



Implementation of the Kahoot Application in Increasing Students' Interest in Learning Arabic

¹Nur Aini, ²Azisi

¹Institut Agama Islam Nurul Huda Situbondo

*aini200804@gmail.com

Abstract

Arabic language learning in Class X IPS at MA Ihyaul Islam Kapasan Pajarakan Probolinggo has faced the problem of low student interest, as indicated by passive behavior, boredom, and low enthusiasm due to the dominance of monotonous lecture-based teaching. To address this issue, the teacher implemented Kahoot as a game-based learning medium for the topic of al-mihnah (professions). This study aims to describe the implementation of Kahoot as a medium for Arabic language learning and to examine students' responses and learning interest toward its use. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through participatory observation, interviews with the teacher, students, and principal, as well as documentation of learning materials and quiz results. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with validity ensured through source and technique triangulation. The findings show that Kahoot increased students' enthusiasm, vocabulary retention, and interest, while making Arabic learning more practical and enjoyable.

Keywords: Kahoot Application, Learning Media, Learning Interest, Arabic Learning

Publisher's Note:

Journal ALLE stays neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations.



Copyright:

©

2026 by the author(s).

Al-Kafa'ah: Journal of Arabic Language and Linguistics Education. This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.



Pendahuluan

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang paling banyak digunakan dan telah diakui secara internasional, sehingga penguasaannya menjadi penting bagi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari Madrasah Ibtidaiyah hingga perguruan tinggi (Sakdiah & Sihombing, 2023:34). Kedudukan Bahasa Arab dalam pendidikan Islam di Indonesia menunjukkan peran yang sangat penting, mengingat bahasa ini menjadi alat utama untuk memahami sumber-sumber ajaran Islam (Firdaus et al., 2025:169). Secara umum, tujuan pembelajaran Bahasa Arab diarahkan untuk membekali peserta didik menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hidayat & Pangesti, 2023:8044).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Arab masih dihadapkan pada berbagai kendala. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami dan melafalkan kosakata Bahasa Arab, sehingga menurunkan motivasi dan minat belajar mereka (Kasan et al., 2025:44). Persepsi negatif siswa yang menganggap Bahasa Arab sebagai pelajaran sulit dan membosankan turut memperburuk keadaan ini, sehingga siswa cenderung enggan terlibat aktif dalam pembelajaran (Maulana & Sidiq, 2023:16). Kondisi serupa ditemukan di kelas X IPS MA Ihyaul Islam Kapasan Pajajaran Probolinggo, di mana hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa terlihat pasif, mudah bosan, enggan bertanya maupun menjawab, bahkan sebagian mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Situasi ini banyak dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah yang monoton, sehingga pembelajaran belum mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik serta membangkitkan motivasi belajar mereka (Rahmawati et al., 2023:6). Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game based learning) yang dirancang untuk menyampaikan materi sekaligus mengukur pemahaman siswa melalui format kuis interaktif (Nabila, Harizon, & Miharti, 2026:94). Kahoot telah digunakan oleh lebih dari 70 juta pengguna aktif di berbagai belahan dunia dan dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa membuat peserta didik merasa bosan (Rahmawati, 2022:2).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan Kahoot dalam pembelajaran. Hartika (2025) meneliti penggunaan Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi dan menemukan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Ambary, Febriana, dan Kurniawan (2025) mengkaji penggunaan media Kahoot terhadap minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MAN 4 Jombang dan menemukan bahwa Kahoot berhasil meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa. Dermawan, Mutiara, dan Kurnisar (2023) menerapkan Kahoot pada mata pelajaran PPKn dan menemukan peningkatan hasil belajar peserta didik. Ketiga penelitian tersebut memperkuat asumsi bahwa Kahoot berdampak positif terhadap proses pembelajaran, tetapi belum ada yang secara khusus mengkaji implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Arab pada jenjang Madrasah Aliyah di bawah naungan pondok pesantren dengan karakteristik siswa berlatar kemampuan Bahasa Arab yang beragam, sebagaimana kondisi di MA Ihyaul Islam Kapasan Pajajaran Probolinggo. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada konteks tersebut, yaitu

mengungkap bagaimana Kahoot diimplementasikan dan direspons oleh siswa dengan latar belakang kemampuan yang beragam dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di kelas X IPS MA Ihyaul Islam Kapasan Pajajaran Probolinggo, dan (2) mendeskripsikan respon dan minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut pada materi al-mihnah (profesi).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan menguraikan dan menggambarkan suatu permasalahan sebagaimana adanya di lapangan tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti (Sarie, 2023:30). Pendekatan ini dipilih karena penelitian bermaksud memahami secara mendalam proses implementasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab serta dampaknya terhadap minat belajar siswa kelas X IPS.

Subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposive, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa subjek tersebut dianggap paling mengetahui dan relevan dengan fokus permasalahan yang diteliti (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023:3), terdiri atas guru mata pelajaran Bahasa Arab dan siswa kelas X IPS sebagai informan utama, serta kepala madrasah sebagai informan pendukung. Sumber data dibedakan menjadi data primer, yang diperoleh langsung dari observasi dan wawancara dengan informan, dan data sekunder, berupa dokumen pendukung seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), rekap hasil kuis Kahoot, dan profil madrasah (Hardani et al., 2020:51).

Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran (Sari, Aprisilia, & Fitriani, 2025:540), wawancara dengan guru, siswa, dan kepala madrasah, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan arsip pendukung. Data yang terkumpul dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi, sehingga diperoleh gambaran sistematis mengenai implementasi Kahoot dan minat belajar siswa. Kredibilitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, yaitu membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen pendukung, serta membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Mekarisce, 2020:148). Penelitian dilaksanakan melalui tahapan yang bersifat luwes (emergent design), meliputi tahap pra-lapangan, pekerjaan lapangan, analisis data, hingga penyusunan laporan, yang disesuaikan dengan kondisi dan temuan aktual di lapangan (Mahmudah, 2021:24).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Arab pada materi al-mihnah (profesi) di kelas X IPS MA Ihyaul Islam Kapasan Pajajaran Probolinggo dilaksanakan melalui tiga tahapan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Implementasi Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1	Perencanaan	Guru menyusun RPP materi al-mihnah dan menyiapkan perangkat pendukung; dari 13 unit komputer laboratorium, 10 unit siap digunakan sehingga siswa mengerjakan kuis secara berpasangan.
2	Pelaksanaan	Siswa bergabung ke permainan melalui game PIN dan mengerjakan kuis dengan antusias; ditemukan kendala teknis berupa kesalahan input PIN dan gangguan koneksi internet, serta leaderboard yang hanya tampil di laptop guru.
3	Evaluasi	Guru menampilkan skor akhir dan membahas soal yang banyak dijawab keliru sebagai bahan refleksi bagi siswa.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Furqon, 2023:1). Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas X IPS selama pembelajaran berlangsung, respon siswa terhadap penggunaan Kahoot dapat dipetakan ke dalam empat indikator minat belajar, sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Indikator Minat Belajar Siswa terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot

No.	Indikator	Deskripsi Respon Siswa
1	Perasaan Senang	Mayoritas siswa merasa senang karena suasana belajar menyerupai permainan sehingga tidak terasa tertekan saat mengerjakan soal Bahasa Arab.
2	Ketertarikan	Siswa tertarik belajar melalui komputer karena dinilai lebih praktis dan berbeda dari metode konvensional di kelas.
3	Perhatian	Siswa tetap fokus mengerjakan kuis dari awal hingga akhir tanpa melakukan aktivitas di luar konteks pembelajaran.
4	Keterlibatan	Siswa saling menyemangati dan berkompetisi secara sehat, serta aktif bertanya kepada guru mengenai skor dan peringkat mereka.

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa penggunaan Kahoot pada pembelajaran Bahasa Arab materi al-mihnah mendapat respon yang secara umum positif. Sejumlah kecil siswa sempat menilai model pembelajaran ini menyerupai permainan anak-anak, namun tetap mengakui bahwa hal tersebut membuat suasana belajar terasa lebih seru dan tidak membosankan. Temuan ini didukung oleh beberapa fitur Kahoot yang teramati selama penelitian, yaitu kuis interaktif berbasis permainan yang menyajikan pilihan jawaban berwarna, batas waktu (timer) pengerjaan pada setiap soal yang mendorong siswa berpikir cepat, papan peringkat (leaderboard) yang menampilkan hasil jawaban secara langsung (real-

time), serta laporan hasil belajar yang secara otomatis merangkum capaian seluruh siswa setelah kuis selesai.

Implementasi Kahoot pada pembelajaran Bahasa Arab di kelas X IPS dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1. Kesesuaian ini sejalan dengan konsep dasar Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis yang menyenangkan (Nabila, Harizon, & Miharti, 2026:94). Pada tahap perencanaan, guru menyusun RPP dan menyiapkan sarana pendukung terlebih dahulu, yang menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot tidak dilakukan secara asal pakai, melainkan direncanakan secara matang agar pembelajaran tetap terarah pada tujuan yang ingin dicapai.

Pada tahap pelaksanaan, antusiasme siswa yang tinggi membuktikan bahwa Kahoot mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, dengan sistem skor dan peringkat yang memacu siswa untuk bersaing secara sehat. Akan tetapi, temuan mengenai leaderboard yang hanya tampil di layar laptop guru dan tidak ditayangkan melalui proyektor memperlihatkan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran tidak semata bergantung pada aplikasinya, melainkan juga pada kesiapan sarana pendukung di sekolah. Kondisi ini relevan dengan pandangan bahwa lingkungan sekolah, termasuk sarana dan fasilitas belajar, merupakan salah satu faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar peserta didik (Muliani & Arusman, 2022:135). Dengan demikian, kendala teknis yang muncul selama pelaksanaan bukan sekadar hambatan insidental, melainkan indikator penting bahwa penguatan sarana digital madrasah perlu menjadi perhatian bersama.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Hartika (2025), yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi, meskipun penelitian tersebut membahas motivasi belajar pada jenjang sekolah dasar, sedangkan penelitian ini membahas minat belajar pada jenjang Madrasah Aliyah. Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Ambary, Febriana, dan Kurniawan (2025) yang menunjukkan bahwa Kahoot berhasil meningkatkan minat belajar Bahasa Arab siswa kelas XI di MAN 4 Jombang, sehingga mengonfirmasi bahwa Kahoot memang cocok digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Arab meskipun lokasi dan jenjang kelasnya berbeda. Adapun penelitian Dermawan, Mutiara, dan Kurnisar (2023) relevan dari sisi pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran, kendati berbeda pada mata pelajaran dan variabel yang diteliti, yaitu hasil belajar pada mata pelajaran PPKn. Perbedaan mendasar penelitian ini dengan ketiga penelitian tersebut terletak pada konteks madrasah berbasis pesantren dengan siswa yang memiliki latar belakang kemampuan Bahasa Arab yang beragam, sehingga memperluas konteks penerapan Kahoot yang belum banyak diungkap pada penelitian-penelitian sebelumnya.

Keberhasilan Kahoot dalam menumbuhkan minat belajar siswa tidak terlepas dari sifat dasarnya sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang menyatukan unsur skor, batas waktu, dan peringkat, sehingga mampu membangkitkan rasa senang dan antusiasme siswa sebagaimana dijelaskan dalam teori bahwa minat erat kaitannya dengan aspek emosi dan kesenangan (Furqon, 2023:1). Hal ini juga sejalan dengan temuan Tanjung (2022:106)

bahwa minat belajar berhubungan erat dengan motivasi dan capaian hasil belajar peserta didik, sehingga peningkatan minat yang ditunjukkan siswa kelas X IPS berpotensi berdampak pula pada hasil belajar Bahasa Arab mereka. Sebagai argumentasi konstruktif yang memperkuat sekaligus mengoreksi temuan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menegaskan, sejalan dengan Rukmana et al. (2024:793), bahwa efektivitas Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif akan lebih optimal apabila diiringi kesiapan sarana pendukung seperti proyektor untuk menampilkan leaderboard secara terbuka, bukan hanya mengandalkan kecanggihan aplikasi semata. Selain itu, kesan awal sebagian siswa yang menganggap Kahoot menyerupai permainan anak-anak, namun tetap mengaku senang setelah mencobanya, menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran baru dapat berubah menjadi lebih positif melalui pengalaman belajar langsung.

Simpulan

Implementasi aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Arab di kelas X IPS MA Ihyaul Islam Kapasan Pajajaran Probolinggo menegaskan bahwa keberhasilan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi tidak semata bergantung pada kecanggihan aplikasinya, melainkan juga pada kematangan perencanaan guru dan kesiapan sarana pendukung di madrasah. Tiga tahapan implementasi, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, membuktikan bahwa Kahoot dapat difungsikan secara utuh sebagai media penyampaian materi sekaligus alat evaluasi pembelajaran, sepanjang didukung oleh perangkat teknis yang memadai.

Dari sisi minat belajar, penelitian ini memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam Kahoot, seperti sistem skor, batas waktu, dan papan peringkat, efektif menumbuhkan rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab, bahkan pada siswa yang semula meragukan relevansi pendekatan berbasis permainan bagi jenjang pendidikannya. Temuan ini memperkuat sekaligus melengkapi hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai manfaat Kahoot, dengan menghadirkan konteks baru pada madrasah berbasis pesantren yang memiliki keragaman kemampuan Bahasa Arab siswa. Ke depan, penerapan Kahoot akan lebih optimal apabila diiringi penguatan sarana pendukung, seperti penambahan unit komputer layak pakai dan penyediaan proyektor untuk menampilkan papan peringkat secara terbuka, sehingga seluruh siswa dapat terlibat penuh dalam kompetisi belajar yang sehat. Prospek pengembangan penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada pengukuran dampak Kahoot terhadap hasil belajar Bahasa Arab secara lebih terukur serta perluasan subjek penelitian pada jenjang dan materi yang berbeda.

Daftar Pustaka

Ambary, M. F., Febriana, S. R., & Kurniawan, A. (2025). Penggunaan media Kahoot untuk meningkatkan minat terhadap bahasa Arab siswa kelas XI H MAN 4 Jombang. *AL-KATIB: Journal of Arabic Linguistic Education*, 2(1).

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1).

Dermawan, R., Mutiara, T. M., & Kurnisar, K. (2023). Penerapan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 17(2), 163–171.

Firdaus, W., et al. (2025). Bahasa Arab sebagai media tarbiyyah Islamiyyah. *Qolamuna*, 2(2), 169–180.

Furqon, M. A. (2023). Minat belajar. PT Mafy Media Literasi Indonesia Anggota IKAPI.

Hardani, et al. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Ilmu Group.

Hartika, R. (2025). Aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Islam Terpadu Insan Gemilang Sigi [Skripsi, UIN Datokarama Palu].

Hidayat, R., & Pangesti, S. W. (2023). Strategi pengelolaan dalam pembelajaran bahasa Arab sebagai bahasa kedua. *Journal on Education*, 5(3), 8044–8050.

Kasan, Y., et al. (2025). Peningkatan minat belajar bahasa Arab melalui penggunaan media kartu mufradat pada siswa kelas V MIS Al Huda Kota Gorontalo. *Al-Kilmah*, 4(1), 44.

Mahmudah, F. (2021). Analisis data penelitian kualitatif manajemen pendidikan berbantuan software Atlas.Ti versi 8. Yogyakarta, Indonesia: UAD Press.

Maulana, I., & Sidiq, Y. H. (2023). Penerapan media kuis berbasis Kahoot! terhadap minat belajar bahasa Arab kelas XI IPA 5 SMAN 1 Dukupuntang. *Ad-Dhuha*, 4(2), 16.

Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 148.

Muliani, R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139.

Nabila, A. D., Harizon, H., & Miharti, I. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game based learning menggunakan Kahoot pada materi sistem koloid berorientasi kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(1), 93–106.

Rahmawati, I. S. (2022). Pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 55–61.

Rahmawati, S. T., et al. (2023). Media pembelajaran matematika di sekolah dasar era digital. *Cahaya Ghani Recovery*.

Rukmana, R., et al. (2024). Memperkuat literasi teknologi melalui pembelajaran interaktif dengan menggunakan media Kahoot di kelas V sekolah dasar. *Madaniya*, 5(3), 793.

Sakdiah, N., & Sihombing, F. (2023). Problematika pembelajaran bahasa Arab. *Jurnal Sathar*, 1(1), 34–41.

Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: Observasi, wawancara, dan triangulasi. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 539–545.

Sarie. (2023). Metodologi penelitian: Metodologi penelitian. CV Insight Media.

Tanjung, Y. P. (2022). Hubungan minat belajar dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika pada siswa kelas V di MIS Nurul Hikmah Ujung Padang. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 106.