



# SALMAN AL FARISI



Document name: SALMAN AL FARISI.docx  
Document ID: 69aef764d0cc926ff4201650a37b359b5f585f58  
Original document size: 176.92 KB

Submitter: UMSIDA Perpustakaan  
Submission date: 12/31/2025  
Upload type: interface  
analysis end date: 12/31/2025

Number of words: 3,302  
Number of characters: 24,426

Location of similarities in the document:



## ☰ Sources of similarities

### Main sources detected

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	<a href="https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9151/65882/73014">archive.umsida.ac.id</a> https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9151/65882/73014 17 similar sources	3%	<div style="width: 3%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: 3% (89 words)
2	<a href="#">SEMPRO ASYA.docx   SEMPRO ASYA</a> #c30b0c Comes from my group 17 similar sources	2%	<div style="width: 2%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: 2% (54 words)

### Sources with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations	Additional information
1	<a href="http://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256">dx.doi.org   Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Ki...</a> http://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256	< 1%	<div style="width: &lt; 1%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: < 1% (20 words)
2	<a href="http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2274">dx.doi.org   Penerapan Model Instructional Games dengan Platform Kahoot! seb...</a> http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2274	< 1%	<div style="width: &lt; 1%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: < 1% (17 words)
3	<a href="http://dx.doi.org/10.15575/ta.v1i1.17403">dx.doi.org   Analysis Of Nahwu Learning Difficulties In Students Of Class VIII Sya...</a> http://dx.doi.org/10.15575/ta.v1i1.17403	< 1%	<div style="width: &lt; 1%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: < 1% (13 words)
4	<a href="https://www.academia.edu/96926895/Efektifitas_Penggunaan_Kahoot_untuk_Meningkatkan_...">www.academia.edu</a> https://www.academia.edu/96926895/Efektifitas_Penggunaan_Kahoot_untuk_Meningkatkan_...	< 1%	<div style="width: &lt; 1%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>	Identical words: < 1% (11 words)

**Referenced sources (without similarities detected)** These sources were cited in the paper without finding any similarities.

- 1 <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/54857/75676593288>
- 2 <https://digilib.uinsa.ac.id/20717/>
- 3 <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/31005>
- 4 <https://eprints.unm.ac.id/34123/>

## Points of interest

Using Kahoot Media To Attract Interest In Learning Nahwu In Grade IX Of SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo  
[Penggunaan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Minat Belajar Nahwu Di Kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo]

Salman Al-Farisi<sup>1</sup>), Najih Anwar<sup>\*,2)</sup>



[archive.umsida.ac.id](https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9151/65882/73014)

<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9151/65882/73014>

1)Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi:

najihanwar@umsida.ac.id

### Abstract.

The purpose of this study is to

increase interest in learning nahwu in grade IX students at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo, student interest in learning is very important for student learning development, The use of good learning media is one way to increase interest in learning. So that children will try their best to learn the field. Using Kahoot learning media is the right media to increase interest in learning for middle school children, This study uses Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles and 4 stages in each cycle, namely the planning stage, action then continued with observation and reflection. The conclusion of this study is that Kahoot Learning Media can increase interest in learning in grade IX students at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo in learning nahwu. The increase in percentage in cycle I was 21% which was initially 41% to 62% and in cycle II increased by 20% to 82%.  
Keywords - Kahoot Learning Media; Nahwu Knowledge; Learning Interest

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar nahwu pada siswa dan siswi kelas IX di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo, minat belajar siswa sangat penting untuk perkembangan belajar siswa, Penggunaan media pembelajaran yang baik adalah salah satu cara untuk dapat meningkatkan minat belajar. Sehingga anak akan berusaha sebaik mungkin untuk mempelajari bidang tersebut. Menggunakan media pembelajaran Kahoot merupakan media yang tepat untuk meningkatkan minat belajar bagi anak sekolah menengah, Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dan 4 tahapan pada setiap siklus, yaitu tahap perencanaan, tindakan kemudian dilanjutkan observasi dan refleksi. Kesimpulan pada penelitian ini bahwa Media Pembelajaran Kahoot dapat meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IX di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo dalam mempelajari nahwu. Peningkatan persentase pada siklus I sebesar 21% yang awalnya 41% menjadi 62% dan pada siklus II meningkat 20% menjadi 82%.  
Kata Kunci - Media Pembelajaran Kahoot; Nahwu; Minat Belajar

### I. 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 [1].



[dx.doi.org | Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah \(imla'\) Bahasa Arab di Era Industri 4.0](https://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256)

[http://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256](https://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256)

Saat ini, dunia pendidikan dihadapkan pada era revolusi industri 4.0.

Revolusi industri 4.0 merupakan proses keberlanjutan dari revolusi industri 3.0 [2]. Hadirnya perkembangan digital menuntut guru untuk mampu menciptakan berbagai macam inovasi pembelajaran, kapasitas diri, kemampuan digital dan mengkreasikan media yang menarik dalam aktivitas pembelajaran. Untuk meningkatkan minat peserta didik hendaknya guru lebih kreatif menggunakan media pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa [3]. Bahasa arab adalah bahasa yang sangat berkembang dan digunakan diseluruh dunia [4], bahasa arab menjadi bahasa yang penting di Indonesia karena bahasa ini kebanyakan digunakan oleh masyarakat muslim dan mayoritas penduduk di Indonesia beragama islam, 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 [5]. Untuk bisa dan mampu berbahasa arab diperlukan pembelajaran bahasa arab disekolah dan yang perlu dipelajari ada empat keterampilan yaitu :1. trampil dalam berbicara ( maharah kalam ), 2. trampil dalam mendengar (maharah istima'), 3. trampil dalam membaca (maharah qira'ah ), 4. trampil dalam menulis (maharah kitabah) [6]. Didalam pembelajaran bahasa araba da 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 Tarikh yang berkaitan dengan kaidah-kaidah bahasa arab (Nahwu dan Sharaf) [7].

Dari berbagai unsur diatas terdapat pembelajaran kaidah bahasa arab (Nahwu). nahwu tidak dapat ditinggalkan karena tanpa nahwu bahasa arab menjadi kacau, secara bahasa nahwu berarti Thoriq wal Jihah yang berarti jalan dan arah[8]. Adanya Nahwu ini membantu dalam berbicara dan menulis bahasa arab, tidak dapat dipungkiri kebanyakan peserta didik ketika mempelajari Nahwu merasa kesulitan, hal ini disebabkan oleh banyaknya istilah-istilah yang di buat oleh nahwiyyin mulai dari zaman dahulu hingga saat ini sangat banyak sehingga ilmu ini terkesan sangat sulit dan tidak menarik untuk dipelajari. Terdapat banyak istilah inilah yang menjadi prolem dasar mengapa Nahwu ini sulit dan tidak menarik untuk dipelajari [9]. Sebagian besar peserta didik menjadikan Nahwu salah satu mata pelajaran yang kurang diminati. Banyak pula problematika yang dihadapi, baik dalam segi pelaksanaan pengajarannya dan media yang digunakan [10].

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal, faktor yang dari dalam termasuk mempengaruhi psikologis dimana salah satu faktor psikologis adalah minat [11]. Maka diperlukan inovasi baru untuk mengatasi persoalan tersebut, yakni dengan penggunaan model pembelajaran berbasis platform dengan harapan ada peningkatan minat belajar Nahwu. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan proses transformasi ilmu dari pengajar kepada peserta didik yang bertujuan agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan, fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai pembantu pendidik dalam menyampaikan materi secara sistematis untuk meningkatkan kualitas ilmu yang didapatkan. Sebagai media pembelajaran juga bias disebut alat pendengar, alat peraga atau media penjelas untuk memudahkan atau memperlancar komunikasi [12]. Proses pembelajaran yang dibutuhkan adalah layanan unggul bagi siswa untuk meningkatkan perkembangan mereka. Layanan unggul ini bergantung pada pendekatan yang tepat dan terstruktur, serta meliputi komponen yang berbeda,



jelas, metodis, dinamis, dan efektif[13].

Penelitian terdahulu, Rr. Nur Apriyanti Atika, dan Muassomah, Penggunaan Media Kahoot! sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0., menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot sangat mendukung proses belajar siswa dan para siswa merespons positif dengan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengajarannya yaitu dalam materi Nahwu [14]. Maka dengan itu peneliti memberikan media yang berbasis Pendidikan dengan icon yang bisa dikembangkan guru agar suasana dapat aktif dan tidak membosankan[15]. Media Kahoot merupakan media pembelajaran yang bisa di akses dengan mudah dan gratis dengan menggunakan handphone atau laptop, platform ini dapat digunakan sebagai quiz online, survey dan diskusi dan terdapat berbagai macam cara untuk dimainkan, Kahoot harus menggunakan koneksi internet untuk dimainkan, dapat dimainkan secara individu maupun kelompok dengan seru[16]. Adanya media interaktif Kahoot diharapkan sebagai metode pembelajaran yang bisa menarik minat dalam mempelajari Nahwu dalam bahasa arab.

Peneliti memilih untuk melakukan penelitian di tempat ini dikarenakan sekolah Muhammadiyah masih butuh perbaikan dalam pembelajaran bahasa arab yang tergabung dengan kurikulum ISMUBA (Islam Muhammadiyah dan Bahasa Arab). Berdasarkan hasil obsevasi awal yang dilakukan peneliti di SMPMuhammadiyah 8 Tanggulangin dalam kegiatan

pembelajaran bahasa arab terutama pada materi nahuw kelas IX minimnya penerapan media pembelajaran, proses pembelajaran berfokus pada guru dan pegangan kitab saja. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif selama dikelas dan kurangnya minat dalam mempelajari nahuw. Sejatinya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran tersebut agar siswa lebih meminati pelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1. Bagaimana penggunaan media Kahoot untuk meningkatkan minat belajar nahuw dikelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: 1. Untuk mengetahui apakah Kahoot sebagai media pembelajaran yang baik dan menarik dalam mempelajari Nahuw 2.Untuk menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa arab terutama pada materi Nahuw.

## II. 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 [17]. Menggunakan metode Kurl Lewin penelitian ini menggambarkan siklus spiral yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi[18]. Berikut ini adalah siklus Penelitian Tindak Kelas (PTK).

□

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 Nahuw di kelas. Observasi digunakan untuk memperoleh data sebagai bahan untuk melakukan analisis dan telaah dalam mengukur seberapa besar tindakan yang diberikan dalam meningkatkan minat belajar Nahuw. Lembar angket digunakan sebagai alat tolak ukur minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan setelah melakukan tindakan pada setiap siklus. maka digunakan rumus sebagai berikut untuk mengukur peningkatan minat belajar Nahuw:

### Keterangan:

: Persentase siswa minat siswa

: Banyak siswa yang berminat

: Jumlah siswa

Setelah hasil diolah berdasarkan skala Likert, kemudian hasilnya akan digunakan untuk membuat kesimpulan dari penelitian[19]. Faktor yang akan dianalisis dari penelitian ini adalah bagaimana minat siswa terhadap pelajaran Nahuw dalam mata pelajaran bahasa arab sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot dan sesudah menggunakan metode pembelajaran Kahoot. Hasil penelitian selanjutnya di klasifikasi berdasarkan kriteria persentase skala yang telah dimodifikasi sesuai dengan skor angket dan jumlah alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

□

## III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindak kelas (PTK) ini dilakukan di kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo besama dengan 32 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. Data ini didapatkan melalui observasi, angket minat belajar nahuw, wawancara dan dokumentasi. Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan siswa aktif dan mendorong pemanfaatan handphone untuk kepentingan pembelajaran menjadi optimal. Siswa merasa senang dan tidak bosan sehingga termotivasi dan mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berikut penjelasan pada setiap siklusnya :

### Pra Siklus

Pra siklus adalah langkah awal yang dilakukan sebelum memasuki siklus I. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pretest yang tujuannya adalah untuk mengukur kondisi awal minat belajar nahuw pada siswa.

#### Siklus I

Pada siklus I, mencakup empat tahapan, yaitu:

##### Perencanaan

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan kegiatan berikut:

Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Mempersiapkan materi pembelajaran dan struktur kalimat tentang Dhomir (Kata Ganti Orang).

Menyiapkan media pembelajaran Kahoot tentang Dhomir (Kata Ganti Orang).

Menyiapkan instrument penilaian dan angket.

##### Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan tindakan ini, langkah-langkah yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Membuka pembelajaran dengan basmalah, salam dan do'a bersama.

Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Memperkenalkan Aplikasi Kahoot dan cara bermainnya.

Memberikan penjelasan mengenai dhomir serta contoh dalam kalimat.

Setiap siswa memberikan contoh tentang dhomir dalam sebuah kalimat.

Menggunakan Hp untuk melakukan kuis pada Kahoot

##### Observasi

Pada tahap observasi ini, dilakukan pengamatan terhadap pemahaman siswa dalam pelajaran dan antusias siswa mengikuti pelajaran.

##### Refleksi

Peneliti menganalisis data yang diperoleh dan melaksanakan evaluasi sebagai dasar untuk dijadikan perbaikan pada siklus kedua.

### Siklus II

Siklus ini dilaksanakan sebagai langkah lanjutan hasil refleksi pada siklus I, dengan tema yang berbeda yaitu Isim Isyaroh. Dalam siklus ke II ini juga memiliki empat tahapan sebagai berikut:

#### Perencanaan

Peneliti menyusun RPP dan menyusun alur pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran kahoot.

##### Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media kahoot tentang isim isyaroh

##### Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan yang sama seperti yang dilakukan pada siklus I.

##### Refleksi

Peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis data dan menyimpulkan hasil analisis yang diperoleh. Peneliti menetapkan tingkat keberhasilan siklus penelitian melalui perhitungan menggunakan rumus sederhana yang telah ditetapkan. etuntasan dalam pembelajaran dianggap berhasil jika telah mencapai lebih dari 80%.

Analisis ini dilakukan melalui perhitungan hasil dari angket minat belajar nahuw 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%

Table.1 Distribusi skor dari hasil angketminat belajar nahwu siswa

□

Gambar 1. Diagram peningkatan minat belajar nahwu siswa pada pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada penerapan media pembelajaran Kahoot. Peningkatan tersebut terlihat pada Tabel 1. dimana persentase sebelum tindakan dengan 41% untuk kategori lemah, mengalami kenaikan skor menjadi 62% untuk kategori cukup pada siklus I, dan mengalami kenaikan skor kembali menjadi 82% untuk kategori Kuat pada siklus II. Hasil penelitian dapat dikelompokkan secara khusus menjadi empat indikator yang meliputi: perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa[20].

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

#### Pra-tindakan

Sebelum melakukan tindakan, hasil yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan presentase pada masing-masing indikator seperti: 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%.

#### 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. Namun setelah refleksi dilakukan rata-rata hanya mendapatkan 62% yang masuk dalam kategori cukup maka penelitian berlanjut ke siklus berikutnya.

#### Siklus II

Melihat dari hasil angket minat belajar pada siklus I, maka dilakukan siklus II untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada presentase disetiap indikator. Hasil dari penelitian pada siklus II menunjukkan setiap indikator memiliki peningkatan yang berbeda-beda. Misalnya pada indikator perasan 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.

Kenaikan presentase yang dihasilkan dari siklus I dan siklus II juga berbeda pada setiap indikator. 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 persentase pra-tindakan, siklus I kemudian siklus II. Oleh sebab itu maka penelitian ini dinilai sudah cukup dilakukan sampai pada siklus II.

Berdasarkan pada penjelasan diatas, 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 Nahwu, Pembelajaran dilakukan secara lebih efektif dan efisien karena metari yang disampaikan akan mudah diingat oleh siswa.

#### IV. Simpulan

Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran kahoot dapat meningkatkan minat siswa dan siswi kelas IX di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin dalam mempelajari Nahwu yang merupakan cabang ilmu yang penting dalam bahasa arab. Hasil angket yang diberikan kepada siswa sebelum dilakukan tindakan menunjukkan presentase awal yaitu 41% masuk dalam kategori lemah, pada siklus 1 terdapat kenaikan menjadi 62% masuk dalam kategori cukup dan terjadi kenaikan pula pada siklus ke II menjadi 82% masuk pada kriteria kuat. Penggunaan media pembelajaran kahoot memiliki dampak positif, karena menggunakan media pembelajaran kahoot dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari Nahwu dan bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran didalam kelas.

#### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan yang Maha Kuasa telah memudahkan dalam proses penelitian ini, dan ucapan terima kasih juga kepada kedua orang tua dan keluarga atas support selama perkuliahan, ucapan banyak terima kasih juga kepada bapak/ibu dosen yang sudah membimbing kami dan memberikan ilmu kepada kami, ucapan terimakasih juga kepada istri tercinta yang sudah memberikan dukungan sampai penelitian ini terselesaikan, dan tak lupa kepada seluruh keluarga besar SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin yang sudah memberikan waktu dan tempat untuk mengadakan penelitian di sekolah.

#### 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]Moch. A. Aprihartha, W. A. E. Prabowo,

dan V. H. Wibawa, "Eksplorasi Penggunaan Platform Kahoot! Sebagai Media Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII SMP," J. Inov. Penelit. Dan Pengabd.



Masy., vol. 4, no. 2, hlm. 152–160, Nov 2024, doi: 10.53621/jippmas.

v4i2.383.

[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,"



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 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.

[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].

Wahyono, "Strategi



**dx.doi.org | Analysis Of Nahwu Learning Difficulties In Students Of Class VIII Syamsul Ulum Boarding School Bandung**  
http://dx.doi.org/10.15575/ta.v1i1.17403

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/2071/

[13]S. Wahyuni, "Taqwimu Ta'lim An-nahwi Biistikhdaami Kahoot FiilFashli Yauman Kaamilan 2 Daurotu Al-Azhar Baariyy Kaadiriy," 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

[14]M.



**dx.doi.org | Penerapan Model Instructional Games dengan Platform Kahoot! sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar**  
http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2274

Muassomah,

"



**dx.doi.org | Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa Arab di Era Industri 4.0**  
http://dx.doi.org/10.32699/liar.v4i2.1256

Penggunaan Media Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kitabah (imla') Bahasa



**dx.doi.org | Penerapan Model Instructional Games dengan Platform Kahoot! sebagai Alat Penilaian untuk Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar**  
http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2274

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



**www.academia.edu**  
https://www.academia.edu/96926895/Efektifitas\_Penggunaan\_Kahoot\_untuk\_Meningkatkan\_Hasil\_Belajar\_Siswa

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.

[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:



N. Fadhiba dan N. Anwar,

"The Implementation of Project-Based Learning (PBL) Model to Enhance the Arabic Learning Interest of Grade VIII Students at MTs Al Ihsan Sungai Rumbai Bengkulu: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VIII di MTs Al Ihsan Sungai Rumbai Bengkulu,"



13 Oktober 2025, UMSIDA Preprints Server. doi: 10.21070/ups.9583.

[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.



**SEMPRO ASYA.docx** | SEMPRO ASYA

Comes from my group



**archive.umsida.ac.id**

<https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/9151/65882/73014>

of Interest Statement

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential

conflict of interest.