

PENGUNAAN MEDIA KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR NAHWU DI KELAS IX SMP MUHAMMADIYAH 8 TANGGULANGIN SIDOARJO

Oleh:

Salman Al Farisi

Najih Anwar, S. Ag, M. Pd.

Pendidikan Bahasa Arab

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

24 Desember 2025



Pendahuluan

Era digital yang menyebabkan semua metode pendidikan berubah mulai dari teknologi, perkembangan digitalisasi selaras dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui beberapa cara yaitu pengembangan kurikulum, pemenuhan sarana pembelajaran serta inovasi pembelajaran, menjadi tantangan yang harus dihadapi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Bahasa arab digunakan oleh masyarakat untuk beribadah, berdoa dan mempelajari pengetahuan islam pengaruh penggunaan bahasa arab sangat besar di negara Indonesia untuk digunakan dalam memahami dan menguasai ajaran agama islam.

Didalam pembelajaran bahasa arab ada beberapa unsur yang wajib bagi siswa untuk dipelajari yaitu: 1. Unsur Aswat yang berkaitan dengan bunyi huruf dan pengucapan, 2. Unsur Mufradat yang berkaitan dengan kosa kata bahasa arab, 3. Unsur Tarakih yang berkaitan dengan kaidah-kaidah bahasa arab (Nahwu dan Sharaf).

Pendahuluan

Ilmu nahwu tidak dapat ditinggalkan karena tanpa ilmu nahwu bahasa arab menjadi kacau, secara bahasa nahwu berarti Thoriq wal Jihah yang berarti jalan dan arah.

Adanya ilmu nahwu ini membantu dalam berbicara dan menulis bahasa arab, tidak dapat dipungkiri kebanyakan peserta didik ketika mempelajari ilmu nahwu merasa kesulitan, hal ini disebabkan oleh banyaknya istilah-istilah yang di buat oleh nahwiyyin.

Maka diperlukan inovasi baru untuk mengatasi persoalan tersebut, yakni dengan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek dengan harapan ada peningkatan minat belajar bahasa arab.

Media Kahoot merupakan media pembelajaran yang bisa di akses dengan mudah dan gratis dengan menggunakan handphone atau laptop, platform ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran, quiz online, survey dan diskusi dan terdapat berbagai macam cara untuk digunakan.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Apakah kuis interaktif kahoot merupakan media pembelajaran yang tepat dan baik dan menarik digunakan dalam pembelajaran Ilmu Nahwu?
2. Apakah kuis interaktif kahoot bisa meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Nahwu?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) . Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo, yang terletak di Desa Ngaban Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini bersama siswa kelas IX pada tahun ajaran 2025/2026 semester ganjil yang berjumlah 32 siswa.

Penelitian Tindak Kelas adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan mengadakan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang berada di kelas supaya lebih professional

Metode

Menggunakan metode Kurl Lewin penelitian ini menggambarkan siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, Berikut ini adalah siklus penelitian :



Teknik yang digunakan dalam mengambil data adalah wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen wawancara yang digunakan berfokus pada kegiatan pembelajaran, masalah dan hambatan sebelum pembelajaran observasi terhadap pembelajaran Nahwu di kelas IX. Lembar angket digunakan sebagai alat tolak ukur minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan setelah melakukan tindakan pada setiap siklus.

Hasil

Penelitian tindak kelas (PTK) ini dilakukan di kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo bersama dengan 32 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. Analisis ini dilakukan melalui perhitingan hasil dari angket minat belajar nahwu siswa pada pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Table 1 Indikator Ke-	Frekuensi Pra Tindakan	Presentase Pra Tindakan	Frekuensi Siklus 1	Presentase Siklus 1	Frekuensi Siklus 2	Presentase Siklus 2
1	248	39%	375	59%	514	80%
2	300	47%	430	67%	526	82%
3	249	39%	386	60%	506	79%
4	261	41%	395	62%	552	86%
Jumlah	1058	41 %	1586	62%	2098	82%

Pembahasan

Pada setiap siklus, masing-masing indikator akan digambarkan sebagai berikut:

a) Pra-tindakan

hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa : Perasaan senang 39% masuk pada kategori Sangat Lemah, ketertarikan siswa 47% masuk pada kategori Lemah, perhatian siswa 39% masuk pada kategori Sangat Lemah dan keterlibatan siswa 41% masuk pada kategori Lemah. Rata-rata presentase dari keempat indikator pada tahap pra-tindakan adalah 41%.

b) Siklus I

Pada siklus ini terjadi peningkatan pada setiap indikator. Indikator perasaan senang 59% masuk pada kategori Cukup, indikator ketertarikan siswa 67% masuk pada kategori Cukup, indikator perhatian siswa 60% masuk pada kategori Cukup dan indikator keterlibatan siswa 62% masuk pada kategori Cukup. Setelah hasil dari refleksi pada siklus pertama menunjukkan bahwa minat terhadap proses belajar nahwu dengan media pembelajaran kahoot mengalami peningkatan.

Pembahasan

c) Siklus II

Hasil dari penelitian pada siklus II menunjukkan setiap indikator memiliki peningkatan yang berbeda-beda. Misalnya pada indikator perasaan senang mendapatkan presentase 80%, ketertarikan siswa mendapat presentase 82%, perhatian siswa mendapatkan 79% dan keterlibatan siswa mendapat 86%. Pada tindakan siklus II mendapatkan kategori Kuat pada minat belajar nahwu.

Pada indikator perasaan senang mengalami peningkatan 21%, indikator kedua pada ketertarikan siswa meningkat 15%, indikator ketiga pada perhatian siswa mengalami peningkatan sebesar 19% dan indikator yang terakhir pada keterlibatan siswa meningkat sebesar 24%. Peningkatan pada persentase siklus II menunjukkan adanya kenaikan pada minat belajar siswa terhadap materi nahwu, hal tersebut dapat dilihat dari presentase pra-tindakan, siklus I kemudian siklus II. Oleh sebab itu maka penelitian ini dinilai sudah cukup dilakukan sampai pada siklus II.

Temuan Penting Penelitian

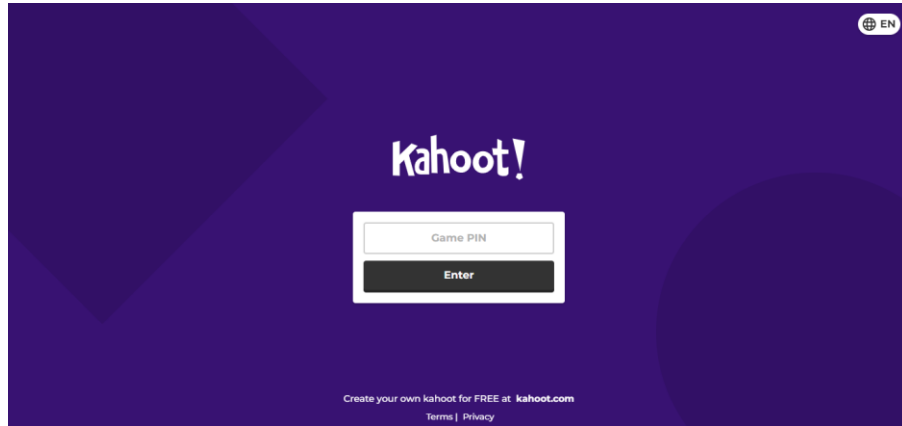
- Media pembelajaran kahoot membuat siswa lebih aktif dan kompetitif dalam pembelajaran
- Penggunaan media pembelajaran semestinya disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing calon pengguna
- Teknologi tidak dapat menggantikan guru/pendidik akan tetapi guru harus bisa lebih kreatif agar siswa tidak bosan dalam mempelajari pelajaran
- Guru harus bisa berkolaborasi dengan teknologi yang terus dikembangkan agar mencapai pendidikan yang berkemajuan

Manfaat Penelitian

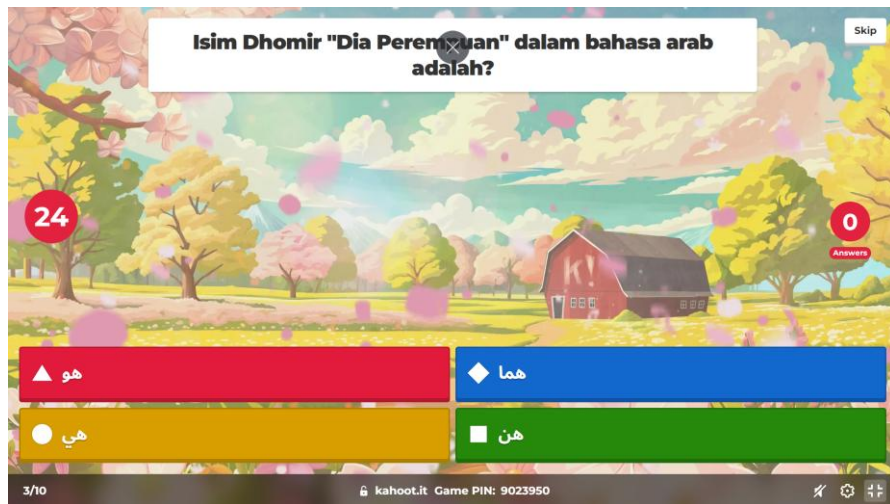
Berdasarkan pada penjelasan tadi, penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi nahwu. Penggunaan media pembelajaran Kahoot juga tidak hanya sebatas meningkatkan minat belajar siswa akan tetapi memiliki dampak yang baik seperti:

1. Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dikelas
2. Menjadikan siswa lebih kompetitif antara satu dengan yang lain
3. Meningkatkan kreatifitas pengajar dalam membentuk media Kahoot dengan baik
4. Meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media pembelajaran Kahoot agar siswa lebih tertarik mempelajari ilmu nahwu, Pembelajaran dilakukan secara lebih efektif dan efisien karena materi yang disampaikan akan mudah diingat oleh siswa.

Dokumentasi Kahoot

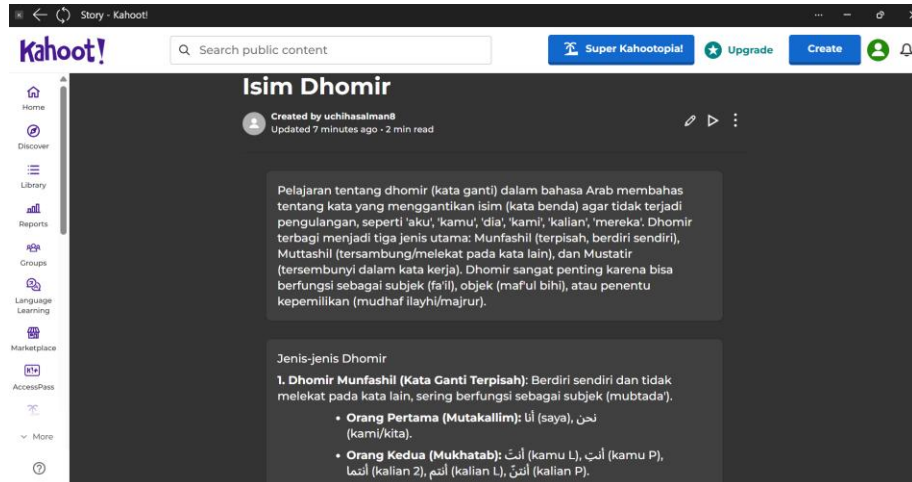


Login Pin Kahoot

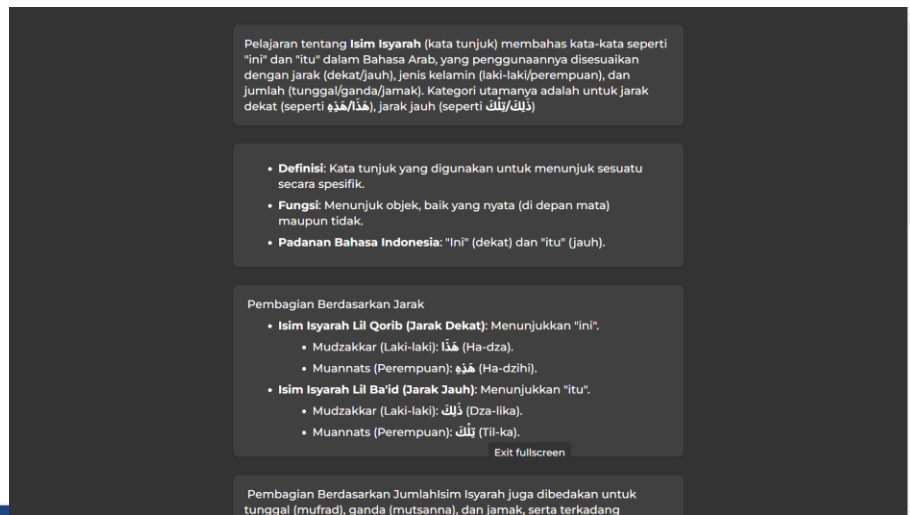


Soal Kahoot

Dokumentasi Kahoot



Materi Isim Dhomir



Materi Isim Isyarah

Referensi

- [1] A. W. Fajriana dan M. A. Aliyah, "Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Era Melenial," *Nazhruna J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, hlm. 246–265, Agu 2019, doi: 10.31538/nzh.v2i2.324.
- [2] M. Muassomah, "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0," *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, doi: 10.32699/LIAR.V4I2.1256.
- [3] K. A. Putri, "Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Din. Sos. J. Pendidik. Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 2, no. 3, Art. no. 3, Sep 2023, doi: 10.18860/dsjpips.v2i3.3533.
- [4] A. Abdullah, B. Badruzzaman, dan N. F. Ramadhan, "The Effectiveness of Tic Tac Toe Game in Enhancing Arabic Vocabulary of Fifth Grade Students at MIN 1 Kota Banda Aceh," *لساننا LISANUNA J. Ilmu Bhs. Arab Dan Pembelajarannya*, vol. 15, no. 1, hlm. 67–84, Sep 2025, doi: 10.22373/lis.v15i1.32141.
- [5] A. Mualif, "Metodologi Pembelajaran Ilmu Nahwu Dalam Pendidikan Bahasa Arab," *AL-HIKMAH J. Pendidik. Dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, hlm. 26–36, 2019.
- [6] L. F. Aziza dan A. Muliansyah, "Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif," *El-Tsaqafah J. Jur. PBA*, vol. 19, no. 1, hlm. 56–71, Jun 2020, doi: 10.20414/tsaqafah.v19i1.2344.

Referensi

- [7] N. Aflisia, A. Karolina, dan E. Yanuarti, *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab*. 2020.
- [8] A. Sehri, "Metode Pengajaran Nahwu Dalam Pengajaran Bahasa Arab," *HUNAFA J. Stud. Islam.*, vol. 7, no. 1, hlm. 47–60, 2010.
- [9] I. Wahyono, "Strategi Kiai Dalam Mensukseskan Pembelajaran Nahwu Dan Shorof Di Pondok Pesantren Al-Bidayah Tegalbesar Kaliwates Jember," *J. Tarbiyatuna Kaji. Pendidik. Islam*, vol. 3, no. 2, hlm. 106–121, 2019.
- [10] U. Ridho, "Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Nabighoh*, vol. 20, no. 01, Art. no. 01, Jun 2018, doi: 10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124.
- [11] Elsa, "Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Ips Pelajaran Sejarah Sman 8 Pontianak." Diakses: 27 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/54857/75676593288>
- [12] U. Hanifah, *Media pembelajaran bahasa Arab*. Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011, hlm. 1–251. Diakses: 14 Februari 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://digilib.uinsa.ac.id/20717/>
- [13] S. Wahyuni, "Taqwiimu Ta'lim An-nahwi Biistikhdami Kahoot FiilFashli Yauman Kaamilan 2 Daurotu Al-Azhar Baariyy Kaadiriyy," PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021. Diakses: 10 Mei 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/31005>

Referensi

- [14] M. Muassomah, "Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0," *Lisanan Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab*, doi: 10.32699/LIAR.V4I2.1256.
- [15] M. Mukhlis, Y. Yusran, dan B. Basrul, "Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di Smks Darul Ihsan Aceh Besar," *Pros. Semin. Nas. Biol. Teknol. Dan Kependidikan*, vol. 10, no. 2, hlm. 303–312, Okt 2022, doi: 10.22373/pbio.v10i2.15394.
- [16] G. D. K. Ningrum, "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! terhadap Hasil Belajar Mahasiswa," *Vox Edukasi*, vol. 9, no. 1, hlm. 271373, 2018, doi: 10.31932/ve.v9i1.32.
- [17] M. R. Pahleviannur dkk., *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka, 2022. Diakses: 29 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=2ialEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=penelitian+tindakan+kelas&ots=zeYyp842Gg&sig=XhSfMMjMQbokyrQzMHp3b0i7Kx0>
- [18] A. M. ILMI, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa," Sep 2023, Diakses: 1 November 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://eprints.unm.ac.id/34123/>

Referensi

- [19] I. N. Fauzan dan N. Anwar, "Implementation of the Singing Method Using Colored Balls as a Tool to Increase Interest in Learning Arabic Class IV Students at SD Muhammadiyah 11 Randegan Sidoarjo: Implementasi Metode Bernyanyi dengan Menggunakan Bola Berwarna Sebagai Alat Bantu untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IV di SD Muhammadiyah 11 Randegan Sidoarjo," 16 Februari 2024, *UMSIDA Preprints Server*. doi: 10.21070/ups.4037.
- [20] N. Nuryani dan A. Halidin, "KONTRIBUSI TK/TPA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ALQURAN DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN 247 PADATUO KEC. TONRA KAB. BONE.," *J. AL-QAYYIMAH*, vol. 4, no. 2, hlm. 236–256, 2021, doi: 10.30863/aqym.v4i2.2040.

