dalam hal penguasaan kosakata dan stabilitas fokus siswa terbukti melampaui metode pengajaran konvensional.

Terlepas dari efektivitas yang ditemukan, penelitian ini memiliki keterbatasan pada lingkup subjek yang berfokus pada satu studi kasus di Raudatul Atfal dengan karakteristik guru non-spesialis tertentu, sehingga generalisasi temuan pada konteks geografis atau jenjang pendidikan yang berbeda perlu dilakukan. Namun, secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi luas bagi ekosistem pendidikan RA, di mana integrasi platform gamifikasi seperti *kahoot* dapat diadopsi sebagai standar strategi mitigasi bagi sekolah yang menghadapi krisis kelangkaan tenaga pendidik spesialis bahasa. Adaptasi pedagogis ini memungkinkan pengajar dengan latar belakang umum tetap mampu menyajikan materi bahasa asing

secara akurat melalui bantuan konten *audio-visual* yang terstandarisasi. Kontribusi ini tidak hanya memperkuat kualitas instruksional di ruang kelas, tetapi juga mendorong transformasi kebijakan sekolah dalam mengalokasikan sumber daya teknologi sebagai instrumen untuk menjamin inklusivitas pembelajaran berkualitas bagi siswa Raudatul Atfal di berbagai wilayah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran *mufradat* berbasis *kahoot* di RA Fathul Ulum Garut berhasil menjadi solusi bagi guru non-spesialis dalam menghadirkan pembelajaran bahasa Arab yang berkualitas dan interaktif. Proses transformasi ini dilakukan secara sistematis melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru melakukan adaptasi desain instruksional dengan mengurusi konten *audio-visual* yang meminimalisir teks untuk menyesuaikan karakteristik perkembangan anak serta menjamin akurasi pelafalan materi. Pada tahap pelaksanaan, penggunaan media digital ini terbukti mampu memperpanjang rentang konsentrasi siswa melalui fitur gamifikasi yang menciptakan atmosfer kelas yang dinamis, di mana guru berperan krusial sebagai fasilitator orkestrasi kelas. Sementara pada tahap evaluasi, terjadi pergeseran dari penilaian konvensional menjadi penilaian monitoring dan proses melalui fitur *kahoot* untuk memantau perkembangan kognitif siswa secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kunci keberhasilan implementasi ini tidak hanya terletak pada kecanggihan platform teknologi, melainkan pada kemampuan adaptasi pedagogis guru dalam mengintegrasikan teknologi sebagai jembatan untuk mengatasi keterbatasan kompetensi linguistik. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk mendukung keberlanjutan inovasi ini melalui kebijakan pengadaan infrastruktur digital dan pelatihan integrasi teknologi bagi guru non-linier. Sebagai rekomendasi untuk pengembangan keilmuan selanjutnya, diperlukan penelitian lanjutan yang melibatkan cakupan wilayah geografis yang lebih luas dan beragam guna menguji konsistensi serta efektivitas mdoel ini pada berbagai institusi Raudatul Atfal di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis memanjatkan puji syukur serta menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, yang telah memberikan dukungan akademik serta fasilitas yang memungkinkan penelitian ini terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan penghargaan yang mendalam dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing artikel, atas arahan, kesabaran, serta saran-saran yang sangat berharga dalam menyempurnaan naskah ini.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan dan seluruh staf pengajar di RA Fathul Ulum Garut yang telah memberikan izin penelitian serta bantuan teknis

selama proses pengumpulan data di lapangan. Dedikasi para

guru kelas dan partisipasi aktif para siswa dalam proses pembelajaran *mufradat* berbasis *kahoot* sangat mendukung keberhasilan studi ini. Akhir kata, terima kasih pula disampaikan kepada keluarga, rekan sejawat di Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral maupun bantuan administratif hingga artikel ini dapat diselesaikan.

REFERENSI

- Aibar-Almazán, A., Castellote-Caballero, Y., Carcelén-Fraile, M., Rivas-Campo, Y., & González-Martín, A. (2024). *Gamification in the classroom : Kahoot ! As a tool for university teaching innovation*. *March*, 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Anggraini, D. P., Sauri, S., & Khalid, S. M. (2026). *Analisis Penerapan Prinsip Multimedia Mayer dalam Video Pembelajaran Bahasa Arab di Channel YouTube Learn Arabic with Asmae*. 6(1), 14–27.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Braun, & Clarke. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful Qualitative Research: A Practical Guide for Beginners*. Sage.
- Doni, C. P., Hasibuan, R., Jundi, M., Sriwahyuningsih, R., Pakaya, N. A., & Sarif, S. (2025). Which online quiz platform works best for Arabic at senior high school?: A comparative empirical study of Blookey, Quizizz, Wordwall, and Kahoot. *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English*, 11(2), 380–395.
- Fiani, I. N., Ahsanuddin, M., & Morhi, R. (2021). The effectiveness of using Kahoot! application as an evaluation tool in Arabic vocabulary learning at Madrasah Ibtidaiyah. *Izdiyar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4, 243–256.
- Fudhaili, A., Nurjanah, N., & Arifin, A. (2025). Integrating Kahoot to Improve Reading Skills through HOTS-Based and Religious Moderation-Oriented Materials. *ALSUNIYAT: JURNAL PENELITIAN BAHASA, SASTRA, DAN BUDAYA ARAB*, 8(2).
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumnus.
- Herlina, L., Surur, S., Adawiyah, A. A., Fitriasih, R., & Cindy, A. H. (2025). *Gamifikasi dalam Pembelajaran*.
- Ibn Jinni, A. B. U. (1952). *Al-Khasa'is* (M. A. Al-Najjar (ed.)). Beirut: Dar Al-Kitab Al-Arabi.
- Istiqomah, S. N., & Sopian, A. (2025). Deep Learning Approach for Arabic Vocabulary Mastery in the Digital Era. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 6(1), 97–115. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v6i1.7183>
- Maimunah, I., Abyad, H., Haque, A., & Imron, K. (2024). Implementation of Kahoot! as a learning tool to develop mastery of Arabic mufradat for class X students at MA Al-Anwar Sarang. *Alsinatuna: Journal of Arabic Linguistics and Education*, 10(1), 122–144.
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mulyasa, E. (2010). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Bumi Aksara.
- Mustofa, S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.
- Özdemir, O. (2025). Kahoot ! Game-based digital learning platform : A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, *September 2024*, 1–24. <https://doi.org/10.1111/jcal.13084>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Ritonga, A. W., Zulfida, S., Ritonga, M., Ardinal, E., & Susanti, D. (2021). The Use of E-learning as an Online Based Arabic Learning Media for Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012127>
- Riwanda, A., Ridha, M., & Islamy, M. I. (2021). Increasing Arabic vocabulary mastery through gamification; is Kahoot! effective? *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 5(1), 19–35.
- Ruiz, L. M., Campillo-Ferrer, J. M., & Miralles-Martínez, P. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Sahdat, S., Rizhan, M., Sulistiawan, E., Aslamiah, A., & Cinantya, C. (2025). Quality culture, quality work culture, and educational quality: A systematic literature review. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 4(2), 1841–1854.
- Schnitzler, K., Holzberger, D., & Seidel, T. (2021). All better than being disengaged: Student engagement patterns and their relations to academic self-concept and achievement. *European Journal of Psychology of Education*, 36(1), 1–22. <https://doi.org/10.1007/s12144-020-00898-7>
- Selayani, N. K., & Bayu, G. W. (2022). Pembelajaran Berbasis Multiliterasi di Sekolah Dasar: Bagaimana Mengoptimalkannya? *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5, 466–478.
- Sibawayh, A. B. A. (1991). *Al-Kitab* (A. M. Haroun (ed.); 1st ed.). Beirut: Dar Al-Jeel.
- Siskawati, F. S., & Nurdin, E. (2021). *Peran Scaffolding pada Pembelajaran Matematika : Suatu Kajian*. 4(3), 305–310.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., & Coelho, J. A. P. de M. (2020). The impact of gamification on students' learning engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s40561-020-00114-7>
- Smith, R. (2020). *An Active Inference Approach to Modeling Structure Learning : Concept Learning as an Example Case*. 14(May), 1–24. <https://doi.org/10.3389/fncom.2020.00041>
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Tajik, O., Golzar, J., & Noor, S. (2024). Purposive sampling: Benefits, drawbacks, and applications in qualitative research. *International Journal of Education & Language Studies*, 2(2), 1–9.

<https://doi.org/10.22034/ijels.2025.490681.1029>

Zubaidi, A. (2020). Development of Mahârah al-Istima' test instrument for electronic based Arabic student using the Kahoot! application. *Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 7(1), 61–77.

Copyright © 2026 Fairuz Azhar Hibatullah, Sofyan Sauri, Shofa Musthofa Khalid. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

LIST OF TABLE

1. Temuan Perencanaan & Dukungan Literatur 151

2. Temuan Pelaksanaan & Dukungan Literatur 152

3. Temuan Evaluasi & Dukungan Literatur153

Table 1 / Temuan Perencanaan & Dukungan Literatur

Strategi Guru	Dampak	Literatur Pendukung
Sinkronisasi Kurikulum: Kurikulum merdeka, kurikulum Kemenag, dan muatan lokal.	Guru berhasil menjembatani keterbatasan latar belakang akademik dengan menyediakan konten yang terstandarisasi secara digital	- Piaget (1952): Anak usia 2–7 tahun (praoperasional)
Kurasi Konten: Menyusun draf kosakata (anggota tubuh) melalui kolaborasi dan riset mandiri		- Mayer (2024): Prinsip multimedia menyatakan kombinasi kata dan gambar lebih efektif dibanding teks saja.
Meminimalisir teks dan mengandalkan fitur <i>audio-visual</i>		

Table 2 / Temuan Pelaksanaan & Dukungan Literatur

Strategi Guru	Dampak	Literatur Pendukung
Orkestrasi Kelas: Bertindak sebagai fasilitator yang memberikan instruksi melalui metode peragaan (<i>modelling</i>)	Atensi siswa yang biasanya hanya 10–15 menit menjadi lebih lama karena unsur kompetitif dan visual yang kuat	- Aibar-Almazán dkk. (2024): Gamifikasi dan umpan balik instan memperkuat motivasi serta rentang atensi - Siskawati & Nurdin (2021): Dukungan pedagogis (<i>scaffolding</i>) membantu siswa mencapai tujuan meski literasi terbatas.
Gamifikasi: Memanfaatkan fitur <i>flashcard</i> digital dan kuis interaktif berbasis indikator warna		
Manajemen Kelas: Menetapkan aturan persuasif (<i>antrean rapi</i>) untuk mengelola antusiasme siswa		

Table 3 / Temuan Evaluasi & Dukungan Literatur

Strategi Guru	Dampak	Literatur Pendukung
Monitoring Langsung: Memberikan jawaban benar dan bimbingan seketika saat siswa melakukan kesalahan pilih	Evaluasi bertransformasi dari penilaian hasil akhir menjadi pemantauan proses perkembangan kognitif yang berkelanjutan	- Zubaidi, (2020): Penggunaan audio-visual efektif untuk mengukur kemampuan menyimak dan pengenalan kosakata. - Riwanda dkk. (2021): Gamifikasi terbukti lebih efektif dalam penguasaan kosakata dibanding metode konvensional.
Menggunakan <i>kahoot</i> untuk memantau capaian kognitif siswa secara langsung		
Mengubah parameter angka menjadi deskripsi naratif perkembangan siswa dalam rapor		

LIST OF FIGURE

1. Contoh soal mufradat dalam kahoot.....	155
2. <i>Flashcard</i> digital menggunakan <i>kahoot</i>	156

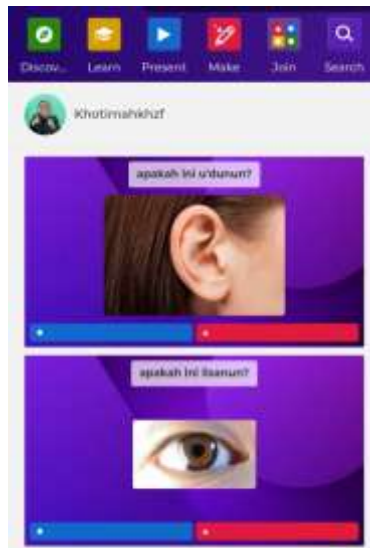


Figure 1 / Contoh soal mufradat dalam kahoot



Figure 2/ Flashcard digital menggunakan kahoot