
Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Academia Open

Vol. 10 No. 1 (2025): June
DOI: 10.21070/acopen.10.2025.13257

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

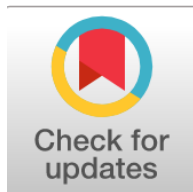
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Kahoot-Based Classroom Action Research on Nahwu Learning Interest: Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Kahoot tentang Minat Belajar Nahwu

Salman Al Farisi, uchihasalman8@gmail.com (*)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Najih Anwar, najihanwar@umsida.ac.id

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(*) Corresponding author

Abstract

This study examines the integration of digital learning media in Arabic grammar instruction at the junior secondary level. **General Background:** The digital era and Industrial Revolution 4.0 require teachers to adopt innovative technology-based media to create engaging and student-centered learning environments. **Specific Background:** Nahwu, as a fundamental component of Arabic grammar, is often perceived as difficult and less appealing by students, resulting in low learning interest. **Knowledge Gap:** Although Kahoot has been applied in various Arabic language skills, limited studies focus specifically on its application in Nahwu learning interest at the junior secondary level. **Aims:** This classroom action research aims to increase Grade IX students' interest in learning Nahwu at SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo through Kahoot-based instruction. **Results:** The findings indicate a progressive increase in learning interest from 41% in the pre-cycle to 62% in Cycle I and 82% in Cycle II, categorized as strong. Improvements were observed across four indicators: enjoyment, attraction, attention, and involvement. **Novelty:** The study specifically applies Kahoot to Nahwu instruction within a structured classroom action research design. **Implications:** Kahoot-based learning supports active participation, competitive engagement, and structured grammar instruction in Arabic language classrooms.

Keywords: Kahoot, Nahwu, Classroom Action Research, Arabic Grammar Learning, Learning Interest

Key Findings Highlights:

Student motivation indicators improved consistently across two action cycles.

Interactive quiz sessions increased classroom participation and engagement.

Grammar instruction became more structured through technology-supported activities.

Published date: 2026-02-10

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]. 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 mengkreasi 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 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) [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 nahwiyin 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 penjas 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 Kitabāh (imlā') 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 SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin dalam kegiatan pembelajaran bahasa arab terutama pada materi nahwu 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 nahwu. 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 nahwu 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 Nahwu 2. Untuk menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa arab terutama pada materi 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 [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).



Figure 1. Gambar 1. Siklus Pengajaran

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. Observasi digunakan untuk memperoleh data sebagai bahan untuk melakukan analisis dan telaah dalam mengukur seberapa besar tindakan yang diberikan dalam meningkatkan minat belajar Nahwu. 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 Nahwu:

$$\%Am = \frac{\sum As}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

%Am : Persentase siswa minat siswa
 $\sum As$: Banyak siswa yang berminat
 N : Jumlah siswa

Figure 2.

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 Nahwu dalam mata pelajaran bahasa arab sebelum menggunakan media pembelajaran Kahoot dan sesudah menggunakan metode pembelajaran Kahoot. Hasil penelitian selanjutnya di kasifikasikan berdasarkan kriteria persentase skala yang telah dimodifikasi sesuai dengan skor angket dan jumlah alternatif jawaban yang digunakan sebagai berikut:

No.	Interval	Keterangan
1.	25% - 39%	Sangat lemah
2.	40% - 54%	Lemah
3.	55% - 69%	Cukup
4.	70% - 84%	Kuat
5.	85% - 100%	Sangat Kuat

Figure 3. Gambar 2. Kriteria presentase sekala

Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindak kelas (PTK) ini dilakukan di kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo bersama dengan 32 siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin. Data ini didapatkan melalui observasi, angket minat belajar nahwu, 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 :

A. 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 nahwu pada siswa.

B. Siklus I

Pada siklus I, mencakup empat tahapan, yaitu:

1. 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.

2. 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

3. Observasi

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

4. 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 Isyarah. Dalam siklus ke II ini juga memiliki empat tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

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

2. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media kahoot tentang isim isyarah

3. Observasi

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

4. 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 nahwu siswa pada pra-siklus, siklus I dan siklus II.

Ke-	Indikator	Frekuensi	Pra	Presentase	Pra	Frekuensi	Siklus	Presentase	Frekuensi	Siklus	Presentase
1	Tindakan	248	Tindakan	39%	1	Siklus 1	2	514	Siklus 2		
2		300		47%	2		3	526			
3		249		39%	3		4	506			
4		261		41%	4		5	552			
Jumlah		1058		41 %	1586		2098				

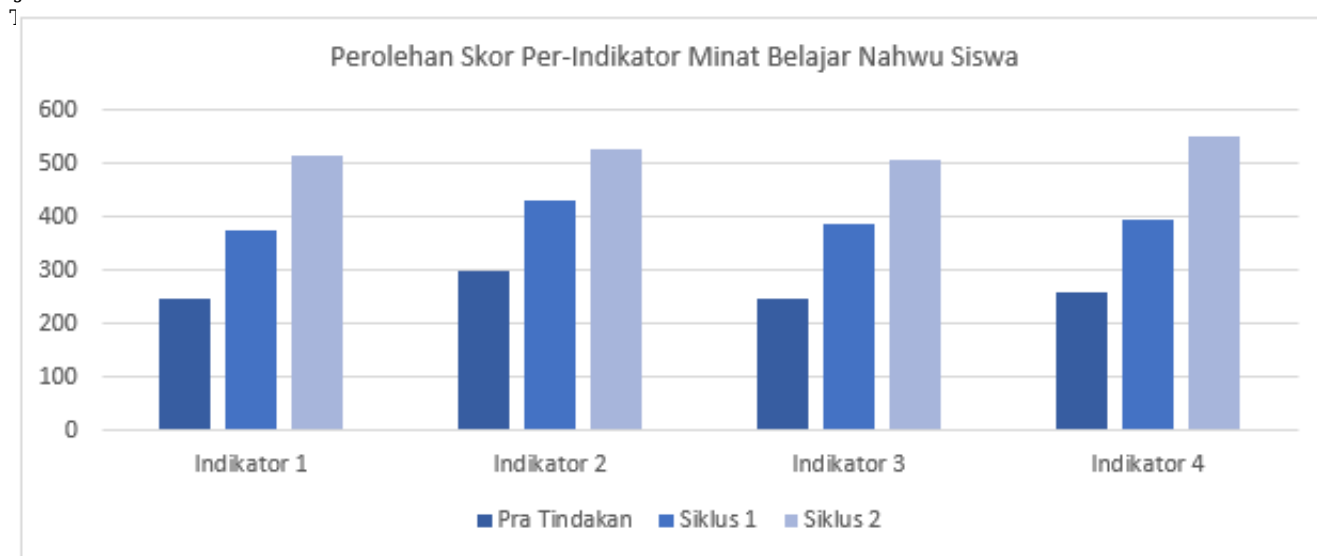


Figure 4. Gambar 3. Diagram peningkatan minat belajar nahwu siswa pada pra tindakan, siklus 1, dan siklus 2.

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:

a. 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%.

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

c. 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 menunjukan adanya peningkatan pada presentase disetiap indikator. 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.

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 presentase 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 materi yang disampaikan akan mudah diingat oleh siswa.

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, ucapkan 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.

References

- [1] A. W. Fajriana and M. A. Aliyah, "Challenges of Teachers in Improving the Quality of Islamic Education in the Millennial Era," *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 246-265, Aug. 2019, doi: 10.31538/nzh.v2i2.324.
- [2] M. A. Aprihartha, W. A. E. Prabowo, and V. H. Wibawa, "Exploration of Kahoot Platform as Mathematics Learning Media for Grade VIII Students," *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, pp. 152-160, Nov. 2024, doi: 10.53621/jippmas.v4i2.383.
- [3] K. A. Putri, "Effectiveness of Kahoot Game-Based Learning Media on Student Motivation and Learning

Outcomes," *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 2, no. 3, 2023, doi: 10.18860/dsjpips.v2i3.3533.

4. [4] A. Abdullah, B. Badruzzaman, and 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: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, vol. 15, no. 1, pp. 67-84, Sep. 2025, doi: 10.22373/lis.v15i1.32141.
5. [5] A. Mualif, "Nahwu Learning Methodology in Arabic Language Education," *Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 26-36, 2019.
6. [6] L. F. Aziza and A. Muliansyah, "Arabic Language Skills with a Comprehensive Approach," *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, vol. 19, no. 1, pp. 56-71, Jun. 2020, doi: 10.20414/tsaqafah.v19i1.2344.
7. [7] N. Aflisia, A. Karolina, and E. Yanuarti, *Utilization of Kahoot Application to Improve Mastery of Arabic Language Elements*. 2020.
8. [8] A. Sehri, "Nahwu Teaching Methods in Arabic Language Instruction," *Hunafa: Jurnal Studi Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 47-60, 2010.
9. [9] I. Wahyono, "Kiai Strategies in Teaching Nahwu and Shorof at Al-Bidayah Islamic Boarding School," *Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 2, pp. 106-121, 2019.
10. [10] U. Ridho, "Evaluation in Arabic Language Learning," *An-Nabighoh*, vol. 20, no. 1, 2018, doi: 10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124.
11. [11] Elsa, "The Use of Kahoot on Students' Learning Interest in History Subject," 2025.
12. [12] U. Hanifah, *Arabic Language Learning Media*. Surabaya: Putra Media Nusantara, 2011.
13. [13] S. Wahyuni, "Evaluation of Nahwu Teaching Using Kahoot," Ph.D. dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021.
14. [14] M. Muassomah, "The Use of Kahoot as Learning Media for Maharah Kitabah in the Industrial Era 4.0," *Lisanan Arab: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2020, doi: 10.32699/LIAR.V4I2.1256.
15. [15] M. Mukhlis, Y. Yusran, and B. Basrul, "The Use of Kahoot Media on Students' Learning Interest," *Prosiding Seminar Nasional Biologi Teknologi dan Kependidikan*, vol. 10, no. 2, pp. 303-312, Oct. 2022, doi: 10.22373/pbio.v10i2.15394.
16. [16] G. D. K. Ningrum, "Application of Kahoot Interactive Quiz Media on Student Learning Outcomes," *Vox Edukasi*, vol. 9, no. 1, 2018, doi: 10.31932/ve.v9i1.32.
17. [17] M. R. Pahleviannur et al., *Classroom Action Research*. Pradina Pustaka, 2022.
18. [18] A. M. Ilmi, "Implementation of Project Based Learning Model to Improve Science Learning Outcomes," 2023.
19. [19] U. N. Fadhila and N. Anwar, "Implementation of Project-Based Learning Model to Increase Arabic Learning Interest," *UMSIDA Preprints*, 2025, doi: 10.21070/ups.9583.
20. [20] N. Nuryani and A. Halidin, "Contribution of TK/TPA in Increasing Students' Learning Interest in Quran Material," *Jurnal Al-Qayyimah*, vol. 4, no. 2, pp. 236-256, 2021, doi: 10.30863/aqym.v4i2.2040.