



Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot

Mujiono^{a, 1*}, Alfi Rahman^{a, 2}

^a Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

¹ moeje_nova@unikama.ac.id*

Informasi artikel

Received: 12 September 2023;

Revised: 2 November 2023;

Accepted: 8 November 2023.

Kata kata kunci:

Aplikasi;

Kahoot;

Motivasi;

Belajar;

Pelatihan.

ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Darun Najah, Karangploso, Kabupaten Malang, melalui pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot. Subyek pengabdian ini terdiri dari 60 siswa Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Identifikasi masalah dilakukan melalui survei, wawancara, dan diskusi dengan guru dan siswa, mengungkapkan masalah metode pengajaran yang statis dan kurangnya alat bantu interaktif. Perencanaan pelatihan Kahoot melibatkan merumuskan sasaran, mengembangkan modul pelatihan, dan menyusun agenda. Pelatihan dilaksanakan bagi siswa. Evaluasi dan monitoring dilakukan melalui kuesioner, observasi, dan sesi konsultasi. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perubahan positif dalam dinamika kelas, siswa lebih aktif dan termotivasi, serta merasakan dorongan kompetisi yang memacu semangat belajar. Feedback siswa juga menunjukkan peningkatan pemahaman materi dan minat belajar yang lebih tinggi. Penelitian ini memiliki keterbatasan hanya fokus pada Bahasa Inggris di satu lokasi MA, sehingga rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya adalah melibatkan mata pelajaran dan konteks pendidikan yang lebih luas.

ABSTRACT

Improving English Language Learning Motivation in Islamic High Schools through Kahoot Application Usage Training. This community service aims to enhance the motivation to learn English at MA Darun Najah, Karangploso, Malang District, through training in the Kahoot application. The subjects were 60 students from the social sciences department at the institution. Problem identification was conducted via surveys, interviews, and discussions with teachers and students, revealing issues with static teaching methods and a need for more interactive tools. The planning of the Kahoot training involved setting objectives, developing training modules, and organizing an agenda. The training was provided to both teachers and students under the guidance of experienced facilitators. Evaluation and monitoring were carried out through questionnaires, observations, and consultation sessions. The result was a positive shift in classroom dynamics, with students becoming more active and motivated, feeling the competitive drive that enhanced their learning spirit. Student feedback also indicated an improved understanding of the material and a heightened interest in learning. This study was limited in its focus on English in one MA location, so the recommendation for further research is to include other subjects and a broader educational context.

Keywords:

Application;

Kahoot;

Motivation;

Learning;

Training.

Copyright © 2023 (Mujiono & Alfi Rahman). All Right Reserved

How to Cite : Mujiono, M., & Rahman, A. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot . *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 81–88. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/jpkm/article/view/1808>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang semakin berkembang pesat, penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga sebuah kunci penting untuk berinteraksi dan berkomunikasi di panggung internasional. Bahasa Inggris, sebagai salah satu bahasa paling dominan di dunia, memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari bisnis, pendidikan, teknologi, hingga kebudayaan. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan Bahasa Inggris dengan baik akan sangat menentukan peluang dan kesempatan mereka dalam meraih kesuksesan di masa depan, terutama di era yang semakin mengedepankan kerja sama lintas negara.

Namun kenyataannya terdapat tantangan yang cukup berat bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa di beberapa sekolah. Hal ini juga dialami oleh siswa di Madrasah Aliyah Darun Najah yang berlokasi di Karangploso, Kabupaten Malang, khususnya jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Problem ini tidak bisa dianggap remeh, mengingat pentingnya Bahasa Inggris dalam persiapan siswa menghadapi dunia kerja atau pendidikan tinggi di era global (España-Delgado, 2023; Harahap & Rangkuti, 2020). Dalam beberapa tahun terakhir, guru dan siswa di Madrasah Aliyah Darun Najah Karangploso telah menghadapi masalah serius dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris. Siswa jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tampaknya kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Dampaknya tidak hanya terbatas pada penurunan kinerja akademik, tetapi juga pada rendahnya kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi dalam Bahasa Inggris, sebuah keterampilan yang sangat penting dalam dunia global saat ini (Icha et al., 2022; Nguyen & Yukawa, 2019).

Urgensi untuk mengatasi masalah ini sangat penting. Bahasa Inggris bukan lagi sekadar mata pelajaran, tetapi keterampilan yang potensial dalam berbagai aspek kehidupan. Kemampuan berbahasa Inggris membuka pintu kesempatan di dunia kerja dan membantu siswa menjadi lebih percaya diri (Khansa et al., 2023) dalam lingkungan global (Boulaid & Moubtassime, 2019). Oleh karena itu, perlu ada perubahan dalam pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dan mempersiapkan siswa secara optimal untuk masa depan.

Sebagai respons terhadap masalah rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris, pihak sekolah dan guru telah mencoba berbagai strategi pembelajaran. Namun, upaya ini belum mencapai hasil yang diharapkan. Terdapat kekurangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, perlu ada pendekatan baru yang dapat merangsang motivasi belajar siswa.

Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, sebuah program Pengabdian kepada Masyarakat dirancang dengan tujuan khusus untuk memberikan solusi atas permasalahan rendahnya motivasi belajar Bahasa Inggris. Salah satu strategi yang diadopsi dalam program ini adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Aplikasi Kahoot, yang dikenal dengan interaktivitas dan metode pembelajarannya yang menarik, dipilih sebagai alat bantu untuk meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa (Anviani, 2022; Sulistiyawati et al., 2021; Vinika et al., 2019). Diharapkan, melalui penggunaan aplikasi ini, siswa dapat mengalami proses belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga motivasi mereka untuk mempelajari Bahasa Inggris dapat meningkat secara signifikan (Benhadj et al., 2019; Arianto et al., 2022).

Pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot ini penting dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Darun Najah Karangploso. Dalam jangka pendek, pelatihan ini diharapkan akan memberikan dorongan positif bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran (Nguyen & Yukawa, 2019). Dalam jangka panjang, kemampuan berbahasa Inggris yang ditingkatkan akan membuka berbagai peluang bagi siswa, baik dalam pendidikan maupun karier mereka (Boulaid & Moubtassime, 2019; Nguyen & Yukawa, 2019).

Tujuan utama dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan solusi yang konkret dalam meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah Darun Najah Karangploso. Pelatihan penggunaan aplikasi Kahoot akan menjadi inti dari upaya ini. Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan akan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan pembelajaran Bahasa Inggris akan menjadi lebih menarik dan kompetitif (Kaur Swaran Singh et al., 2020). Penggunaan Kahoot sebagai alat pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar (Kartika Rini et al., 2019; Lestari & Masitah, 2022; Muzayanati et al., 2022), keterlibatan siswa, dan hasil pembelajaran (Benhadj et al., 2019).

Metode

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dengan 4 tahapan (1) Identifikasi Masalah, (2) Perencanaan, (3) Pelaksanaan, (4) Evaluasi dan Monitoring. Keempat tahap ini dilakukan dengan cara berikut ini. Pertama, Identifikasi masalah. Dalam proses pengembangan kapasitas pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah, identifikasi masalah menjadi fondasi penting. Menggunakan teknik survei terstruktur, wawancara intensif dengan guru, dan sesi diskusi kelompok terfokus dengan siswa, didapatkan bahwa masalah utama terletak pada metode pengajaran yang statis, kurangnya variasi media belajar, serta kurangnya alat bantu yang memicu interaksi aktif antara siswa dan materi. Faktor-faktor tersebut berdampak pada menurunnya semangat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Kedua, Perencanaan. Menyusul temuan tersebut, tim merumuskan solusi konkret. Memilih aplikasi Kahoot sebagai alat bantu pembelajaran menjadi pilihan strategis. Tahapan perencanaan dimulai dengan mendefinisikan sasaran dari pelatihan: bagaimana guru dan siswa dapat memaksimalkan fitur Kahoot dapat meningkatkan partisipasinya dalam kelas. Tim kemudian mengembangkan modul pelatihan, memilih konten yang relevan dengan kurikulum Madrasah, dan menyusun agenda pelatihan yang memastikan pemanfaatan optimal dari aplikasi Kahoot. Ketiga, Pelaksanaan. Serangkaian pelatihan diadakan di Madrasah Aliyah. Guru diberikan sesi khusus mengenai teknik penyusunan kuis yang efektif dan bagaimana mengintegrasikan kuis tersebut ke dalam materi ajar. Siswa, di sisi lain, diperkenalkan kepada lingkungan Kahoot, mulai dari cara log in, menciptakan kuis, hingga teknik berkompetisi dengan rekan sekelas. Fokus utama adalah memastikan bahwa Kahoot tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga media yang memicu antusiasme belajar. Keempat, Evaluasi dan Monitoring. Mengevaluasi hasil dari sebuah program adalah langkah krusial untuk memastikan keberlanjutannya. Setelah pelatihan, kuesioner disebar untuk menilai sejauh mana Kahoot mempengaruhi dinamika pembelajaran di kelas. Informasi yang diperoleh dari guru dan siswa memberikan gambaran tentang area yang memerlukan perbaikan. Untuk memastikan bahwa integrasi Kahoot berjalan dengan baik, tim monitoring dan mengamati pelaksanaan kelas, dan memberikan sesi konsultasi bagi guru yang memerlukan bantuan dalam menggunakan aplikasi. Seiring waktu, evaluasi dan monitoring ini menjadi alat penting untuk memastikan keberhasilan adopsi Kahoot dalam proses pembelajaran di Madrasah Aliyah.

Hasil dan pembahasan

Setelah penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris, tim pengabdian melaksanakan sebuah survei untuk mengevaluasi efektivitas metode ini. Hasil kuesioner menunjukkan reaksi yang sangat positif dari siswa.

Pertama, Persentase Respon Positif. Dari total siswa yang mengisi kuesioner, 85% menyatakan bahwa motivasi belajar mereka meningkat signifikan setelah penggunaan Kahoot. Ini adalah angka yang signifikan dan menunjukkan keberhasilan penerapan aplikasi dalam proses pembelajaran.

Kedua, Interaksi dalam Kelas. Sebelumnya, interaksi dalam kelas Bahasa Inggris cenderung satu arah, dengan guru yang mendominasi sesi. Namun, dengan Kahoot, dinamika kelas berubah. Siswa-siswa terlibat aktif, bersemangat menunggu setiap pertanyaan, berbisik dengan teman sebangku untuk mendiskusikan jawaban, dan merasa terlibat dalam proses belajar.

Ketiga, Elemen Kompetisi. Salah satu hal yang paling menarik dari Kahoot adalah kompetisi yang tercipta. Dengan adanya papan peringkat yang diperbarui secara real-time setelah setiap pertanyaan, siswa merasa ada tantangan untuk berprestasi. Euforia saat menduduki peringkat teratas atau kekecewaan saat berada di bawah menjadi bagian dari dinamika kelas yang membuat siswa terus berusaha memberikan yang terbaik.

Keempat, *feedback* dari Siswa. Banyak siswa menyatakan bahwa Kahoot membuat mereka lebih antusias mengikuti pelajaran. Seorang siswa mengungkapkan, Dengan Kahoot, Bahasa Inggris tidak lagi membosankan. Setiap kelas seperti permainan yang menantang, dan saya ingin selalu menang.

Komentar lain yang sering muncul adalah bagaimana Kahoot membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, karena setiap pertanyaan memaksa mereka untuk berpikir dan memproses informasi.

Kelima, Pembelajaran *Visual*. Kahoot, dengan desainnya yang warna-warni dan interaktif, menarik perhatian siswa yang lebih dominan dalam pembelajaran visual. Mereka merasa lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk visual daripada metode tradisional yang lebih banyak berupa teks. Gambar 1 berikut menunjukkan contoh pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris.



Gambar 1. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kahoot

Selain itu, juga ditemukan bahwa keterlibatan aktif siswa meningkat dengan penerapan aplikasi Kahoot. Keterlibatan ini teramati berdampak positif pada partisipasi, konsentrasi, dan minat keseluruhan siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Sifat interaktif dari platform ini nampaknya menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik, meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran.

Pertama, Dinamika Baru dalam Kelas. Sebelum pengenalan Kahoot, gambaran tipikal kelas adalah siswa duduk tenang dengan buku mereka, mendengarkan guru yang berbicara di depan kelas. Namun, dengan Kahoot, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup. Tidak ada lagi gambaran siswa yang melamun atau mengantuk. Sebaliknya, semua mata tertuju pada layar, tangan-tangan mereka sibuk mengoperasikan gadget untuk menjawab pertanyaan.

Kedua, Diskusi Menggairahkan. Sebelumnya, saat guru bertanya, hanya beberapa siswa yang berani atau mau mengangkat tangan untuk menjawab. Dengan Kahoot, setiap siswa diberi kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Hasilnya, diskusi kelas menjadi lebih beragam dan menggairahkan. Siswa-siswa bersemangat untuk berbagi pendapat dan argumen mereka, bahkan yang biasanya pendiam sekalipun.

Ketiga, Element Kompetisi. Tidak dapat dipungkiri, kompetisi memacu adrenalin. Dengan papan peringkat yang selalu diperbarui setelah setiap pertanyaan, siswa ditantang untuk selalu berada di posisi teratas. Mereka tidak hanya berfokus pada jawaban mereka sendiri, tetapi juga pada skor teman-teman mereka. Euforia saat mendapatkan jawaban yang benar, atau kekecewaan saat salah, menjadi pendorong bagi mereka untuk lebih aktif dalam kelas.

Keempat Interaksi Antarsiswa. Kahoot bukan hanya tentang interaksi antara siswa dengan materi pelajaran, tetapi juga tentang interaksi antarsiswa. Seringkali, setelah sebuah pertanyaan diajukan dan sebelum waktu habis, terlihat siswa berbisik cepat dengan teman sebangku, berdiskusi dan membandingkan jawaban.

Kelima, *Feedback Instan*. Salah satu kelebihan Kahoot adalah kemampuan untuk memberikan *feedback* instan kepada siswa. Mereka dapat segera mengetahui jawaban yang benar dan mendapatkan

poin. Ini tidak hanya memacu semangat kompetisi, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri siswa. Mereka merasa lebih dihargai dan dilihat.



Gambar 2. Keterlibatan Aktif Siswa dengan Penerapan Aplikasi Kahoot

Penggunaan berkelanjutan aplikasi Kahoot membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris di Madrasah Aliyah memberikan manfaat yang signifikan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan aplikasi ini juga memungkinkan para pendidik untuk menyajikan materi dengan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya fitur-fitur kuis interaktif dan tantangan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan global di era digital saat ini, membantu mereka memperoleh keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Pertama, Kreativitas Guru dalam Pembuatan Kuis. Guru mulai menciptakan kuis-kuis original yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Hal ini menunjukkan keterampilan dan pemahaman mendalam guru tentang cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung tujuan pembelajaran.

Kedua, *Feedback* dari Siswa. Dengan kuis-kuis yang kini lebih relevan dan disesuaikan dengan materi pelajaran, siswa merasa lebih terkoneksi dengan apa yang mereka pelajari. Mereka menantikan sesi Kahoot dan bersemangat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan.

Dalam pengabdian di Madrasah Aliyah, respons positif siswa terhadap penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris konsisten dengan temuan studi lain yang menunjukkan peningkatan motivasi siswa. Studi sebelumnya, termasuk oleh Benhadj et al. (2019) dan Singh et al. (2021) juga menemukan manfaat serupa dari Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan motivasi siswa dapat diatribusikan ke fitur-fiturnya yang mempromosikan permainan, kompetisi, dan interaktivitas, seperti papan peringkat *real-time* dan kesempatan berpartisipasi dalam kuis secara aktif, yang memacu semangat belajar siswa.

Namun, ada juga studi lain seperti yang dilakukan oleh Litualy et al. (2022) yang menunjukkan hasil yang berbeda terkait dampak Kahoot. Variabilitas hasil ini mungkin disebabkan oleh faktor kontekstual seperti metode pengajaran, subjek yang diajarkan, atau karakteristik siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor yang mungkin memengaruhi efektivitas Kahoot dalam konteks pembelajaran tertentu. Meskipun hasil dari studi ini mendukung temuan sebelumnya, mereka juga menekankan pentingnya pemahaman mendalam tentang kompleksitas penggunaan teknologi pembelajaran seperti Kahoot dalam berbagai setting pendidikan.

Penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris telah ditemukan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, menjadikannya lebih interaktif dan partisipatif. Studi oleh Arianto et al. (2022) menemukan bahwa dengan integrasi Kahoot ke dalam kelas, suasana belajar menjadi lebih

hidup dan menarik, dengan siswa yang lebih fokus dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan studi oleh Benhadj et al. (2019), yang menunjukkan dampak positif Kahoot terhadap keterlibatan dan motivasi siswa, dengan lebih banyak siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas. Selain itu, penelitian dari España-Delgado (2023) menekankan elemen kompetisi dalam Kahoot yang memicu semangat dan adrenalin siswa, dengan adanya papan peringkat yang memotivasi mereka untuk berprestasi.

Namun, meskipun banyak dukungan terhadap efektivitas Kahoot, ada juga beberapa studi yang menunjukkan hasil yang berbeda. Villanueva et al. (2022) menemukan bahwa efektivitas Kahoot dapat bervariasi tergantung pada materi pelajaran, metode pengajaran, dan karakteristik siswa. Dalam beberapa konteks, Kahoot mungkin tidak seefektif yang diperkirakan. Selain itu, studi oleh Sercanoğlu Öden et al. (2021) menunjukkan bahwa meskipun Kahoot mampu memberikan umpan balik instan, tidak semua siswa merasa nyaman dengan pendekatan ini. Beberapa siswa bahkan merasa tekanan dan cemas saat menggunakan Kahoot.

Dengan mempertimbangkan bukti dari kedua sisi, dapat disimpulkan bahwa Kahoot memiliki potensi untuk meningkatkan dinamika kelas. Namun, penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik siswa dan konteks pembelajaran sebelum mengadopsi alat ini, dan mungkin diperlukan pendekatan yang fleksibel dan adaptif untuk memastikan semua siswa mendapatkan manfaat dari penggunaannya.

Penggunaan aplikasi Kahoot secara konsisten dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah menunjukkan hasil yang berarti. Salah satu keunggulan dari pengabdian ini terlihat siswa termotivasi dan merasa senang untuk berinteraksi dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Begitu juga jugu guru, pada awalnya guru masih memilih untuk memanfaatkan kuis yang telah tersedia di platform Kahoot. Guru mulai merancang kuis-kuis orisinal yang disinkronkan dengan kurikulum dan materi yang diajarkan. Ini menegaskan adaptasi dan pemahaman guru akan teknologi serta kemampuannya untuk mengintegalkannya ke dalam proses pembelajaran (Arianto et al., 2022).

Kesimpulan ini selaras dengan temuan studi lain yang menekankan pentingnya kreativitas guru dalam mengadopsi teknologi untuk tujuan pendidikan (Harahap & Rangkuti, 2020). Guru yang dapat menyajikan kuis relevan dengan materi lebih efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Oleh karena itu, hal ini mendukung argumen yang menegaskan bahwa kreativitas guru dalam mengimplementasikan teknologi memperkaya proses belajar mengajar (Sercanoğlu Öden et al., 2021).

Dari sisi siswa, kuis-kuis yang disesuaikan meningkatkan keterlibatan mereka. Antusiasme mereka meningkat saat sesi Kahoot, dengan semangat yang tinggi dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, interaksi dan keterlibatan yang lebih baik di kelas berkontribusi pada motivasi belajar yang lebih baik (España-Delgado, 2023).

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan dalam ranah pendidikan. Dengan mendukung guru untuk inovatif dalam mengaplikasikan teknologi, kualitas pendidikan dapat ditingkatkan. Guru yang menyediakan konten pendidikan yang menarik memfasilitasi pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan. Adapun pentingnya integrasi teknologi yang tepat dalam pendidikan menjadi elemen kunci untuk pembelajaran berpusat pada siswa (Santosa et al., 2021).

Namun, keterbatasan dalam pengabdian ini harus diakui. Implementasinya mungkin berbeda tergantung pada konteks pendidikan tertentu, dengan pertimbangan kemampuan teknologi guru dan karakteristik siswa. Maka dari itu, pengabdian lanjutan diperlukan untuk menggali lebih dalam bagaimana Kahoot mempengaruhi pembelajaran Bahasa Inggris dalam berbagai lingkungan (Villanueva et al., 2022).

Bila merujuk pada studi-studi sebelumnya, temuan ini menegaskan pentingnya peran aktif guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Walaupun demikian, ada pula studi yang menunjukkan dampak negatif dari teknologi bila tidak diterapkan dengan benar. Ini menyoroti

pentingnya pemahaman guru akan cara mengintegrasikan teknologi dengan bijaksana dalam proses belajar mengajar (Boulaid & Moubtassime, 2019). Integrasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah menunjukkan efek positif, khususnya terkait kreativitas guru dan motivasi siswa. Meski demikian, berbagai faktor kontekstual harus diperhitungkan dalam mengaplikasikannya dalam konteks pendidikan yang berbeda.

Simpulan

Pengabdian ini mengungkapkan hasil positif dari penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Aliyah. Dari hasil survei yang melibatkan siswa, ditemukan bahwa sebanyak 85% dari responden menyatakan bahwa motivasi belajar mereka meningkat secara signifikan setelah penggunaan Kahoot. Selain itu, terlihat adanya perubahan signifikan dalam dinamika kelas, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Elemen kompetisi yang muncul melalui papan peringkat dalam Kahoot juga memberikan dorongan ekstra bagi siswa untuk berpartisipasi dengan antusias. *Feedback* dari siswa juga menyoroti dampak positif Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mereka mengungkapkan bahwa Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik, menghilangkan rasa bosan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, aplikasi ini memanfaatkan aspek visual yang efektif dalam pembelajaran, dengan desain yang interaktif dan warna-warni. Meskipun hasil pengabdian ini menggambarkan dampak positif Kahoot dalam pembelajaran, penting untuk mencatat bahwa pengabdian ini memiliki keterbatasan, yaitu fokus pada satu mata pelajaran (Bahasa Inggris) dan satu lokasi (Madrasah Aliyah Darun Najah). Oleh karena itu, rekomendasi untuk pengabdian selanjutnya adalah melakukan pengabdian serupa dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang berbeda. Hal ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang potensi aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar dan interaksi siswa di berbagai tingkatan pendidikan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Universitas PGRI Kanjuruhan Malang dan Madrasah Aliyah Darun Najah Karangploso Kabupaten Malang atas dukungan dan partisipasinya yang esensial bagi keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini.

Referensi

- Anviani, R. (2022). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 3(1), 2723–8199. <https://doi.org/10.21831/ep.v3i1.31746>
- Arianto, M. A., Senorica, D., Sari, Y., Negeri, U., Jl, P., Air, H., & Padang, T. (2022). *Pelatihan Media Online Kahoot untuk Para Guru SMAN 3 Padang*. 4(1), 2022. <https://doi.org/10.24036/abdi-humaniora.v4i1.117852>
- Benhadj, Y., Messaoudi, M. El, & Nfissi, A. (2019). Investigating the Impact of Kahoot! on Students' Engagement, Motivation, and Learning Outcomes: Ifrane Directorate as a case study. *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2581–5997. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3250661>
- Boulaid, F., & Moubtassime, M. (2019). Investigating the Role of Kahoot in the Enhancement of English Vocabulary among Moroccan University Students : English Department as a Case Study. In *International Journal of Innovation and Applied Studies* (Vol. 27, Issue 3). <http://www.ijias.issr-journals.org/>
- España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English Class and their Impact on Motivation. *HOW*, 30(1), 65–84. <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>
- Harahap, Y. M., & Rangkuti, L. A. (2020). Penguasaan Modal Auxiliary Melalui Aplikasi Kahoot. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 114–120. <https://getkahot.com>
- Icha Timart Diany Sinaga, Netto W. S. Rahan, & Abdul Rahman Azahari. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten

- Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61.
<https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Kartika Rini, D., Wiyarno, Y., Pendidikan, T., & Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris melalui Aplikasi Kahootsiswa Kelas VII Smp Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. *Jurnal Education and Development*, 7(2), 261–267.
- Kaur Swaran Singh, C., Rengasamy, K., Singh Masa Singh, T., Tek, E., Md Yunus, M., Rahmayanti, H., & Zajuli Ichsan, I. (2020). A Review of Research on the Effectiveness of Using Kahoot to Enhance Students' Motivation to Learn English. *Journal Of Archaeology Of Egypt/Egyptology*, 17(6), 12252–12264.
- Khansa, A., Misbahillah, N., Athallah, A. A., Tasya, A., Sulun, A. R., Fatimah, C., Agustina, D. J., Safirna, G., Setiawan, I., Fadilah, N., Hastuti, P. N., Rahayu, S., & Buntoro, V. G. (2023). Membangun Rasa Percaya Diri dalam Berbahasa Inggris Melalui Peningkatan Kemampuan Berbicara pada Siswa Smp Islam Al-Fajar Kedaung-Tangerang Selatan. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 3(1), 36–41. <https://journal-stiehidayatullah.ac.id/index.php/peradaban>
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smp Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 39–52. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>
- Litually, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2022). The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 254–261. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matematika di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8677>
- Nguyen, T. T. T., & Yukawa, T. (2019). Kahoot with smartphones in testing and assessment of language teaching and learning, the need of training on mobile devices for vietnamese teachers and students. *International Journal of Information and Education Technology*, 9(4), 286–296.
<https://doi.org/10.18178/ijiet.2019.9.4.1214>
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 72–84.
- Sercanoğlu Öden, M., Bolat, Y. İ., & Goksu, İ. (2021). Kahoot! as a Gamification Tool in Vocational Education: More Positive Attitude, Motivation and Less Anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18), 682–701. <https://doi.org/10.18009/jcer.924882>
- Villanueva, L., Sinampaga, J., Flordeliza, S. M., Valera, J. K., & Tamayo, S. (2022). Kahoot! App: An Interactive Tool to Enhance the English Participation of Grade 7 Students. *American Journal of Arts and Human Science*, 1(2), 25–32. <https://doi.org/10.54536/ajahs.v1i2.315>
- Vinika, V., Putri, E., Abdul, M., & Asrori, R. (2019). *Pemanfaatan Digital Game Base Learning dengan Media Aplikasi Kahoot untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran*. 16(2).