YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i4.6283

PENERAPAN *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SMA MUHAMMADIYAH 1 NGANJUK

Implementation of Kahoot! in Arabic Language Learning at SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk

Najwa Hafana & M. Arif Setyabudi
Universitas Hasyim Asy'ari
najwahafana@mhs.unhasy.ac.id; mohammadsetyabudi@unhasy.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 5, 2025	Jun 1, 2025	Jun 12, 2025	Jun 17, 2025

Abstract

Low student interest and understanding of Arabic language lessons present major challenges in secondary education, necessitating innovative learning media that can enhance student engagement and motivation. This study aims to describe the implementation of the interactive learning media Kahoot! in Arabic language instruction at SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. Employing a qualitative case study design, data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation involving teachers and eleventh-grade students. The findings reveal that Kahoot! is used as an evaluation and reinforcement tool following conventional instruction. Supporting factors include school policies endorsing digital device use and the availability of Wi-Fi networks. Conversely, obstacles encountered involve limited internet connectivity and unequal access to devices among students. The study concludes that Kahoot! effectively increases student participation and motivation in Arabic language learning. The implications highlight the need to strengthen digital infrastructure and enhance teacher capacity to optimize the use of technology-based interactive learning media across diverse educational contexts.

Keywords: Kahoot!; Interactive Learning Media; Arabic Language Learning; Learning Motivation; Educational Technology

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Abstrak: Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Arab menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah menengah, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif *Kahoot!* dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dengan partisipan guru dan siswa kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* digunakan sebagai media evaluasi dan penguatan materi setelah penyampaian pembelajaran secara konvensional. Faktor pendukung keberhasilan penerapan media ini meliputi kebijakan sekolah yang mendukung penggunaan perangkat digital serta tersedianya jaringan Wi-Fi. Sementara itu, hambatan yang dihadapi adalah keterbatasan koneksi internet dan ketimpangan kepemilikan perangkat di kalangan siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot!* efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab. Implikasinya, diperlukan penguatan infrastruktur digital serta peningkatan kapasitas guru agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat dioptimalkan di berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: *Kahoot!*; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Bahasa Arab; Motivasi Belajar; Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang terjadi selama beberapa dekade belakangan ini telah memberikan dampak besar terhadap banyak aspek kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. (Loupatty & Saragih, 2021). Kemajuan teknologi memberikan kemudahan dalam menelusuri berbagai informasi yang ada terutama dalam media sosial. Seiring berkembangnya teknologi, pendidikan sendiri mengalami beberapa pengembangan (Nurkaidah & Bahri, 2024). Pendidikan mengalami pembaharuan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas suatu proses pembelajaran pada berbagai jenjang sesuai perkembangan zaman dan sesuai kebutuhan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berkembang dalam pelaksanaan pembelajaran serta mampu menggunakan teknologi yang terus mengalami kemajuan.i (Mubaroq & Ilham, 2023).

Kualitas pendidikan yang unggul sangat bergantung pada mutu proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya. Pembelajaran yang efektif dan bermutu pada dasarnya berasal dari kompetensi serta profesionalisme guru yang melaksanakannya (Syakdia Apria Ningsih, 2024). Guru memegang peran sentral dalam menjamin keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal, guru dituntut mampu memilih serta

menggunakan media pembelajaran yang tepat guna mendukung penyampaian materi secara lebih efektif dan menarik bagi siswa. (Amaliah, 2022).

Dalam dunia pendidikan, Efektivitas proses pembelajaran sangat berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan. Keberadaan media tersebut memfasilitasi penyampaian materi, serta memiliki peran strategis dalam menumbuhkan ketertarikan dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Fikri & Madona, 2018). Kemajuan teknologi digital dewasa ini telah mendorong munculnya berbagai media digital yang menawarkan pengalaman belajar lebih menarik dan inovatif, salah satunya adalah aplikasi Kahoot!.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyerap materi, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan isi pelajaran. Penggunaan media ini membawa dampak positif bagi guru dan peserta didik (Halimah, 2023). Tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks, media pembelajaran juga berperan dalam menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menarik, dan mendorong interaksi aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Harsiwi & Arini, 2020).

Pembelajaran Bahasa Arab, Sebagai salah satu komponen kurikulum muatan lokal di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk, menghadapi berbagai tantangan. Bahasa Arab bukanlah bahasa sehari-hari bagi siswa Indonesia, sehingga sering dianggap sulit dan membosankan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk mengatasi tantangan tersebut (Prasasti et al., 2022).

Aplikasi Kahoot! hadir sebagai salah satu solusi inovatif berbasis digital yang mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa. Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menggabungkan elemen visual, audio, dan kompetisi, sehingga dapat memberikan siswa suasana belajar yang lebih hidup (Watri et al., 2023). Penelitian terdahulu seperti Nurul Hidayah (2020) dan Siti Nurhasana Mokodimpit (2022) telah menunjukkan efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan minat dan penguasaan kosakata Bahasa Arab.

Namun, kajian mengenai penerapan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di lingkungan sekolah umum, khususnya di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk, masih terbatas. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan memaparkan bagaimana Kahoot!

diterapkan sebagai media interaktif yang mendukung penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi penerapannya.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk; dan (2) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan rancangan studi kasus, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh terhadap objek yang diteliti. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi penerapan Kahoot! secara intensif dalam situasi nyata, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama penelitian (Moleong, 2021). Dalam hal ini, peneliti terlibat secara langsung dalam mengamati aktivitas subjek penelitian terkait penggunaan Kahoot! dalam proses pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk, yang telah mengintegrasikan platform Kahoot! sebagai bagian dari media pembelajaran Bahasa Arab di seluruh tingkatan kelas.

Pihak yang terlibat dalam penelitian ini meliputi guru Bahasa Arab serta siswa kelas XI yang secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Kahoot!. Penentuan partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan yang dinilai paling sesuai dan memiliki keterkaitan erat dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2018). Jenis data yang dikumpulkan mencakup data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi selama proses pembelajaran di kelas, wawancara mendalam dengan guru pengampu mata pelajaran serta siswa kelas XI, serta keterlibatan langsung peneliti di lapangan. Sementara itu, data sekunder dikumpulkan dari berbagai dokumen sekolah, bahan ajar, serta sumber-sumber pendukung lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Data penelitian ini diperoleh melalui tiga teknik utama, yaitu observasi langsung, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi langsung dilakukan peneliti untuk memperoleh data faktual terkait proses pembelajaran bahasa arab menggunakan Kahoot! (Siregar et al., 2022). Untuk memahami lebih lanjut pengalaman dan pandangan narasumber, wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan siswa (Moleong, 2017). Sedangkan teknik

dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa catatan, foto, dan dokumen sekolah yang relevan dengan penerapan media interaktif Kahoot! (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini menggunakan tejnik analisis data yang dilakukan sejak tahap persiapan sebelum ke lapangan, selama pelaksanaan penelitian, hingga setelah penelitian selesai (Moleong, 2017). Peneliti menerapkan model analisis data dari Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.i. Langkah pertama, reduksi data, meliputi proses penyaringan dan pemilahan data yang relevan, fokus pada aspek penting, serta identifikasi tema dan pola yang muncul. Langkah kedua, penyajian data, dilakukan dengan menyusun data dalam narasi deskriptif, ringkasan, atau bagan. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, yaitu menyusun makna data, memeriksa kebenaran dan kesesuaiannya, serta memastikan bahwa kesimpulan yang diambil memiliki dukungan data yang sahih dan akurat (Sugiyono, 2018).

HASIL

1. Paparan data tentang penerapan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk

Dalam proses pembelajarannya guru bahasa arab di sekolah ini memanfaatkan media elektronik hingga media interaktif. Meski memanfaatkan media lain guru tetap berperan langsung terhadap pemahaman siswa. Saat penyampaian materi guru tetap menerapkan metode konvensional dengan menjelaskan materi secara rinci di papan tulis.

Dalam wawancara dengan guru bahasa arab SMA 1 Muhammadiyah yakni Siti Durrotun Naseha, M.Pd, beliau menjelaskan:

"kahoot disini saya pakai untuk evaluasi dan juga bisa media. Terkadang media terkadang evaluasi. Saya biasanya terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa dengan secara langsung di papan tulis. Jika sudah selesai bab pembelajarannya saya baru memberikan kahoot atau sambil berjalannya materi. Kahoot itu juga seperti quiziz, bisa dibuat untuk ppt. Kahoot sekarang lebih fleksibel, selain menggunakan kahoot saya kenalkan pada aplikasi lain seperti bamboozle dan Quizizz. Dalam pembelajaran saya selingi media atau aplikasi lain. Tidak hanya berbasis online bahkan offline masih diterapkan agar anak-anak tidak bosan atau jenuh. Karena jika terus menggunakan kahoot anak-anak akan terus memakai teknologi sekaligus memakai paket datanya. Pada saat bamboozle cukup saya yang memaparkan kepada anak-anak, sehingga mereka cukup memperhatikan tanpa harus ikut menggunakan perangkat"

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru menjelaskan bahwa penggunaan Kahoot tidak hanya difungsikan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan langsung di papan tulis, kemudian menggunakan Kahoot sebagai evaluasi setelah materi selesai atau sambil berjalan. Guru juga memanfaatkan aplikasi lain seperti Bamboozle dan Quizizz untuk variasi, agar siswa tidak merasa bosan dan supaya penggunaan data internet mereka tetap hemat. Pada penggunaan Bamboozle, siswa cukup mendengarkan pemaparan guru tanpa harus berpartisipasi secara langsung dengan perangkat, sehingga aktivitas pembelajaran tetap seimbang antara penggunaan media elektronik dan konvensional.

Peneliti juga mewawancarai siswa untuk mengetahui lebih lanjut terkait penerapan kahoot! dalam pembelajaran bahasa arab. siswa yang telah diwawancarai bernama Silmi Putri Alzena:

"Kahoot! digunakan guru kami untuk latihan soal dalam mengajar. Biasanya guru kami menggunakan cara dengan membagi kami menajdi beberapa kelompok. Kemudian kami berdiskusi bersama untuk menjawab kuis di web kahoot. Untuk skor kelompoknya yang paling banyak akan dapat hadiah atau bahkan nilai tambahan untuk nilai harian."

Peneliti menyimpulkan dari beberapa uraian diatas penerapan platform kahoot dapat digunakan sebagai media evaluasi maupun penyampaian materi. Guru tidak langsung menggunakan kahoot dalam pembelajaran, akan tetapi akan menyampaikan materi secara konvensional terlebih dahulu.

2. Paparan data tentang faktor pendukung dan penghambat penerapan Kahoot! dalam pembelajaran bahasa arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk.

Faktor Pendukung

Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Arab, peneliti juga mewawancarai Fadhila Widayati S, S.Pd selaku Waka kurikulum tentang faktor pendukung penerapan media interaktif kahoot dalam pembelajaran bahasa arab:

"sekolah memperbolehkan anak-anak membawa HP. Sekolah juga menyediakan wifi dalam kelas. Wifi sudah diatur untuk anak-anak tidak bisa mengakses game dan sosial media seperti tiktok dan ig. Wifi hanya bisa membuat anak-anak membuka youtube untuk pembelajaran dan beberap link untuk media pembelajaran lainnya.anak-anak boleh membawa laptop jika disuruh, akan tetapi jika mau membawa setiap hari tetap kita perbolehkan. Kami juga memiliki lab komputer dengan fasilitas perangkat komputer standar. Biasanya anak-anak membawa laptop untuk mapel TIK saja"

Kesimpulan dari wawancara dengan pihak waka kurikulum menyatakan bahwasannya siswa SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk diperbolehkan membawa perangkat elektronik untuk pembelajaran seperti Smartphone dan laptop. Selain itu pihak sekolah juga menyediakan lab komputer dan wifi yang hanya bisa untuk mengakses link untuk media pembelajaran.

Pada bagian ini peneliti juga mewawancarai siswa bernama Yusnia Laras Mardiyah:

"Wifi disekolah sangat mendukung, meski terkadang tidak ada koneksi internet. Cara guru menyampaikan pembelajaran juga menyenangkan ditambah dengan memberikan hadiah kepada siswa yang aktif. Selain itu teman-teman dikelas sangat antusias terhadap permainan yang disajikan kahoot sehingga kami bisa menciptakan suasana kelas yang ramai dan menyenangkan."

Menurut siswa ini, meskipun tersedia wifi dengan koneksi yang terbatas terdapat faktor lain. Yaitu bagaimana cara guru menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu antusias siswa lain juga mendorong keberhasilan penerapan media interaktif ini.

Faktor Penghambat

Berdasarkan observasi langsung di lapangan, selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat. Hasil wawancara dengan ustadzah Siti Durotun Naseha, S.Pd, M.Pd mengungkapkan:

"Hal yang utama adalah jaringan internet, jaringan serta karena sekolah bukan merupakan sekolah elit. LCD untuk ppt hanya ada 1 di sekolah. Jadi harus bergantian. Terdapat wifi dikelas akan tetapi tidak cukup jika digunakan untuk satu kelas. Saya lebih cenderung pada tetring. dulu mengakses kahoot tidak semudah sekarang, harus lewat aplikasi yang di download di playstore dan harus login terlebih dahulu. Untuk sekarang jauh lebih mudah karena setiap tahunnya developer selalu mengembangkan fitur yang ada di kahoot. Sehingga sekarang saya tidak merasakan kesulitan dalam mengakses kahoot. Kecuali kendala jaringan internet dan tidak adanya LCD"

Menurut ustdzah Siti Durotun Naseha, faktor penghambat yang utama adalah jaringan internet. Meskipun tersedia wifi jika dipakai oleh seluruh siswa jaringan tersebut belum memadai. Selain itu jumlah LCD masih terbatas di sekolah tersebut, sehingga pemakainnya harus bergantian dengan guru yang lain.

Selanjutnya Siswa yang mengaku mengalami kendala yang sama dalam penerapan kahoot adalah siswa bernama Ahmad Ardhizza, dalam wawancara dia mengungkapkan:

"kendala yang cukup sering kami alami yaitu sinyal wifi yang lambat bahkan sering putus. Kami juga tidak semua memiliki paket data internet pribadi sehingga kami lebih sering berbagi satu sama lain. Bahkan ustadzah sering menawari kami untuk tersambung dengan jaringan internet pribadinya."

Ahmad Ardhiza mengalami kesulitan yang hampir sama dengan guru yaitu masalah jaringan internet. Belum terpenuhinya jaringan wifi mendorong siswa untuk menggunakan paket internet pribadi, bahkan harus berbagi dengan siswa lain.

Selanjutnya siswa lain yang mengaku mengalami kendala lain adalah siswa bernama Riko Andriano, dalam wawancara dia mengungkapkan:

"Meskipun sekolah ada aturan boleh membawa Smartphone, kami ada yang tinggal di pondok pesantren bahkan panti asuhan. Sehingga tidak semua siswa di kelas ini membawa bahkan punya Smartphone. Saat sesi kahoot kami yang tidak membawa Smartphone terbantu karena sistem permainan secara berkelompok sehinnga kami masih bisa mengikutinya dengan baik"

Riko Andriano merasa terkendala dalam keserdiaan perangkat berupa Smartphone. Dalam wawancaranya dia menjelaskan bahwa terdapat siswa yang tidak membawa bahkan tidak mempunyai smartphone. Akan tetapi dengan sistem kelompok yang telah diterapkan oleh guru para siswa yang tidak membawa smartphone masih bisa mengikuti penerapan kahoot dalam pembelajaran bahasa arab. Dengan demikian, meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti koneksi internet dan keterbatasan perangkat, penerapan media Kahoot tetap dapat berjalan efektif berkat dukungan guru, antusiasme siswa, serta fleksibilitas sistem pembelajaran berkelompok.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dipaparkan diketahui bahwa penerapan Kahoot di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk dilakukan sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam dua fungsi utama: sebagai media evaluasi pembelajaran dan media penyampaian materi tambahan. Guru lebih dulu menyampaikan materi secara konvensional melalui penjelasan lisan dan papan tulis, kemudian menyisipkan sesi Kahoot sebagai penilaian formatif dalam bentuk kuis kelompok.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh (Pagarra H & Syawaludin, 2022), media pembelajaran yang efektif seharusnya memiliki dua unsur penting, yaitu unsur software dan unsur hardware. Dalam konteks penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif, unsur software tercermin dari isi konten kuis yang memuat materi Bahasa Arab, seperti kosa kata, struktur kalimat, dan latihan evaluasi. Konten ini disusun oleh guru dan disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan sebelumnya secara konvensional. Sedangkan unsur hardware dalam pembelajaran menggunakan Kahoot diwujudkan dalam bentuk smartphone, laptop, proyektor, dan koneksi internet yang digunakan sebagai perantara dalam

menyampaikan konten pembelajaran kepada siswa. Dalam penelitian ini, guru dan siswa memanfaatkan perangkat tersebut untuk mengakses Kahoot secara langsung di kelas.

Penerapan kedua unsur ini berjalan secara sinkron, di mana software (konten kuis Kahoot) dapat diakses dengan bantuan hardware (gawai & jaringan). Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan bahwa guru terlebih dahulu menyampaikan materi secara langsung, lalu menggunakan platform Kahoot sebagai media evaluasi dan diskusi kelompok. Gabungan antara konten yang menarik dan tampilan visual Kahoot yang interaktif (software) dengan dukungan perangkat dan akses internet (hardware) membuat siswa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran (Heniki & Halim, 2024).

Hal ini juga selaras dengan pendapat Sumantri dalam buku (Fikri & Madona, 2018) tentang tujuan penggunaan media pembelajaran dimana media pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam memahami informasi, serta membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membekas dalam ingatan siswa. Dalam konteks ini, Kahoot berperan dalam meningkatkan interaksi siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, dan membangun antusiasme belajar, terutama bagi kebanyakan siswa yang telah memandang mata pelajaran ini sebagai mata pelajaran yang terbilang sulit dipahami.

Penerapan media pembelajaran seperti Kahoot tidak semata-mata ditentukan oleh kualitas dan karakteristik media tersebut, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal yang mendukung maupun menghambat implementasinya. Hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini mengungkap adanya sejumlah faktor yang berperan dalam mendukung keberhasilan penggunaan Kahoot di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk. Salah satu faktor pendukung yang signifikan adalah kebijakan sekolah yang memberikan izin kepada siswa untuk membawa perangkat pribadi, seperti smartphone dan laptop, serta menyediakan akses jaringan Wi-Fi terbatas untuk keperluan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori unsur perangkat keras (hardware) dalam media pembelajaran yang dikemukakan oleh Pagarra (Pagarra H & Syawaludin, 2022), yang menyatakan bahwa ketersediaan perangkat fisik merupakan komponen penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif melalui media digital.

Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala yang menjadi hambatan dalam penerapan media Kahoot. Pertama, keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi tantangan utama, khususnya dalam hal kestabilan koneksi internet, hal ini sejalan dengan temuan (Akmad & Abatayo, 2024). Meskipun sekolah telah menyediakan akses Wi-Fi, kekuatan sinyal tidak mencukupi untuk mendukung penggunaan serentak oleh seluruh siswa dalam

satu kelas, sehingga mengakibatkan gangguan akses terhadap platform Kahoot. Selain itu, jumlah LCD proyektor yang terbatas mengharuskan guru untuk bergiliran dalam penggunaannya, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas pelaksanaan pembelajaran berbasis media visual. Kedua, ketidakmerataan kepemilikan perangkat pribadi di kalangan siswa juga menjadi tantangan, terutama bagi siswa yang bersetatus bagian dari pondok pesantren dan panti asuhan. Meski demikian, guru berhasil mengantisipasi hal ini dengan strategi pembelajaran berkelompok, sehingga siswa tetap dapat berpartisipasi secara aktif meskipun tidak memiliki perangkat sendiri.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor pendukung dan penghambat tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran Kahoot dalam mata pelajaran Bahasa Arab tidak hanya dipengaruhi oleh kualitas media itu sendiri, melainkan juga sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, peran aktif guru dalam mengelola pembelajaran, serta kondisi sosial-ekonomi peserta didik. Namun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dicermati. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya mencakup satu sekolah dengan jumlah partisipan terbatas, sehingga generalisasi hasil menjadi kurang optimal. Kedua, metode yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif, sehingga tidak memberikan gambaran kuantitatif mengenai seberapa besar pengaruh penggunaan Kahoot! terhadap hasil belajar siswa. Ketiga, keterbatasan waktu dan akses terhadap infrastruktur digital di sekolah juga membatasi eksplorasi terhadap variasi penggunaan media pembelajaran lainnya. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan penting bagi peneliti selanjutnya agar dapat menyempurnakan desain dan cakupan penelitian dengan pendekatan yang lebih luas dan metode yang lebih variatif.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi para pendidik dan pengelola sekolah, khususnya dalam merancang strategi pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif terhadap kondisi dan kebutuhan siswa. Integrasi Kahoot! terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar, sehingga layak dijadikan model pembelajaran interaktif yang dapat diadaptasi di berbagai mata pelajaran lain. Sementara itu, secara teoritis, hasil penelitian ini mendukung teori penggunaan media digital dalam pembelajaran yang menekankan pentingnya keseimbangan antara unsur konten (software) dan perangkat (hardware).

Penelitian ini juga memperkaya literatur tentang implementasi media pembelajaran interaktif dalam konteks sekolah non-elit dengan keterbatasan fasilitas, serta membuka ruang diskusi tentang relevansi pendekatan kolaboratif dalam menyiasati ketimpangan akses teknologi di kalangan siswa. Untuk mendalami temuan ini lebih lanjut, pembahasan

selanjutnya akan difokuskan pada analisis terhadap pandangan guru dan siswa mengenai penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Arab di SMA Muhammadiyah 1 Nganjuk efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa. Kahoot! digunakan sebagai media evaluatif dan penyampaian materi tambahan yang dipadukan dengan metode konvensional. Keberhasilan penerapan ini didukung oleh kebijakan sekolah, akses perangkat digital, dan kreativitas guru, meskipun dihadapkan pada tantangan seperti keterbatasan koneksi internet, fasilitas proyektor, dan ketimpangan kepemilikan perangkat di kalangan siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran berbasis teknologi di sekolah menengah, khususnya dalam konteks yang memiliki keterbatasan sarana. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan konvensional dan media digital seperti Kahoot! dapat menciptakan model pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan menyenangkan. Selain itu, strategi pembelajaran kolaboratif terbukti menjadi solusi efektif dalam mengatasi ketimpangan akses teknologi.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar cakupan diperluas ke sekolah-sekolah dengan karakteristik berbeda guna memperoleh hasil yang lebih representatif. Pendekatan kuantitatif atau gabungan metode juga dapat dipertimbangkan untuk mengukur dampak secara statistik. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi pengaruh jangka panjang penggunaan media digital terhadap aspek kognitif, sosial, dan afektif siswa, serta mengembangkan model pembelajaran berbasis platform digital yang lebih variatif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Aflisia, N., Karolina, A., Yuniarti, E., & Raihan, M. (2020). Pemanfaatan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan penguasaan unsur bahasa Arab. *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)*, *1*(1), 1–17. https://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/musla/index

Akmad, A., & Abatayo, A. V. (2024). Caught in the slow lane: Effects of unstable internet

connectivity on accessing academic resources and collaborative learning. *Journal of Interdisciplinary Perspectives*, *2*(9).https://doi.org/10.69569/jip.2024.0370

Amaliah. (2022). Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik melalui bimbingan teknis media pembelajaran di SD Negeri Cipayung Sukmajaya Kota Depok. *Formosa Journal of Applied Sciences*, *1*(5), 849–862.https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1605

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*. Samudra Biru.

Halimah, S. (2023). Pentingnya media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 81–96. http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/1489

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104–1113. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505

Heniki, R., & Halim, A. (2024). Teachers' and students' perceptions of Kahoot as an assessment tool at a school. *Jurnal Wawasan dan Aksara*, *4*(1), 140–149.https://jurnal.smpharapanananda.sch.id/index.php/juwara/article/view/115

Hidaya, N. (2020). *Implementasi aplikasi Kahoot! dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MA Al-Imdad Bantul* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta].

Ihwaludin, A., Fauji, I., & Sidoarjo, U. M. (2019). Pengaruh penerapan aplikasi Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Arab siswa kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *9*(2), 1–13. https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/4870

Loupatty, F. D., & Saragih, M. J. (2021). Pemanfaatan media Quizizz pada latihan soal untuk mendorong keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran daring. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, *5*(2), 260.https://doi.org/10.19166/johme.v5i2.2841

Mubaroq, M. A., & Ilham, M. F. (2023). Peran teknologi dalam peningkatan dan efektivitas proses pembelajaran. *Masaliq*, *3*(4), 541–549.https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i4.1209

Mokodimpit, S. N. (2022). *Efektivitas media Kahoot dalam meningkatkan penguasaan mufrodat Bahasa Arab pada siswa kelas 8 di MTsN 1 Kota Mobagu* [Skripsi, IAIN Manado]. https://repository.iain-manado.ac.id/1169/

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ningsih, S. A. (2024). Pentingnya profesionalisme guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, *2*(3), 288–293. https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056

Nurkaidah, & Bahri, S. (2024). Perubahan sosial fenomena media sosial digitalisasi terhadap minat belajar siswa sekolah di Depok. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(5), 2646–2659. https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i5.3651

Pagarra, H., & Syawaludin, D. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Prasasti, K. A., Marsiah, M., Ajahari, A., & Surawan, S. (2022). Bimbingan belajar Bahasa Arab dasar bagi anak usia dini melalui kegiatan karya wisata. *Wahatul Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 148–154. https://doi.org/10.36701/wahatul.v3i2.581

Siregar, D. Y., Khairani, L. P., Salsabilla, S., Yusriani, & Siahaan, R. P. J. (2022). Analisis aspek-aspek kebersihan pembelajaran Indonesia: Ditinjau dari studi observasi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, *4*(2), 52–63.https://journal.laaroiba.com/index.php/tarbiatuna/article/view/6337

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Watri, G., Gimin, & Suarman. (2023). Desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. *The 2nd MDP Student Conference 2023*, *2*(1).https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/4475