

PEMANFAATAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Oleh:

Iis Ismatul Aliah¹⁾, Amirudin²⁾, Iqbal Amar Muzaki³⁾

UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG - INDONESIA

¹⁾Email: iis.ismatulalyah@gmail.com

²⁾ Email : amirudin@staff.unsika.ac.id

³⁾Email: iqbalamar.muzaki@staff.unsika.ac.id

ABSTRACT

Learning media is one of the most important parts of the teaching and learning process (PBM), because through learning media it is easier for students to understand and absorb the subject matter. Currently technology is developing very rapidly, so it can be used as an opportunity to develop innovative and creative learning media. Diera 4.0 is experiencing changes in learning styles during the teaching and learning process (PMB). Therefore, educators are required to create a fun learning atmosphere, namely by making interesting learning media. Because learning media is very important in the learning process, whether or not the material can also be influenced by the learning media used. The kahoot application can be used as a medium for learning Arabic to support the achievement of learning objectives. This research is a research study on learning media using the kahoot application based on an analysis of written material with primary sources, namely journals and scientific articles to analyze technology-based learning media, namely the kahoot application. In this study using embedded research strategy.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses belajar mengajar (PBM), karena melalui media pembelajaran siswa lebih mudah memahami dan menyerap materi pelajaran. Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, sehingga dapat dijadikan sebagai peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Diera 4.0 mengalami perubahan gaya belajar pada saat proses belajar mengajar (PMB). Oleh karena itu pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik. Karena media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, baik tidaknya materi juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Aplikasi kahoot dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab untuk mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini merupakan kajian penelitian terhadap media pembelajaran menggunakan aplikasi kahoot berdasarkan analisis bahan tertulis dengan sumber primer yaitu jurnal dan artikel ilmiah untuk menganalisis media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi kahoot. Dalam penelitian ini menggunakan strategi penelitian terpancang.

Keywords: *Aplikasi Kahoot, Media Pembelajaran, Bahasa Arab*

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat seiring berjalannya waktu, oleh karena itu perkembangannya sangat berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia. Salah satunya yaitu berdampak pada aspek pendidikan.¹ Saat ini berbagai informasi sangat mudah di dapatkan melalui internet. Informasi yang banyak beredar sangat praktis dan mudah di dapatkan itu bisa dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan aspek pendidikan².

Media pembelajaran merupakan unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar (PBM), karena media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang menentukan berhasil tidaknya pembelajaran tersebut. Menurut Sanjaya media pembelajaran ini mempunyai kedudukan yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar (PBM) akan berjalan dengan optimal, efektif, dan efisien itu juga faktor dari media pembelajaran yang digunakan³. Jadi media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa arab.⁴ Ketika media yang digunakan dalam pembelajarannya tidak sesuai dengan materi yang diajarkan maka akan menjadikan peserta didik

¹ I A Muzaki, A Amirudin, and S S Rianti, "Bimbingan Konseling Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Intiqad: Jurnal Agama dan ...* (2022), <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad/article/view/10313>.

² Eva Yulia Puspaningrum and Sugiarto, "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game," *Prosiding SNP2M UMAHA* 1, no. 1 (2021): 102.

³ Rina Puji Utami, "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran," *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip Pgri Nganjuk* 12, no. 2 (2017): 62.

⁴ A Amirudin and I A Muzaki, "The Effect of Cooperative Learning Engineering Make A Match on Student Achievement In Learning PAI Students of SMPN 2 West Telukjambe Karawang," *Edukasi Islami: Jurnal ...* (2022), <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/2579>.

tersebut merasa kesulitan dalam memahami pelajaran yang telah dilaksanakan tersebut.⁵

Kahoot! adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang didalamnya terdapat permainan digunakan sebagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang ada di sekolah dan juga lembaga pendidikan lainnya. Kahoot adalah sebuah aplikasi pembelajaran, dalam aplikasi ini terdapat banyak fitur seperti kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pendidik atau creator yang dapat diakses melalui oleh semua kalangan melalui web atau juga melalui aplikasi Kahoot. Kahoot juga mampu digunakan untuk memperhatikan pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau juga sebagai tempat peristirahatan dari berbagai macam aktivitas pembelajaran. Kahoot! Juga termasuk kuis trivia⁶.

Pemanfaatan platform kahoot ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang mampu dijadikan pilihan utama bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Arab, karena aplikasi kahoot ini mampu menciptakan proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan dan juga tidak membuat peserta didik merasa bosan ataupun jenuh. Keberhasilan proses pembelajaran ini pada dasarnya merupakan hal yang positif selama proses pembelajaran itu dilaksanakan. Nah keberhasilan tersebut dapat dilihat dari bagaimana peserta didik ini secara aktif mengikuti proses pembelajaran pelajaran Bahasa Arab ini berlangsung dan semangatnya dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilaksanakan.

Keberhasilan mengajar juga dapat dilihat dari dua segi, yaitu dari segi guru seperti keberhasilan mengajar yang dapat dilihat dari ketepatan guru, juga dari bahan ajar yang telah guru pilih, dan juga media serta alat pengajaran dan cara bagaimana menggunakannya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pelajaran Bahasa Arab dalam suasana atau situasi yang menyenangkan, juga mampu menggairahkan dan mengembirakan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menikmati kegiatan pelaksanaan pembelajaran pelajaran Bahasa Arab. Jika hal-hal tersebut dapat terpenuhi maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran yang telah pendidik lakukan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut memuaskan.

Sistem pendidikan Bahasa Arab diharapkan tidak hanya sebagai pengampu nilai-nilai saja, tetapi juga dapat sebagai penyiar pikiran-pikiran

⁵ I A Muzaki, S R A Fitri, and ..., "DESIGN, IMPLEMENTATION, AND EVALUATION OF PAI LEARNING (Research Study at Nurul Islam Karawang Integrated Quran Elementary School)," *Edukasi Islami ...* (2022), <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/3969>.

⁶ Dina Fika Nada, "Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif" (Universitas Negeri Semarang, 2020).

yang dapat berkolaborasi sesuai dengan kebutuhan zaman. Oleh karena itu disini lah pendidikan khususnya pendidikan Bahasa Arab memiliki semangat, dan juga akan mempunyai inovasi-inovasi baru dalam membuat media pembelajaran Bahasa Arab yang menarik⁷.

Dalam pembelajaran Bahasa, khususnya pembelajaran Bahasa Arab itu tidak terlepas dari media pembelajaran agar tujuan pembelajaran Bahasa Arab dapat tercapai dengan baik, cepat, efektif dan efisien. Karena media pembelajaran sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat menentukan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran bahasa arab. Ketika media yang digunakan dalam pembelajarannya tidak sesuai dengan materi yang diajarkan maka akan menjadikan peserta didik tersebut merasa kesulitan dalam memahami pelajaran yang telah dilaksanakan tersebut.

B. Metode

Penelitian ini merupakan kajian studi media pembelajaran aplikasi kahoot berdasarkan sumber primer yaitu melalui kajian materi-materi yang tercantum didalam jurnal dan juga artikel ilmiah untuk menganalisis tentang media pembelajaran. Dan penerapannya dalam mengatasi tuntutan variasi dalam strategi pembelajaran, cara berpikir, dan membangun interaksi antara guru dan siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan strategi *embedded research* atau strategi terpancang. Menurut Sutopo strategi terpancang sebelum memasuki lapangan studinya, peneliti sudah memilih fokus utamanya⁸. Dalam hal ini, peneliti telah menentukan variabel penelitian sebelum studi penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Arab.

C. Hasil Dan Pembahasan

Kata media yaitu jama dari “madium”, secara harfiah yaitu pengantar atau perantara. Definisi media pembelajaran menurut para ahli. (Amidjojo dalam Latuheru, 1993) memberikan batasan terhadap media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau memberikam ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

⁷ Fashi Hatul Lisaniyah and Ummidlatu Salamah, “Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan Socrative) Pada Sekolah Dasar,” *Jurnal Premiere 2*, no. 2 (2020): 19–20.

⁸ A U Sagala, D D S Hutagaol, and K A Haloho, “Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” *Merdeka Belajar*, no. 2010 (2021): 2.

Menurut (Heinich, 1985) media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Menurut (Gerlach dan Ely, 1971), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Peran media pembelajaran itu akan membuat proses belajar mengajar (PBM) lebih bermakna. Secara umum media mempunyai manfaat:

- 1) Untuk memperjelas penyampaian materi agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Dapat mengatasi ketebatasan waktu, tenaga, ruang dan daya indra.
- 3) Meningkatkan semangat belajar siswa, dan membangun interaksi antara guru dan siswa melalui sumber belajarnya.
- 4) Meningkatkan kemandirian anak sesuai bakat dan kemampuan visualnya.
- 5) Pembentukan rangsangan yang sama, mempersatuan pengalaman, dan menyatukan persepsi yang sama⁹

Kesimpulannya yaitu media pembelajaran ialah suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang dipakai oleh pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran yang membuat peserta didik mampu memahami, juga mampu memperoleh pengetahuan yang telah disampaikan oleh pendidik terhadap peserta didik.

Bahasa arab ialah alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat khususnya diwilayah Arab seperti Timur Tengah, Afrika dan juga beberapa negara di Asia dan Eropa. Bahasa Arab ini sangatlah terkenal di dunia karena Bahasa arab mempunyai banyak kosa kata, lafadz serta maknanya dan juga menjadi salah satu bahasa yang mampu memahami makna-makna yang jelas.

Bahasa arab juga disebut dengan bahasa *lughotud dhot* yaitu bahasa yang mengalir, yang cakupannya sangat-sangat luas, dan penjelasannya pun secara jelas. Ibnu Mandhur dalam lisan Al-Arab, mendefinisikan bahasa dengan "*aswat yu'abbir biha kull qauma'an agrhadhihim*" (berbagai bunyi yang digunakan masyarakat untuk mengungkapkan berbagai maksud atau tujuan mereka).

Dalam pembelajaran Bahasa Arab dituntut untuk mendorong siswa agar dapat mengembangkan keterampilan berbahasa Arab dengan baik.

⁹ Joni Purwono, Sri Yutmini, and Sri Anitah, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2, no. 2 (2014): 127.

Belajar Bahasa Arab sangat penting bagi siswa karena dengan ini dapat memahami Al-Quran dan Hadist sebagai sumber ajaran Agama Islam dan juga kitab-kitab yang tertulis dengan Bahasa Arab.¹⁰

Kahoot ialah sebuah platform pembelajaran yang berbasis permainan, digunakan untuk teknologi pendidikan di sekolah dan juga lembaga pendidikan lainnya. Platform kahoot ini merupakan sebuah permainan pembelajaran, yang memiliki berbagai fitur seperti kuis pilihan ganda yang dibuat oleh pengguna yang dapat diakses melalui penjelajah web atau juga aplikasi Kahoot¹¹. Platform Kahoot bisa digunakan untuk meninjau pengetahuan peserta didik, sebagai penilaian formatif, atau juga sebagai pengistirahatan dari berbagai aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran.

Kahoot juga termasuk kuis trivia. Cara kerja game kahoot ini yaitu gamebased learning atau juga bisa disebut dengan pembelajaran berbasis permainan. Yaitu dengan melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif dengan teman-teman lainnya ketika waktu pembelajaran dimulai atau telah berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang terdapat di aplikasi kahoot ini yaitu game secara kelompok. Walaupun juga terkadang dapat digunakan secara individu.

Aplikasi berbasis game ini membantu agar suasana ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab, dengan menggunakan aplikasi ini peserta didik tidak merasa kebosan atau jenuh terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya platform ini peserta didik dapat berperan secara aktif dan juga interaktif pada saat pembelajaran dilaksanakan. Apalagi pada saat kondisi seperti ini yang semua dilakukan dengan daring, yang mana pasti peserta didik akan merasa bosan dan jenuh jika guru tidak membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Akan tetapi ketika ingin menggunakan platform ini dibutuhkan kuota internet yang tersedia, dikarenakan kuis dan game yang ada didalam platform ini hanya bisa dimainkan dengan cara online saja.

Penggunaan media pembelajaran berbasis platform kahoot ini dapat meningkatkan semangat siswa dan juga kualitas isi materi pada pembelajaran bahasa Arab tersebut. Dan teknologi informatika ini juga dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan pembelajaran pada data ini

¹⁰ Hatul Lisaniyah and Salamah, "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan Socrative) Pada Sekolah Dasar."

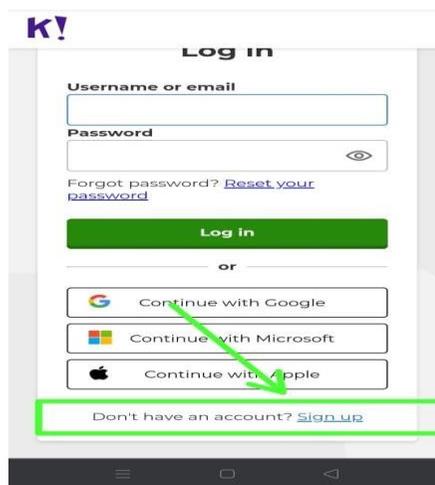
¹¹ Widi Harawi Rizqi Nasution, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019): 894.

yang semuanya serba daring. peserta didik sangat tertarik ketika belajar menggunakan platform Kahoot sebagai kuis pada saat pembelajaran bahasa arab sangatlah tinggi. Agar proses pembelajaran ini dapat menjadi bermanfaat ialah dengan membuat pembelajaran menjadi menarik dan juga tidak membosankan pada pembelajaran berlangsung agar mampu menambahkan minat belajar bagi siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan tentu akan mendapatkan waktu dan juga perhatiannya dengan penuh dari siswa. Penggunaan media kahoot ini mampu mempermudah mempelajari pelajaran Bahasa arab bagi peserta didik ketika sedang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai kuis atau permainan pada saat proses pembelajaran bahasa arab berlangsung. Penelitian ini menggunakan teknologi yaitu aplikasi kahoot yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran daring yang mampu memberikan bahan-bahan pembelajaran dengan mudah dipahami, tidak membosankan, dan sangat mudah diterima oleh peserta didik.

Tahap implementasi ialah tahap penerapan dalam kegiatan proses pembelajaran itu dengan menggunakan aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran. Nah pada tahap ini akan dijelaskan bagaimana cara penggunaan aplikasi kahoot dalam proses kegiatan pada pembelajaran. Disini juga kita mampu mengetahui apa saja kelebihan maupun kekurangan yang dimiliki oleh platform kahoot ketika digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab. Platform Kahoot ini juga bisa dikatakan sebagai media yang berbasis internet sehingga membutuhkan peralatan, kuota internet, serta keahlian dalam menggunakan platform kahoot ini sebagai media pembelajaran.

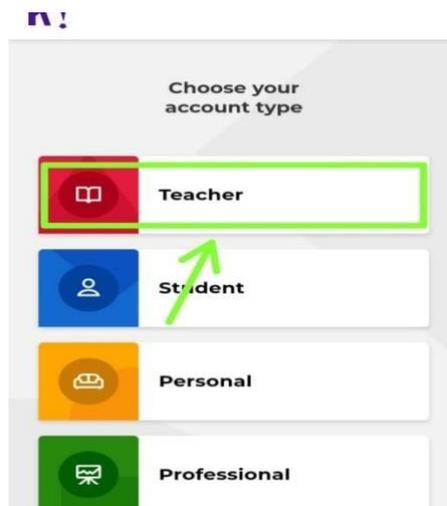
Adapun jika penyusunan pertanyaannya menggunakan media komputer, itu ada sedikit ada perbedaan tahapan-tahapan serta langkah-langkahnya yang akan dijelaskan dibawah ini:

- 1) Membuka website atau aplikasi kahoot (<https://create.kahoot.it/>)
- 2) Kemudian setelah masuk ke website nya klik *sign up* dibagian bawah, dan ketika sudah memiliki akun isi email dan kata sandinya dibagian *login*.



Gambar 1. Login ke website kahoot

- 3) Kemudian terlihat ada 4 pilihan pada bagian ini yaitu *as a teacher*, *as a student*, *personal* dan *professional*. Nah pada 4 pilihan ini klik *as a teacher*



Gambar 2. Pilih teacher

- 4) Kemudian setelah memilih *teacher* akan diperintahkan untuk *login* kembali
- 5) Setelah itu ada pilihan *basic*, *plus* dan *pro*



Gambar 3. Pilihlah basic agar tidak berbayar

- 6) Pilihlah yang *basic* karena tidak berbayar
- 7) Selanjutnya akan dihadapkan ke dashboard kahoot!
- 8) Pada halaman dashboard pilih *create a kahoot*



Gambar 4. Pilih create a kahoot

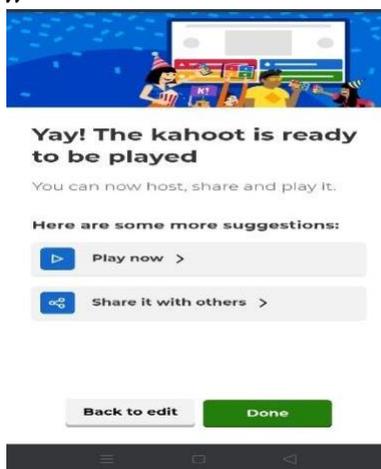
- 9) Setelah itu pilih *new kahoot!*
- 10) Selanjutnya kamu akan menghadapi beberapa pilihan jenis kuis yang akan dibuat seperti *kuis benar atau salah, teka-teki, polling, slide dan word cloud*. Sebagai contoh kami menggunakan *quiz*, disini tinggal membuat soal serta jawaban nya.
- 11) Setelah selesai membuat pertanyaan klik *done* yang berada dipojok kana atas



Gambar 5. Membuat pertanyaan

12) Setelah klik done disitu akan diarahkan untuk membuat judul, dan deskripsi pertanyaan. Lalu tekan *done* yang ada dibawah.

13) Kemudian akan muncul *play now* dan *share it with others*, kemudian tinggal pilih *play now*



Gambar 6. Pilihlah play now

14) Setelah itu akan muncul 2 pilihan yaitu *classic* dan *time mode*, sebagai contoh kami memilih *classic*

- 15) Kemudian setelah itu akan muncul kode berupa pin untuk memulai game ini, dan pin yang muncul kemudian dibagikan kepada peserta didik agar dapat mengikuti kuis ini.



Gambar 7. Pin untuk memulai kuis

Cara untuk penggunaan aplikasi kahoot untuk para peserta didik itu tidak rumit seperti guru atau creator, karena mereka itu cuman menggunakan saja tanpa harus membuat desain ya terlebih dahulu. Mereka juga tidak perlu mendaftarkan akunnya tetapi hanya perlu pin dan link yang akan diberikan oleh pendidik atau creator ketika akan dimulai kuis tersebut sementara itu, tahapan-tahapan pembuatan kuis sebagai berikut:

Berikut adalah cara-cara penggunaan media kahoot yaitu dengan kolaborasi dengan penggunaan metode tanya jawab pembelajaran bahasa Arab:

- Sebelumnya pendidik ini memberitahui mengenai penjelasan-penjelasan perihal bagaimana cara penggunaan media pembelajaran kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, dengan menerapkan metode tanya jawab.
- Pendidik juga menyampaikan materinya itu harus disesuaikan dengan bahan ajar atau kurikulum yang telah dibuat atau disiapkan.
- Pendidik harus memberikan waktu kepada siswa agar siswa benar benar memahami materi-materi yang telah dipelajarinya.
- Ketika proses pembelajaran sedang dilaksanakan sebaiknya guru harus benar-benar memastikan sampai mana pemahaman peserta didik pada materi yang sudah diajarkannya, yaitu dengan cara memberikan beberapa pertanyaan-pertanyaan kepada setiap individu.
- Kemudian setelah memberikan pertanyaan-pertanyaan secara individu oleh para pendidik, maka dilanjutkan dengan kuis atau soal-soal dengan menggunakan aplikasi kahoot.

- f. Agar aplikasi kahoot ini dapat digunakan, yang harus dilakukan yang pertama yaitu menyiapkan PIN agar para peserta didik itu dapat mengakses aplikasi kahoot tersebut untuk memulainya.
- g. Ketika PIN itu sudah dapat diakses oleh semua peserta didik, maka guru dapat menjalankan aplikasi kahoot tersebut.
- h. Setelah itu akan muncul soal-soal yang sudah di buat oleh pendidik, dan para peserta didik ini akan menjawab soal-soal yang sudah muncul dan berdasarkan teks yang telah dibaca tadi.
- i. Setelah itu guru akan menampilkan hasilnya, ketika semua soal itu telah dikerjakan oleh para peserta didik.

Untuk memanfaatkan aplikasi kahoot, itu tidak semuanya sesuai seperti apa yang sudah kita inginkan. Ada beberapa peserta didik ataupun pendidik yang belum sepenuhnya merasa nyaman menggunakan aplikasi kahoot ini sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran bahasa Arab. Nah salah satu kelebihan menggunakan media kahoot ini yaitu mampu membantu pendidik ataupun peserta didik untuk mempelajari dan juga mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang bisa memberikan atau menyajikan game yang membuat peserta didik merasa senang ataupun juga dapat meningkatkan motivasi belajar untuk para peserta didik. Dan aplikasi ini pun sangat mudah digunakan oleh siapapun ketika digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada saat era digital seperti sekarang, peserta didik tentunya banyak yang sudah bersahabat dengan handphone. Oleh karena itu platform kahoot sangat cocok digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk media pembelajaran Bahasa arab. Selain itu platform ini juga cukup mudah untuk digunakan, hanya dengan memakai link kahoot.it dan memasukan pin yang sudah didapatkan dari guru, platform kahoot ini sudah dapat di akses oleh peserta didik. Adapun jika ingin menginstal aplikasi kahoot ini, caranya hanya dengan mengunduhnya di google playstore tanpa perlu melakukan pembayaran karena aplikasi ini gratis untuk seluruh pengguna. Adapun dengan mengakses kahoot melalui aplikasi dapat lebih mempermudah ketika membuat soal. Kahoot juga memiliki kelebihan lain seperti fitur untuk evaluasi hasil belajar siswa, selain itu ketika dalam pembelajaran atau pelatihan, platform kahoot dapat juga dijadikan sebagai media hiburan. Setelah terdapat kelebihan, tentu akan terdapat juga kekurangannya. Kekurangan pada platform kahoot ini yaitu ketika akan mengaksesnya harus memakai kuota internet dan memiliki koneksi jaringan yang cukup kuat. Karena tidak seluruh peserta

didik maupun guru tinggal ditempat yang memiliki jaringan yang kuat untuk dipakai mengakses kahoot¹².

Jika tidak mempunyai kuota internet ataupun tidak mempunyai koneksi internet yang bagus, maka peserta didik tidak akan mampu mengakses media kahoot dalam pelaksanaan pembelajaran. Kelebihan maupun kekurangan adalah suatu hal yang pasti terdapat didalam media pembelajaran, oleh karena itu inovasi pembelajaran juga tak kalah penting dengan media pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran Bahasa arab yang baik dan efektif.

Penjelasan diatas membahas tentang kelebihan dan juga kekurangan yang tentu akan selalu ditemukan dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Dalam penerapan media pembelajaran ini pasti memiliki dampak positif dan negatifnya, oleh karena itu guru dituntut untuk lebih kreatif dan juga inovatif dalam membuat media pembelajaran di era digital seperti sekarang ini.

D. Kesimpulan

Kahoot digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif berbasis permainan yang bisa diakses melalui aplikasi kahoot ataupun melalui website <https://create.kahoot.it/>, Aplikasi berbasis game ini membantu agar suasana ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa arab, dengan menggunakan aplikasi ini peserta didik tidak merasa kan kebosan atau jenuh terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Dengan adanya platform ini peserta didik dapat berperan secara aktif dan juga interaktif pada saat pembelajaran dilaksanakan. Apalagi pada saat kondisi seperti ini yang semua dilakukan dengan daring, yang mana pasti peserta didik akan merasa bosan dan jenuh jika guru tidak membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Akan tetapi ketika ingin menggunakan platform ini dibutuhkan kuota internet yang tersedia, dikarenakan kuis dan game yang ada didalam platform ini hanya bisa di mainkan dengan cara online saja.

Media ini sangat cocok karena terdapat fitur-fitur seperti kuis, diskusi, survei, juga game, dan aplikasi ini pun gratis tidak berbayar. Media ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, khususnya media pembelajaran Bahasa Arab.

¹² Achmad Busiri, "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang," *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A, and I A Muzaki. "The Effect of Cooperative Learning Engineering Make A Match on Student Achievement In Learning PAI Students of SMPN 2 West Telukjambe Karawang." *Edukasi Islami: Jurnal ...* (2022). <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/2579>.
- Busiri, Achmad. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan Bahasa Arab Di Iai Sunan Kalijogo Malang." *Muhadasah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 2, no. 2 (2020): 225–240.
- Hatul Lisaniyah, Fashi, and Ummidlatu Salamah. "Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Digital 4.0 (Kahoot Dan Socrative) Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Premiere* 2, no. 2 (2020): 19–20.
- Muzaki, I A, A Amirudin, and S S Rianti. "Bimbingan Konseling Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *Intiqad: Jurnal Agama dan ...* (2022). <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/intiqad/article/view/10313>.
- Muzaki, I A, S R A Fitri, and ... "DESIGN, IMPLEMENTATION, AND EVALUATION OF PAI LEARNING (Research Study at Nurul Islam Karawang Integrated Quran Elementary School)." *Edukasi Islami ...* (2022). <http://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/3969>.
- Nada, Dina Fika. "Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif." Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Nasution, Widi Harawi Rizqi. "Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0." *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* 3 (2019): 894.
- Purwono, Joni, Sri Yutmini, and Sri Anitah. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2, no. 2 (2014): 127.
- Sagala, A U, D D S Hutagaol, and K A Haloho. "Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." ... *Merdeka Belajar*, no. 2010 (2021): 2.
- Utami, Rina Puji. "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Dharma Pendidikan Stkip PGRI Nganjuk* 12, no. 2 (2017): 62.
- Yulia Puspaningrum, Eva, and Sugiarto. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game." *Prosiding SNP2M UMAHA* 1, no. 1 (2021): 102.