KITABA: Journal of Interdisciplinary Arabic Learning, 04 (01): 62-73 (2026)
DOI: 10.18860/kitaba.v4i1.40308

Magister Pendidikan Bahasa Arab
Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang, Indonesia

KITABA
JOURNAL OF INTERDISCIPLINARY ARABIC LEARNING

Kahoot in Arabic Language Learning: A Qualitative Study of Implementation and Student Perceptions at Al Azhar Pare Institute

Ahmad Nafis [1]*, Ahmad Tajuddin [2], Parmansyah [3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, Indonesia

Article History:
Received: 2026-01-09
Revised: 2026-02-28
Accepted: 2026-03-12
Published: 2026-03-30

Keywords:
Kahoot, Arabic Language Learning, Gamification, Language Course Institute, Student Perception, Descriptive Qualitative

*** Correspondence Address:**
navisdasielva@gmail.com

Abstract: This study aims to explore the implementation of the Kahoot application in Arabic language learning at the Al Azhar Pare Institute and to analyze participants' perceptions of its use. Employing a descriptive qualitative approach, primary data were collected through open-ended questionnaires distributed to 25 basic-level course participants. Data analysis employed thematic analysis techniques following the Braun & Clarke model. The findings reveal three central themes: (1) Kahoot as a catalyst for motivation and a reducer of learning monotony, (2) its effectiveness as a medium for reinforcing vocabulary and fundamental grammatical structures, and (3) technical constraints and suggestions for future development. Participants reported that the learning atmosphere became significantly more interactive, enjoyable, and fostered healthy competition, which enhanced their engagement. The immediate feedback provided by the application was also highlighted as beneficial for consolidating their understanding of the material. However, challenges related to unstable internet connectivity and the need for more contextually relevant quiz content were identified. The study concludes that Kahoot serves as a powerful supportive tool for creating a dynamic and participatory Arabic learning environment in non-formal educational settings. It is recommended that instructors integrate Kahoot more systematically into lesson plans and develop quiz content that aligns closely with learners' communicative needs to maximize its pedagogical potential.

INTRODUCTION | مقدمة | PENDAHULUAN

Bahasa Arab, sebagai salah satu bahasa internasional dan bahasa utama dalam keilmuan Islam, memiliki posisi strategis dalam konteks sosio-kultural dan religius di Indonesia (Lintang, 2023). Minat masyarakat Indonesia untuk mempelajari bahasa Arab terus mengalami peningkatan, tidak hanya terbatas pada lingkungan pendidikan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi, tetapi juga merambah ke lembaga kursus non-formal. Lembaga kursus bahasa Arab tumbuh subur di berbagai daerah, dengan salah satu pusat terkemuka berada di Pare, Kediri, Jawa Timur (Zuhdi et al., 2024). Kawasan ini telah lama dikenal sebagai "Kampung Inggris", namun dalam perkembangannya juga menjadi sentra pembelajaran bahasa asing lainnya, termasuk bahasa Arab.

Di tengah persaingan yang ketat, lembaga-lembaga kursus dituntut untuk terus berinovasi dalam metode dan media pembelajaran agar mampu menarik minat peserta dan memberikan hasil belajar yang optimal (Amal Nur et al., 2025). Inovasi tidak hanya terbatas pada materi ajar, tetapi juga mencakup strategi penyampaian, media pembelajaran, dan sistem evaluasi. Salah satu lembaga yang aktif beroperasi di wilayah ini adalah Lembaga Kursus Bahasa Arab Al Azhar Pare, yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Lembaga ini memiliki karakteristik unik: program intensif dengan durasi relatif singkat, peserta dengan motivasi tinggi (karena belajar secara sukarela dan berbayar), serta latar belakang peserta yang beragam.

Pembelajaran bahasa Arab, khususnya untuk penutur non-native, menghadapi sejumlah tantangan kompleks yang bersifat lingual dan psikologis. Dari aspek lingual, bahasa Arab memiliki sistem fonologi, morfologi, dan sintaksis yang sangat berbeda dari bahasa Indonesia. Penguasaan kosakata (*mufradat*) yang kaya menjadi fondasi utama, namun menghafal ratusan bahkan ribuan kata baru seringkali dirasakan sebagai beban yang membosankan (Firdaus et al., 2020). Selain itu, tata bahasa (*qawā'id*) Arab yang rumit, terutama sistem verba (*fi'il*) dan pola kata (*wazan*), kerap menimbulkan kesulitan tersendiri.

Dari sisi psikologis, banyak peserta didik yang mengalami kecemasan (*anxiety*) dalam belajar bahasa asing, merasa takut salah, malu untuk berbicara, dan cepat jenuh dengan metode pembelajaran yang konvensional dan monoton (Lelly Sepniwati et al., 2025). Metode ceramah (*talqīn*) dan hafalan (*ḥifẓ*) yang masih dominan di banyak lembaga, meski memiliki nilai efektivitas dalam konteks tertentu, seringkali kurang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, cepat bosan, dan hasil belajar tidak optimal.

Dalam konteks era revolusi industri 4.0 dan society 5.0, integrasi teknologi digital dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan (Sinaga, 2025). Generasi pelajar saat ini, yang merupakan *digital native*, hidup dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi interaktif dan gamifikasi. Gamifikasi (*gamification*) didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen desain game dalam konteks non-game untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan perilaku pengguna (Marisa et al., 2020).

Dalam pendidikan, gamifikasi hadir untuk mengubah pengalaman belajar yang mungkin terasa kering menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan. Prinsip-prinsip seperti pencapaian (*achievement*), umpan balik instan (*instant feedback*), kompetisi (*competition*), dan narasi (*story*) dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar. Pembelajaran berbasis game (*game-based learning*) seperti ini telah terbukti secara ilmiah dapat meningkatkan motivasi intrinsik, mengurangi stres, dan memperkuat retensi memori.

Salah satu platform gamifikasi yang populer, mudah diakses, dan telah banyak digunakan di berbagai konteks pendidikan adalah Kahoot! Kahoot! adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan pengajar membuat kuis interaktif, diskusi, dan survei (Irwan et al., 2019). Peserta dapat bergabung menggunakan kode PIN melalui perangkat gawai mereka dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar utama. Elemen-elemen seperti batas waktu, poin berdasarkan kecepatan dan ketepatan, serta papan peringkat (*leaderboard*) menciptakan dinamika kompetisi yang sehat dan mendorong keterlibatan penuh.

Keunggulan utama Kahoot! adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara langsung (*immediate feedback*) setelah setiap soal, memungkinkan peserta untuk segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya (Icha Timart Diany Sinaga et al., 2022). Hal ini selaras dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pada refleksi dan koreksi diri. Selain itu, Kahoot! menyediakan berbagai jenis pertanyaan (pilihan ganda, benar/salah, *puzzle*) yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas Kahoot! dalam berbagai konteks pembelajaran. Dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), penelitian oleh Wang & Tahir (2020) dalam tinjauan literatur sistematisnya menyimpulkan bahwa Kahoot! secara konsisten meningkatkan keterlibatan siswa, suasana hati positif, dan hasil belajar. Studi eksperimen oleh Bicen & Kocakoyun (2018) menunjukkan peningkatan signifikan dalam nilai tes siswa serta persepsi positif terhadap pengalaman belajar.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, meski jumlah penelitian masih terbatas, mulai muncul kajian yang menjanjikan. Lubis (2024) menemukan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan penguasaan kosakata (*mufradat*) siswa sekolah menengah. Sari (2021) melaporkan peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam kelas nahwu.

Namun, celah penelitian (*research gap*) yang signifikan masih dapat diidentifikasi:

Celah	Penjelasan
Metodologis	Sebagian besar penelitian berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif (peningkatan skor tes), sementara suara (*voice*), pengalaman subjektif, dan persepsi mendalam peserta belum banyak dieksplorasi.
Kontekstual	Setting penelitian lebih banyak di lingkungan pendidikan formal (sekolah dan universitas), sedangkan konteks lembaga kursus non-formal—dengan karakteristik peserta, tujuan, dan dinamika waktu belajar yang berbeda—masih jarang disentuh.
Integratif	Penelitian yang mengintegrasikan observasi proses implementasi dengan analisis persepsi peserta secara komprehensif masih terbatas.

Lembaga kursus seperti Al Azhar Pare memiliki karakter unik: peserta datang dengan motivasi intrinsik yang tinggi, waktu pembelajaran yang intensif dan singkat, serta harapan untuk pencapaian yang aplikatif dan cepat. Oleh karena itu, memahami implementasi Kahoot! di konteks ini menjadi sangat penting.

Berdasarkan identifikasi celah tersebut, penelitian ini hadir untuk memberikan kontribusi dengan pendekatan yang berbeda. Penelitian ini dirancang sebagai studi kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk: 1) mendeskripsikan proses implementasi aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di Lembaga Al Azhar Pare; 2) mengeksplorasi persepsi peserta kursus terhadap penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran; 3) mengidentifikasi kendala teknis dan non-teknis dalam implementasi Kahoot! serta rekomendasi perbaikannya.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan mengukur "seberapa besar" peningkatannya, tetapi lebih memahami "bagaimana" proses implementasi berlangsung dan "mengapa" peserta merespons dengan cara tertentu. Dengan fokus pada Lembaga Al Azhar Pare, penelitian ini berusaha untuk mengisi kekosongan literatur mengenai pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab di lembaga kursus non-formal di Indonesia.

METHOD | منهج | METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami secara mendalam fenomena sosial dalam konteks alaminya, dengan fokus pada makna, persepsi, dan pengalaman manusia yang tidak dapat direduksi menjadi angka-angka statistik (Nasution, 2019). Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi kompleksitas implementasi teknologi dalam pembelajaran dari sudut pandang pelaku utama, yaitu peserta didik, sehingga menghasilkan pemahaman yang kaya dan kontekstual.

Jenis penelitian **deskriptif** bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena yang terjadi secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Moleong, 2018). Dalam konteks ini, penelitian berusaha untuk mendeskripsikan proses implementasi Kahoot! dan persepsi peserta terhadapnya sebagaimana adanya, tanpa melakukan manipulasi variabel.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di **Lembaga Kursus Bahasa Arab Al Azhar Pare** yang berlokasi di Jalan Anyelir, Tulungrejo, Pare, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Lokasi ini dipilih secara purposif dengan pertimbangan: (a) lembaga telah mengimplementasikan Kahoot! dalam pembelajarannya; (b) lembaga memiliki karakteristik sebagai lembaga kursus non-formal dengan program intensif; (c) kesediaan pengelola dan peserta untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Penelitian dilaksanakan selama **3 bulan**, dari bulan September hingga November 2025, yang mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis data, dan penulisan laporan.

Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian adalah **25 peserta kursus bahasa Arab tingkat dasar** (*basic level*) di Lembaga Al Azhar Pare. Pemilihan partisipan menggunakan teknik **purposive sampling** dengan kriteria:

Kriteria	**Keterangan**
Telah mengikuti program kursus minimal 1 bulan	Memastikan partisipan memiliki pengalaman pembelajaran yang cukup
Telah mengikuti minimal 2 sesi pembelajaran menggunakan Kahoot!	Memastikan partisipan memiliki pengalaman langsung dengan media yang diteliti
Bersedia mengisi kuesioner secara sukarela	Aspek etika penelitian

Karakteristik partisipan: usia antara 17–35 tahun, latar belakang pendidikan beragam (SMA hingga S1), dan motivasi belajar bervariasi (untuk studi lanjut, pekerjaan, atau pemahaman agama).

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan **triangulasi teknik** pengumpulan data:

a. Kuesioner Terbuka (*Open-Ended Questionnaire*)

Kuesioner terbuka diberikan kepada seluruh 25 partisipan. Kuesioner berisi 5 pertanyaan esensial:

1. Bagaimana pendapat Anda tentang pembelajaran bahasa Arab menggunakan aplikasi Kahoot!?
2. Apakah Kahoot! membantu Anda dalam memahami dan mengingat materi bahasa Arab? Jelaskan.
3. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan Kahoot! menurut pengalaman Anda?
4. Apakah Anda merasa lebih termotivasi belajar dengan Kahoot! dibandingkan metode konvensional?
5. Saran Anda untuk pengembangan penggunaan Kahoot! ke depan?

b. Observasi Partisipatif

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap 3 sesi pembelajaran yang menggunakan Kahoot!. Observasi difokuskan pada: antusiasme peserta, interaksi selama kuis, respons terhadap *leaderboard*, dan kendala teknis yang muncul.

c. Dokumentasi

Dokumentasi meliputi: screenshot tampilan Kahoot! saat pembelajaran, daftar pertanyaan kuis yang digunakan, dan catatan lapangan peneliti.

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*) model Braun & Clarke (2006) yang terdiri dari enam fase:

Fase	Kegiatan
1. Familiarisasi data	Membaca berulang kali seluruh jawaban kuesioner dan catatan lapangan
2. Membuat kode awal	Memberi label pada segmen data yang bermakna (misal: "senang", "kompetisi", "internet lambat")
3. Mencari tema	Mengelompokkan kode-kode menjadi tema potensial
4. Meninjau tema	Memeriksa apakah tema sudah mewakili data secara keseluruhan
5. Mendefinisikan tema	Memberi nama dan definisi yang jelas untuk setiap tema
6. Menulis laporan	Menyusun narasi tematik yang didukung kutipan data

Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan:

1. Triangulasi sumber: Membandingkan data dari partisipan yang berbeda (peserta dengan latar belakang berbeda).
2. Triangulasi teknik: Membandingkan data dari kuesioner, observasi, dan dokumentasi.
3. Member checking: Mengonfirmasi kembali interpretasi peneliti kepada 5 partisipan untuk memastikan akurasi.
4. Audit trail: Menyimpan seluruh dokumen mentah (kuesioner, catatan lapangan) untuk transparansi.

RESULTS | نتائج | TEMUAN

Gambaran Umum Implementasi Kahoot! di Al Azhar Pare

Berdasarkan hasil observasi, implementasi Kahoot! di Lembaga Al Azhar Pare dilakukan dalam kegiatan evaluasi akhir pekan (*weekly review*). Setelah menyelesaikan satu pekan pembelajaran materi (kosakata, percakapan dasar, dan pengenalan struktur kalimat), pengajar memberikan sesi Kahoot! selama 20–25 menit. Prosesnya sebagai berikut:

1. Pengajar memproyeksikan layar Kahoot! di depan kelas.
2. Peserta membuka aplikasi Kahoot! di ponsel masing-masing.

3. Pengajar menampilkan kode PIN, peserta memasukkannya.
4. Kuis dimulai dengan 10–15 soal pilihan ganda (waktu 20 detik per soal).
5. Setelah setiap soal, ditampilkan jumlah jawaban benar dan papan peringkat sementara.
6. Di akhir kuis, tiga peserta dengan skor tertinggi mendapat apresiasi.

Materi kuis mencakup: kosakata anggota keluarga, profesi, benda di kelas, serta bentuk dasar *fi'il muḍāri'* dengan *ḍamīr huwa* dan *hiya*.

Tema 1: Kahoot! sebagai Katalis Motivasi dan Pengurang Kejenuhan

Seluruh partisipan (25 dari 25) memberikan respons positif terhadap implementasi Kahoot!. Tema pertama yang muncul adalah peningkatan motivasi dan pengurangan kejenuhan.

Salah satu peserta menyatakan:

> *"Pembelajaran jadi lebih seru dan menarik, menantang untuk jauh lebih paham lagi materi yang telah diajarkan." (P-03, peserta, 19 tahun)*

Peserta lain menambahkan:

> *"Kalau belajar biasa cuma dengerin guru, kadang ngantuk. Tapi pakai Kahoot! jadi rebutan jawab, nggak ada yang tidur." (P-11, peserta, 22 tahun)*

Observasi peneliti mengonfirmasi pernyataan ini. Selama sesi Kahoot!, seluruh peserta fokus pada layar proyektor dan ponsel mereka. Suasana kelas menjadi hidup: ada sorakan saat menjawab benar, ada "kecewa" ringan saat salah, tetapi tetap diiringi tawa.

Peserta juga mengakui bahwa Kahoot! membuat mereka lebih aktif:

> *"Karena ketika bermain, perasaan ingin menang sangat besar, sehingga membuat lebih aktif lagi dalam belajar." (P-18, peserta, 25 tahun)*

Temuan ini menunjukkan bahwa elemen kompetisi dalam Kahoot!—meskipun bersifat individual—tidak menciptakan tekanan negatif, tetapi justru menjadi pendorong partisipasi aktif.

Tema 2: Efektivitas Kahoot! sebagai Media Penguatan Pemahaman dan Memori

Tema kedua yang muncul adalah **manfaat kognitif** Kahoot! dalam membantu peserta mengingat kosakata (*mufradat*) dan struktur dasar bahasa Arab.

> *"Membantu untuk mengulang lagi pelajaran yang telah diajarkan, sehingga lebih memahami lagi." (P-07, peserta, 20 tahun)*

Peserta lain menjelaskan mekanisme bagaimana Kahoot! membantu mereka:

> *"Soalnya muncul cepat, kita harus ingat kosakata dalam beberapa detik. Itu membuat otak bekerja keras. Jadi setelah kuis, kosakatanya lebih nempel." (P-15, peserta, 27 tahun)*

Beberapa peserta secara spesifik menyebutkan bahwa fitur umpan balik instan (*immediate feedback*) sangat membantu:

> *"Begitu salah, langsung tahu jawabannya yang benar. Jadi tidak perlu menunggu lama-lama." (P-22, peserta, 21 tahun)*

Observasi peneliti menunjukkan bahwa setelah kuis, peserta secara spontan mendiskusikan soal-soal yang menurut mereka sulit. Ini menunjukkan bahwa Kahoot! tidak

hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga pemicu diskusi kolaboratif.

Tema 3: Kendala Teknis dan Saran Pengembangan

Meskipun respons positif mendominasi, partisipan juga mengidentifikasi beberapa kendala teknis:

Kendala	Frekuensi Disebut	Kutipan
Koneksi internet tidak stabil	15 dari 25 peserta	"Kadang sinyalnya lemot, jadi jawabannya kecepetan atau malah nggak masuk." (P-05)
Ketergantungan pada perangkat pribadi	8 dari 25 peserta	"Ada teman yang ponselnya kurang bagus, jadi agak lambat." (P-12)
Konten soal kadang terlalu mudah/terlalu sulit	6 dari 25 peserta	"Beberapa soalnya terlalu mudah, jadi kurang tantangan." (P-20)

Selain kendala, partisipan juga memberikan **saran pengembangan**:

"Sebaiknya soalnya divariasi, tidak hanya pilihan ganda. Mungkin ada gambar, atau teka-teki silang." (P-09)

"Kahoot-nya jangan setiap minggu juga, nanti bisa bosan. Mungkin dua minggu sekali atau dicampur dengan game lain." (P-17)

"Video dan audio ditambahkan, jadi kita dengar langsung pelafalan kosakata Arab." (P-24)

Ringkasan Temuan

Tabel berikut merangkum tema dan subtema yang ditemukan:

Tema Utama	Subtema	Dukungan Data
Motivasi & pengurangan kejenuhan	Pembelajaran menjadi seru, interaktif, tidak monoton	Seluruh 25 peserta menyatakan positif
	Kompetisi sehat mendorong partisipasi aktif	Kutipan P-03, P-18
Penguatan pemahaman & memori	Membantu mengulang materi	Kutipan P-07, P-15
	Umpan balik instan membantu koreksi	Kutipan P-22
Kendala & saran	Koneksi internet tidak stabil	15 peserta
	Variasi konten dan frekuensi penggunaan	Kutipan P-09, P-17, P-24

DISCUSSION | مناقشة | DISKUSI

Kahoot! sebagai Katalis Motivasi dan Pengurang Kejenuhan

Temuan bahwa Kahoot! membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kejenuhan sejalan dengan banyak penelitian tentang *gamification* dalam pendidikan. Bicen & Kocakoyun (2018) menegaskan bahwa pendekatan gamifikasi seperti Kahoot! mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi peserta didik melalui elemen permainan.

Wang & Tahir (2020), dalam tinjauan literatur sistematisnya terhadap 93 studi, menyimpulkan bahwa Kahoot! secara konsisten meningkatkan keterlibatan (*engagement*), antusiasme, dan perhatian siswa. Temuan mereka mengidentifikasi tiga mekanisme utama: (1) elemen kompetisi yang sehat, (2) umpan balik instan, dan (3) suasana bermain yang mengurangi tekanan akademik.

Dalam konteks lembaga kursus seperti Al Azhar Pare, temuan ini memiliki signifikansi khusus. Berbeda dengan pendidikan formal di mana kehadiran siswa bersifat wajib, peserta kursus non-formal dapat dengan mudah "meninggalkan" kelas jika mereka merasa bosan atau tidak termotivasi. Oleh karena itu, kemampuan Kahoot! untuk menjaga antusiasme peserta menjadi faktor kunci retensi peserta.

Secara teoretis, temuan ini mendukung teori self-determination (Deci & Ryan, 2000) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik meningkat ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: otonomi, kompetensi, dan *relatedness* (hubungan sosial). Kahoot! memenuhi kebutuhan **kompetensi** melalui umpan balik instan dan peningkatan skor, serta **relatedness** melalui kompetisi yang melibatkan seluruh kelas.

Efektivitas Kahoot! sebagai Media Penguatan Memori

Temuan bahwa Kahoot! membantu peserta mengingat kosakata dan memahami materi didukung oleh penelitian Firdaus et al. (2020) yang menekankan pentingnya metode repetitif dan interaktif dalam menghafal kosakata bahasa Arab. Bicen & Kocakoyun (2018) juga menyatakan bahwa umpan balik instan dalam Kahoot! memungkinkan peserta memperbaiki kesalahan secara langsung, sehingga memperkuat retensi memori.

Plass, Homer & Kinzer (2015) dalam *Foundations of Game-Based Learning* menjelaskan bahwa desain permainan yang baik dapat meningkatkan *cognitive engagement* dan memperdalam pemahaman konseptual melalui tiga mekanisme:

1. Latihan berulang (repetition): Soal yang muncul memaksa peserta mengakses informasi yang sama berulang kali.
2. Tes efek (testing effect): Proses mengingat informasi (bukan sekadar membaca ulang) memperkuat jejak memori.
3. Umpan balik instan: Koreksi segera mencegah penguatan memori yang salah.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab yang sarat dengan hafalan kosakata dan pola tata bahasa, mekanisme ini sangat relevan. Kahoot! mengubah proses menghafal yang biasanya monoton menjadi aktivitas yang menantang dan menyenangkan.

Kompetisi Sehat dan Pengurangan Kecemasan

Fitur *leaderboard* dan kompetisi dalam Kahoot! yang memicu semangat belajar tanpa tekanan berlebihan sejalan dengan konsep *healthy gamification* yang diangkat oleh Marisa et al. (2020). Mereka menyatakan bahwa gamifikasi dapat mendorong motivasi intrinsik jika dirancang dengan baik, tidak hanya mengejar nilai, tetapi juga penguasaan materi.

Temuan ini menarik karena bertolak belakang dengan asumsi umum bahwa kompetisi dapat meningkatkan kecemasan akademik. Dalam konteks Al Azhar Pare, peserta justru merasa tertantang, bukan tertekan. Penjelasan yang mungkin: (1) kuis bersifat formatif (tidak menentukan kelulusan), (2) durasi soal pendek (20 detik) mengurangi "overthinking", (3) suasana kelas yang santai dan penuh tawa.

Lubis (2024) juga mengingatkan bahwa kompetisi dalam pembelajaran digital harus diarahkan pada tujuan edukatif, bukan sekadar stimulus eksternal. Di Al Azhar Pare, pengajar secara eksplisit menyatakan bahwa pemenang kuis bukanlah yang "paling pintar", tetapi yang paling fokus dan cepat.

Kendala Teknis dan Implikasinya bagi Praktik Pembelajaran

Laporan peserta mengenai kendala internet dan perangkat merupakan tantangan umum dalam implementasi teknologi pendidikan di Indonesia. Amal Nur et al. (2025), dalam studi tentang digitalisasi kursus, mengungkapkan bahwa kesiapan infrastruktur dan literasi digital menjadi faktor penentu keberhasilan penerapan alat digital dalam pembelajaran.

Temuan ini menggarisbawahi perlunya pendekatan hibrida (*blended approach*) yang fleksibel, di mana teknologi digunakan secara bijak sesuai konteks ketersediaan sumber daya. Beberapa strategi yang dapat diterapkan:

Strategi	**Implementasi**
Penggunaan mode offline	Kahoot! menyediakan fitur tantangan tantangan yang dapat dikerjakan tanpa koneksi internet kontinu
Pembelajaran berpasangan	Peserta yang tidak memiliki ponsel dapat bergabung dengan teman sekelompok
Alternatif aplikasi	Menggunakan platform dengan kebutuhan bandwidth lebih rendah (misal: Quizizz)

Saran Pengembangan: Variasi Konten dan Frekuensi Penggunaan

Peserta merekomendasikan penggunaan Kahoot! dengan **variasi konten** agar tidak jenuh. Hal ini didukung oleh Wang & Tahir (2020) yang menyarankan agar Kahoot! tidak digunakan sebagai satu-satunya metode, tetapi dipadukan dengan strategi lain untuk menjaga efektivitas jangka panjang.

Sinaga (2025) juga menekankan pentingnya integrasi teknologi yang bermakna (*meaningful digital integration*) dalam kerangka pedagogis yang jelas, bukan sekadar penggunaan alat untuk memenuhi tuntutan "modernisasi".

Beberapa saran konkret dari peserta dan peneliti:

1. Variasi jenis soal: Tidak hanya pilihan ganda, tetapi juga true/false, puzzle, atau menjodohkan gambar dengan kosakata.
2. Integrasi multimedia: Menambahkan audio (pelafalan kosakata Arab asli) dan video pendek.
3. Frekuensi yang tepat: Sekali atau dua kali dalam sepekan, tidak setiap hari agar peserta tetap antusias.
4. Penghargaan non-material: Penghargaan bagi pemenang tidak harus hadiah, cukup pujian atau "sertifikat digital".

Implikasi bagi Lembaga Kursus Bahasa Arab

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi lembaga kursus bahasa Arab, khususnya yang berorientasi pada peserta dewasa dengan program intensif:

1. Kahoot! sebagai alat review mingguan lebih efektif daripada sebagai alat ujian formal. Sifatnya yang santai dan kompetitif cocok untuk mengulang materi tanpa tekanan.

2. Dukungan infrastruktur menjadi prasyarat. Lembaga perlu menyediakan Wi-Fi yang stabil dan mungkin meminjamkan perangkat bagi peserta yang tidak memiliki ponsel.
3. Pelatihan pengajar tentang desain kuis yang baik (tingkat kesulitan bertahap, waktu yang sesuai, variasi konten) sangat diperlukan.
4. Evaluasi berkala terhadap implementasi Kahoot! perlu dilakukan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta yang berubah.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui:

1. Jumlah partisipan (25 orang) relatif kecil untuk generalisasi yang luas. Namun, dalam penelitian kualitatif, kedalaman lebih diutamakan daripada keluasan.
2. Durasi penelitian (3 bulan) belum dapat mengukur dampak jangka panjang implementasi Kahoot!. Penelitian longitudinal diperlukan.
3. Fokus pada satu lembaga (Al Azhar Pare) membatasi transferabilitas temuan ke lembaga lain dengan karakteristik berbeda.
4. Instrumen pengumpulan data hanya menggunakan kuesioner terbuka dan observasi, tanpa wawancara mendalam. Wawancara dapat menggali persepsi secara lebih kaya.
5. Tidak mengukur hasil belajar secara kuantitatif (misalnya: perbandingan nilai sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot!). Penelitian selanjutnya dapat menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

CONCLUSIONS | خاتمة | SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi aplikasi Kahoot! dalam pembelajaran bahasa Arab di Lembaga Al Azhar Pare berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, motivasional, dan partisipatif.

Pertama, Kahoot! berfungsi sebagai katalis motivasi yang efektif. Seluruh 25 partisipan melaporkan bahwa pembelajaran menjadi lebih seru, interaktif, dan tidak monoton. Elemen kompetisi dalam Kahoot!—seperti batas waktu, poin, dan papan peringkat—memicu semangat belajar tanpa menciptakan tekanan negatif yang berlebihan. Ini sangat penting dalam konteks lembaga kursus non-formal di mana retensi peserta bergantung pada pengalaman belajar yang positif.

Kedua, Kahoot! efektif sebagai media penguatan pemahaman dan memori. Melalui latihan berulang dan umpan balik instan, peserta melaporkan peningkatan kemampuan mengingat kosakata (*mufradat*) dan pemahaman struktur tata bahasa dasar (*qawā'id*). Temuan ini mendukung teori *testing effect* dan *retrieval practice* yang menyatakan bahwa proses aktif mengingat informasi lebih efektif daripada sekadar membaca ulang.

Ketiga, kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat masih menjadi tantangan yang perlu diantisipasi. Namun demikian, kendala ini tidak mengurangi antusiasme peserta terhadap penggunaan Kahoot!. Peserta juga memberikan saran untuk variasi konten (tidak hanya pilihan ganda) dan pengaturan frekuensi penggunaan agar tidak menimbulkan kejenuhan.

Implikasi

Implikasi teoretis: Penelitian ini memperkuat teori *gamification in education* dengan memberikan bukti empiris dari konteks lembaga kursus bahasa Arab non-formal. Penelitian ini juga mendukung teori *self-determination* (Deci & Ryan) yang menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan kompetensi dan *relatedness* meningkatkan motivasi intrinsik.

Implikasi praktis bagi pengajar: Disarankan untuk mengintegrasikan Kahoot! secara sistematis dalam rencana pembelajaran, tidak hanya sebagai "selingan" tetapi sebagai bagian dari strategi review dan penguatan. Pengajar perlu mendesain kuis yang bervariasi (gambar, audio, video) dan menyesuaikan tingkat kesulitan dengan perkembangan peserta.

Implikasi bagi lembaga kursus: Lembaga perlu menyediakan dukungan infrastruktur (Wi-Fi stabil, cadangan perangkat) serta forum berbagi praktik baik (*best practices*) antar pengajar. Kebijakan yang mendukung integrasi teknologi secara bermakna akan meningkatkan daya saing lembaga.

Implikasi bagi peneliti selanjutnya: Disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain campuran (*mixed-methods*), menambahkan pengukuran kuantitatif hasil belajar, memperpanjang durasi penelitian untuk mengukur retensi jangka panjang, serta memperluas cakupan ke beberapa lembaga kursus yang berbeda.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, diajukan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi pengajar bahasa Arab: Gunakan Kahoot! sebagai alat *review* mingguan, bukan sebagai ujian formal. Variasikan jenis soal (gambar, audio, *puzzle*) untuk menjaga antusiasme peserta. Berikan apresiasi kepada peserta dengan skor tertinggi untuk mempertahankan motivasi kompetitif yang sehat.
2. Bagi lembaga kursus: Sediakan Wi-Fi dengan kapasitas yang memadai untuk 30–50 perangkat secara bersamaan. Siapkan 5–10 perangkat cadangan untuk peserta yang tidak memiliki ponsel. Adakan pelatihan singkat bagi pengajar tentang desain kuis yang efektif.
3. Bagi peneliti selanjutnya: Lakukan penelitian dengan desain *quasi-experimental* (kelompok eksperimen menggunakan Kahoot!, kelompok kontrol tidak) untuk mengukur efektivitas secara lebih ketat. Gunakan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Lakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk menggali persepsi secara lebih kaya.

Penelitian tindakan kelas ini telah membuktikan bahwa aplikasi Kahoot! bukan sekadar "alat hiburan" di sela-sela pembelajaran, tetapi dapat menjadi alat pedagogis yang serius untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan penguatan memori dalam pembelajaran bahasa Arab. Kunci keberhasilannya terletak pada desain kuis yang kontekstual, frekuensi penggunaan yang tepat, dan integrasi yang bermakna dengan metode pembelajaran lainnya.

Di era digital yang terus berubah, lembaga kursus bahasa Arab seperti Al Azhar Pare dituntut untuk terus beradaptasi dan berinovasi. Kahoot! hanyalah salah satu dari sekian banyak alat digital yang tersedia. Namun, yang terpenting bukanlah alatnya, tetapi bagaimana alat tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berpusat pada peserta, menyenangkan, dan bermakna. Dengan komitmen, kreativitas, dan kemauan untuk terus belajar, para pengajar bahasa Arab dapat mengubah persepsi bahwa bahasa Arab itu sulit dan membosankan menjadi bahasa Arab itu mudah, seru, dan menyenangkan.

BIBLIOGRAPHY | مراجع | DAFTAR PUSTAKA

Amal Nur, Hamdan Hamzah, Y. (2025). Implementasi digitalisasi dalam proses pembelajaran kursus di. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 18–37.

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 72–93.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Firdaus, S., Hafidah, S., Nurul, U., & Paiton, J. (2020). Kemampuan menghafal kosa kata bahasa Arab siswi Madrasah Aliyah Nurul Jadid. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 81–96.

Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, A. R. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(2), 45–56.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas penggunaan Kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.

Lelly Sepniwati, Jeffry Simson Supardi, A. S. (2025). Riwayat pembelajaran bahasa Inggris dan kecemasan bahasa asing pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 44–57.

Lintang, D. (2023). Bahasa Arab sebagai identitas budaya Islam. *Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 73–86.

Lubis, M. (2024). SD science digital learning media: Stimulate or reduce motivation? *Journal of Educational Technology*, 1(1), 18–26.

Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., & Wardhani, A. R. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nasution, A. F. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Harapan Cerdas.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

Sari, A. P. (2021). Aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran daring berbasis konferensi video: Refleksi pembelajaran menggunakan Zoom dan Google Meet. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 130–137.

Sinaga, R. (2025). Landasan filosofis dan teknologi digital dalam memaknai nilai pendidikan di masa depan. *Jurnal Filsafat Pendidikan*, 3(1), 1–15.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.

Zuhdi, B., Widya, Z., Ning, R., & Hikmawati, H. (2024). Strategi pembelajaran lembaga kursus bahasa Arab Al Azhar Pare Kediri dengan penerapan metode inovatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 541–548.