

PENERAPAN MEDIA KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWI KELAS XI-B MADRASAH ALIYAH BAHRUL ULUM TAMBAKBERAS JOMBANG

Application of Kahoot Media in Arabic Language Learning to Improve the Learning Motivation of Grade XI-B Female Students at Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang

Muhammad Adib Faizi, Lailatul Mathoriyah, Aufia Aisa

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang

adibfaizi0601@gmail.com; lelymathoriyah1982@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 8, 2026	Jul 6, 2026	Jul 18, 2026	Jul 23, 2026

Abstract

Arabic language learning in Madrasah Aliyah continues to face challenges in the form of low active participation among female students and limited variation in learning media, which affect learning motivation. This condition necessitates the use of technology-based media capable of creating interactive, engaging, and enjoyable learning, one of which is Kahoot. This study aims to describe the process of implementing Kahoot in Arabic language learning, identify female students' responses to its use, and analyze its impact on the learning motivation of Class XI-B female students at Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. The study employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects were Class XI-B female students at Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Data were collected through observation, interviews, and documentation and then analyzed using

the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of Kahoot created a more active, interactive, and conducive Arabic language learning environment. The female students demonstrated greater enthusiasm and engagement as well as increased motivation to learn. The use of Kahoot also had a positive impact on learning motivation, as indicated by increased attention, participation, self-confidence, and perseverance among the female students during the learning process. This study concludes that Kahoot can be used as an interactive learning medium to increase motivation in learning Arabic. These findings provide practical implications for teachers in developing technology-based learning that is more participatory, engaging, and appropriate to the characteristics of students in Madrasah Aliyah.

Keywords: Kahoot; Madrasah Aliyah; Interactive Learning Media; Learning Motivation; Arabic Language Learning

Abstrak: Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah masih menghadapi kendala berupa rendahnya partisipasi aktif siswi dan terbatasnya variasi media pembelajaran yang berdampak pada motivasi belajar. Kondisi tersebut menuntut penggunaan media berbasis teknologi yang mampu menciptakan pembelajaran interaktif, menarik, dan menyenangkan, salah satunya melalui *Kahoot*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Arab, mengidentifikasi tanggapan siswi terhadap penggunaannya, dan menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar siswi kelas XI-B Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian adalah siswi kelas XI-B Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Kahoot* mampu menciptakan pembelajaran Bahasa Arab yang lebih aktif, interaktif, dan kondusif. Siswi menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih tinggi serta peningkatan semangat belajar. Penggunaan *Kahoot* juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar yang ditunjukkan oleh meningkatnya perhatian, partisipasi, kepercayaan diri, dan ketekunan siswi selama pembelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Kahoot* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Arab. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih partisipatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di Madrasah Aliyah.

Kata Kunci: *Kahoot*; Madrasah Aliyah; Media Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar; Pembelajaran Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa yang penting dalam kajian pendidikan agama Islam. Di tingkat Madrasah Aliyah, penguasaan bahasa Arab sangat dibutuhkan tidak hanya untuk memahami teks-teks keagamaan seperti Al-Qur'an dan Hadis secara mendasar, tetapi juga untuk membantu siswi membaca dan memahami materi pelajaran agama yang sebagian besar disajikan dalam bahasa Arab. Lebih dari itu, penguasaan bahasa Arab menjadi

pintu masuk untuk menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu-ilmu keislaman, memperkuat identitas keagamaan, serta membentuk dasar pemikiran Islam yang lebih kokoh (Azizah, 2020).

Kebutuhan ini semakin terasa di lingkungan Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, sebuah madrasah yang berada di bawah naungan pondok pesantren salaf yang dikenal kuat dalam tradisi keilmuan klasik. Sebagai lembaga pendidikan yang berafiliasi dengan pesantren, madrasah ini tidak hanya menekankan capaian akademik, tetapi juga membekali siswi dengan kemampuan dasar dalam membaca dan memahami kitab kuning (turats) karya para ulama salaf. Teks-teks tersebut ditulis seluruhnya dalam bahasa Arab klasik tanpa harakat, sehingga menuntut penguasaan serius dalam aspek nahwu dan sharaf. Oleh karena itu, kemampuan bahasa Arab di sini bukanlah sekadar pelajaran tambahan, melainkan bagian dari identitas akademik dan keagamaan siswi (Yanmar et al., 2023).

Menariknya, di tengah kuatnya tradisi keilmuan salaf tersebut, Madrasah Aliyah Bahrul Ulum juga dikenal sebagai madrasah yang responsif terhadap perkembangan zaman. Madrasah ini aktif mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya sebagai bentuk penyesuaian terhadap karakter siswi masa kini yang lahir dan tumbuh di era digital. Dengan demikian, madrasah ini mencoba menjembatani dua kutub penting: penguatan nilai-nilai keilmuan klasik khas pesantren, dan inovasi pendidikan berbasis teknologi modern. Kombinasi ini menjadi kekuatan sekaligus tantangan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Arab yang selama ini identik dengan pendekatan tradisional (Syafi'i, 2019).

Media pembelajaran, sebagai alat bantu pengajaran, memainkan peranan penting dalam proses belajar. Media ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membangkitkan minat dan semangat belajar siswi. Media yang efektif akan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi serta membuat mereka lebih aktif dalam berpartisipasi (Afaria et al., 2022). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Ridha, 2023). Dalam pembelajaran bahasa Arab, penerapan media yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswi sangat penting agar proses pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan bermakna (Supriyaddin, 2023).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berkembang pesat seiring kemajuan teknologi adalah media interaktif. Media interaktif merupakan alat komunikasi berbasis teknologi digital yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dengan konten yang disajikan (Fauzan et al., 2026; Rahmawati, 2024). Dalam konteks pendidikan, media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswi dengan menghadirkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan simulasi yang dapat dikendalikan secara langsung oleh peserta didik. Tujuan utama media interaktif adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan setiap individu (Asela et al., 2020). Media interaktif memegang peranan yang begitu penting dalam menunjang pembelajaran, terutama bagi siswi dengan gaya belajar visual. Selain membantu memaksimalkan potensi peserta didik, media ini juga menyediakan umpan balik yang cepat kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung. Tak hanya itu, komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswi menjadi lebih terbuka serta efektif melalui platform digital (Jusman & Usman, 2025).

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi, tetapi juga mengubah pola interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih komunikatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik (Fauzan et al., 2026). Dalam pembelajaran bahasa Arab, pemanfaatan media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mengurangi kesan bahwa bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang sulit dan monoton. Melalui media yang bersifat interaktif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, menerima umpan balik secara langsung, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan sehingga motivasi belajar dapat tumbuh secara lebih optimal (Afaria et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang mulai populer digunakan di berbagai jenjang pendidikan adalah Kahoot, sebuah platform berbasis permainan yang dirancang untuk mendukung proses belajar melalui kuis interaktif yang menyenangkan (Supriyaddin, 2023). Kehadiran Kahoot di dunia pendidikan telah memberikan angin segar bagi pengajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Maryam & Qomariyah, 2020). Aplikasi ini memungkinkan siswi untuk belajar sambil bermain, menjawab soal dalam suasana kompetitif, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian, keterlibatan, dan semangat siswi saat proses belajar berlangsung (Putri & Wibowo, 2023).

Berdasarkan observasi awal, siswi menyampaikan bahwa proses pembelajaran cenderung terlalu teoritis dan minim praktik, meskipun telah menggunakan media digital berupa video pembelajaran. Hal ini menyebabkan materi yang disampaikan tidak sepenuhnya dapat mereka serap dan aplikasikan dalam latihan maupun evaluasi. Mereka juga menyebut bahwa penerapan media digital yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, seperti kuis digital atau permainan edukatif, dapat membantu mereka merasa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Melihat karakteristik peserta didik pada era digital saat ini, guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga mampu membangkitkan motivasi belajar. Motivasi merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif mengikuti kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, serta menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran (Afifah & Jannah, 2024). Oleh sebab itu, penerapan media Kahoot dipandang relevan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur teknologi, permainan edukatif, dan aktivitas belajar secara bersamaan sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab peserta didik (Assesanti, 2021).

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana penerapan media Kahoot memengaruhi motivasi belajar siswi dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan memahami pengalaman siswi kelas XI-B Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang terhadap penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji apakah metode kahoot yang digunakan benar-benar efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sedangkan penggunaan penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena proses pengenalan dan penerapan media Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, tanggapan siswi, dan dampaknya terhadap motivasi belajar siswi di lingkungan

yang sebelumnya belum mengenal Kahoot sama sekali (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024). Sebagaimana dijelaskan oleh Lexy J. Moleong, *“metodologi penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”* (Moleong, 2019). Pendekatan ini relevan untuk menjawab pertanyaan "bagaimana" dan "apa" terkait inisiasi, implementasi, dan dampaknya, sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama. Proses pengenalan dan penerapan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Arab, tanggapan siswi terhadap media Kahoot sebagai pembelajaran baru dan dampak penggunaan Kahoot terhadap motivasi belajar siswi (Sugiono, 2024).

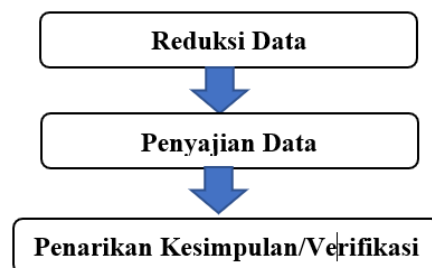
Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa madrasah tersebut merupakan lembaga pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi namun belum pernah menerapkan Kahoot sebelumnya, sehingga memberikan kesempatan unik bagi peneliti untuk menginisiasi, mendampingi, dan mengamati langsung proses pengenalan dan adaptasi teknologi baru dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari siswi kelas XI-B Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang dan guru mata pelajaran bahasa Arab sebagai pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan Kahoot. Berdasarkan sifatnya, sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu siswi kelas XI-B Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang yang mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan Kahoot sebagai media interaktif dan guru bahasa Arab yang memperkenalkan peneliti kepada siswi dan memberikan informasi umum terkait proses pembelajaran, serta mengamati secara umum jalannya penelitian tanpa terlibat langsung dalam penerapan Kahoot sebagai data primer. Sedangkan, dokumen pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, dan daftar nama siswi dan hasil kuis Kahoot, dokumentasi foto dan video, angket motivasi belajar, serta transkrip hasil wawancara sebagai data sekunder (Assyakurrohim et al., 2022).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif, dokumentasi, wawancara mendalam, penyebaran angket serta penggunaan soal pretest posttest (Sugiono, 2024). Observasi partisipatif bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana proses pengenalan dan penerapan Kahoot berlangsung di lapangan, termasuk peran peneliti sebagai fasilitator awal. Catatan lapangan akan dibuat secara detail untuk

merekam hasil observasi. Adapun dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang relevan dengan penelitian. Dokumen yang akan dikumpulkan meliputi: Mengumpulkan RPP, materi, dokumentasi visual, dan hasil kuis Kahoot yang digunakan peneliti dan guru sebagai bahan analisis. Dan wawancara mendalam bertujuan untuk mengungkap lebih jauh bagaimana penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Arab, khususnya untuk mengetahui tanggapan Siswi serta kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Data kuantitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus mean, dan data kualitatif yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Model ini terbukti efektif dalam penelitian kualitas pendidikan dengan pendekatan interaktif yang meliputi tiga alur kegiatan utama yang saling berinteraksi (Miles et al., 2019). Langkah-langkah analisis data penelitian dapat dilihat melalui gambar 1. Sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Model Analisis Data Miles & Huberman

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang, salah satu madrasah aliyah di bawah naungan Pondok Pesantren Bahrul Ulum. Madrasah ini dikenal sebagai lembaga pendidikan Islam yang memadukan tradisi keilmuan klasik dengan modernisasi pendidikan. Sebagai bagian dari pesantren salaf, Siswi dibekali kemampuan membaca dan memahami kitab klasik Islam (turats) melalui penguasaan bahasa Arab, khususnya nahwu dan sharaf. Madrasah Aliyah Bahrul Ulum Tambakberas Jombang menunjukkan respons progresif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Guru mulai mengintegrasikan media digital seperti video pembelajaran dan proyektor. Namun, media ini masih bersifat satu arah, sehingga keterlibatan siswi kurang optimal. Berdasarkan observasi

awal, motivasi belajar siswi cenderung rendah karena pembelajaran belum menghadirkan partisipasi aktif dan kompetisi sehat.

Hasil Observasi Pra-Implementasi

Proses penerapan pembelajaran pada pertemuan pertama berjalan sesuai rencana, di mana guru menayangkan video dan slide sebagai media utama. Namun, penjelasan guru relatif singkat dan tidak disertai dengan penguatan lebih lanjut. Akibatnya, sebagian besar siswi tampak kurang memahami isi materi. Dari 14 siswi, hanya 2 orang yang terlihat antusias, sementara sisanya cenderung pasif, kurang memperhatikan, bahkan ada yang membuka tampilan selain materi pembelajaran di komputer.

Tanggapan siswi pada tahap ini cenderung rendah. Antusiasme terlihat minim, sebagian besar siswi memperhatikan secara pasif. Hanya sedikit Siswi yang berusaha memahami materi, sementara sebagian besar tampak kebingungan. Partisipasi dalam menjawab pertanyaan hampir tidak ada, interaksi antar siswi juga terbatas.

Dampak terhadap motivasi belajar masih lemah. Banyak siswi tidak fokus, ekspresi wajah menunjukkan kebosanan, bahkan ada yang mengalihkan perhatian pada hal lain. Tidak ada indikasi keinginan siswi untuk mengulang pembelajaran dengan cara yang sama. Secara umum, pra-implementasi menegaskan bahwa meskipun guru menggunakan media digital, pembelajaran tetap pasif.

Hasil Observasi Pasca-Implementasi

Proses penerapan Kahoot berjalan baik dan sesuai perencanaan. Guru tidak lagi banyak menjelaskan secara langsung, melainkan lebih berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kuis. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan melalui aplikasi Kahoot disusun berdasarkan materi “المُجَمَّعُ التَّجَارِي”¹, sehingga secara tidak langsung membantu siswi memahami isi teks. Guru hanya memberi penjelasan tambahan pada soal-soal yang dianggap sulit, sehingga Siswi terdorong untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Tanggapan siswi meningkat drastis. Hampir seluruh siswi fokus pada jalannya kuis, menunjukkan ekspresi penuh semangat. Mereka bersorak ketika leaderboard ditampilkan, saling memberi semangat, bahkan berdiskusi setelah kuis untuk memperbaiki jawaban yang salah. Berbeda dengan hari pertama, kali ini siswi tidak hanya memperhatikan, tetapi juga benar-benar terlibat aktif dalam proses belajar.

Dampak terhadap motivasi belajar sangat terasa. Hampir seluruh siswi ikut menjawab soal, menunjukkan kegembiraan dan kepercayaan diri yang lebih tinggi. Adanya sistem skor instan membuat siswi merasa tertantang sekaligus puas ketika memperoleh nilai tinggi. Beberapa siswi bahkan menyampaikan keinginan agar media Kahoot digunakan kembali pada pertemuan berikutnya karena mereka merasa belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Hasil Wawancara Pra-Penelitian

Guru pengampu mata pelajaran bahasa Arab menyampaikan bahwa pembelajaran sebelum penerapan Kahoot masih berlangsung dengan metode yang relatif sederhana. H. Isyak, S.Ag. menuturkan, *“Saya biasanya mengajar dengan menjelaskan materi melalui buku teks dan papan tulis. Kadang saya juga menggunakan media digital dengan membagikan video pembelajaran kepada siswi. Namun, siswi sering terlibat hanya mendengar dan menyalin, tidak banyak yang aktif bertanya.”* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun media digital telah digunakan, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga partisipasi aktif siswi belum berkembang secara optimal.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil wawancara terhadap beberapa siswi. Salah seorang siswi, Elok Diah Pitaloka, mengungkapkan, *“Penggunaan media digital dalam pembelajaran terkadang membuat saya agak sulit dalam memahami materi karena kurangnya penjelasan langsung dari guru. Hal itu membuat saya kurang percaya diri dan takut keliru.”* Sementara itu, Siti Lavifah mengaku sering merasa bosan selama pembelajaran berlangsung dengan mengatakan, *“Cepat bosan, jadi kadang tidak memperhatikan guru.”* Pendapat serupa juga disampaikan oleh Latifa Nur Azizah yang menyatakan, *“Guru pernah memakai video atau slide, tapi kami hanya menonton. Itu tidak membuat saya ikut aktif.”* Di sisi lain, Urwatul Uskho menyampaikan harapannya agar proses pembelajaran lebih menarik dengan mengatakan, *“Kalau ada permainan atau kuis, pasti lebih menarik.”*

Secara umum, hasil wawancara pra-implementasi menunjukkan bahwa siswi memandang pembelajaran bahasa Arab masih berlangsung secara monoton sehingga membuat mereka cepat bosan, kurang percaya diri, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Penggunaan media digital yang masih terbatas pada penyajian video atau slide belum mampu meningkatkan interaksi maupun keterlibatan aktif siswi di dalam kelas. Sebagian besar siswi mengharapkan adanya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan melibatkan mereka secara langsung, seperti melalui permainan atau kuis

edukatif. Temuan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan motivasi belajar siswi dalam pembelajaran bahasa Arab.

Hasil Wawancara Pasca-Penelitian

Setelah penerapan media Kahoot, guru pengampu mata pelajaran Bahasa Arab mengungkapkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada suasana pembelajaran di kelas. H. Isyak, S.Ag. menuturkan, *"Saat memakai Kahoot, suasana kelas jauh lebih hidup. Siswi lebih bersemangat, mereka berebut ingin menjawab. Bahkan yang biasanya diam jadi ikut aktif."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendorong partisipasi aktif siswi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut sejalan dengan tanggapan beberapa siswi yang menyampaikan pengalaman positif setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Kahoot. Naila Shafirah mengatakan, *"Menyenangkan, seperti bermain sambil belajar."* Senada dengan itu, Choirun Maghfiro mengungkapkan, *"Belajar jadi lebih menarik, terasa seperti kompetisi."* Sementara itu, Dea Nur Hasanah menyatakan, *"Adanya game Kahoot membuat saya merasa tertantang,"* dan Khoirun Nabila Putri menambahkan, *"Melihat skor langsung membuat saya semangat."* Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam Kahoot mampu meningkatkan antusiasme siswi selama mengikuti pembelajaran.

Selain meningkatkan semangat belajar, beberapa siswi juga mengaku lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Aulia Nafila Izzatul Kamila menyampaikan, *"Saya lebih cepat mengingat kosakata karena ada batasan waktu,"* sedangkan Luthfi Mazhatun Nikmah mengatakan, *"Soalnya variatif jadi saya lebih mudah memahami."* Dari sisi suasana kelas, Annisa Nur Laili Rahmadhani mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi *"Lebih ramai dan interaktif dibanding sebelumnya."* Bahkan, sebagian siswi berharap media Kahoot dapat digunakan secara lebih rutin. Safa Aisyah Madyani menyampaikan, *"Kahoot sebaiknya sering digunakan agar belajar tidak membosankan."* Meskipun demikian, masih terdapat kendala teknis yang dirasakan oleh sebagian siswi. Elok Diah Pitaloka mengungkapkan, *"Kadang jaringan agak lambat, jadi terlambat masuk jawabannya. Tapi tetap seru karena bisa kerja sama dengan teman."* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa meskipun terdapat hambatan pada aspek teknis, secara umum siswi memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Arab.

Hasil Pra-Angket Motivasi Belajar

Angket pra-penelitian bertujuan untuk memotret kondisi faktual dan persepsi siswi terhadap pembelajaran Bahasa Arab digital-non interaktif sebelum intervensi. Hasil angket dapat dilihat melalui tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Pra-Penelitian

No	Pernyataan/Indikator Angket	SS	S	N	TS	STS	Total Responden
1	Saya merasa senang mengikuti pelajaran Bahasa Arab di kelas.	1	5	5	2	1	14 siswi
2	Saya merasa lebih semangat jika pembelajaran dilakukan dengan cara menarik (kuis kreatif).	3	7	4	0	0	14 siswi
3	Saya merasa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.	3	2	6	3	0	14 siswi
4	Bahasa Arab terasa menyenangkan dan mudah.	0	6	6	1	1	14 siswi

Berdasarkan Tabel 1. hasil angket pra-penelitian terhadap 14 responden dapat diuraikan secara mendalam yaitu, angket menyatakan tentang tingkat kesenangan dan antusiasme siswi yaitu, "*Saya merasa senang mengikuti pelajaran Bahasa Arab di kelas*", sebagian besar siswi (8 dari 14 orang) memberikan respons netral atau negatif, dengan rincian 5 Siswi memilih Netral, 2 siswi Tidak Setuju, dan 1 Siswi Sangat Tidak Setuju. Sementara itu, hanya 6 siswi yang memberikan respons positif (5 siswi Setuju dan 1 siswi Sangat Setuju). Data ini menunjukkan bahwa mayoritas Siswi belum merasa senang dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

Kemudian angket mengeksplorasi preferensi siswi terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif. Pada pernyataan "*Saya merasa lebih semangat jika pembelajaran dilakukan dengan cara menarik, aktivitas, atau kuis yang kreatif*", mayoritas siswi (10 dari 14 orang) memberikan respons positif, terdiri dari 7 siswi Setuju dan 3 siswi Sangat Setuju. Sementara itu, 4 siswi memilih Netral. Hal ini memperlihatkan adanya harapan besar dari siswi untuk mendapatkan variasi metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Angket juga menggali pemahaman dan keterlibatan siswi. Pada pernyataan "*Saya merasa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran*", sebagian besar siswi (9 dari 14 orang) memberikan respons netral atau negatif, yaitu 6 siswi memilih Netral dan 3 siswi Tidak Setuju. Hanya 5 siswi yang memberikan respons positif (2 siswi Setuju dan 3 siswi Sangat Setuju). Data ini menggambarkan bahwa mayoritas siswi merasa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Pada bagian terakhir angket pra-penelitian menyatakan tentang pandangan umum siswi terhadap mata pelajaran yaitu, “*Bahasa Arab terasa menyenangkan dan mudah*”, sebagian besar siswi (8 dari 14 orang) memberikan respons netral atau negatif, terdiri dari 6 siswi Netral, 1 siswi Tidak Setuju, dan 1 siswi Sangat Tidak Setuju. Sedangkan 6 siswi lainnya memilih Setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswi belum sepenuhnya menganggap Bahasa Arab sebagai mata pelajaran yang mudah dan menyenangkan.

Dari detail data di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum penerapan media Kahoot, motivasi belajar siswi masih tergolong rendah yang ditandai dengan tingginya jumlah siswi yang memilih kategori Netral (N) dan Tidak Setuju (TS) pada aspek kesenangan dan keterlibatan aktif.

Hasil Pre-Test Post-Test

Pre-test diberikan pada pertemuan pertama sebelum penerapan media Kahoot dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswi dalam memahami materi bacaan *المَجْمَعُ التِّجَارِيّ*. Untuk mengetahui kecenderungan kemampuan awal siswi, nilai pre-test dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata (mean). Untuk melihat nilai Pre-Test Post-Test dapat dilihat melalui table 2. Sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siswi

No	Nama Siswi	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test
1	Annisa Nur Laili Rahmadhani	57	83
2	Aulia Nafila Izzatul Kamila	88	90
3	Choirun Maghfiro	71	81
4	Dea Nur Hasanah	40	66
5	Elok Diah Pitaloka	83	93
6	Latifa Nur Azizah	45	65
7	Luthfi Mazhatun Nikmah	43	55
8	Naila Shafirah	25	50
9	Nikmatus Sholikhah	68	63
10	Safa Aisyah Madyani	64	80
11	Siti Lavifah	70	75
12	Urwatul Uskho	88	88
13	Khoirunnabila Putri	70	73
14	Keysa Nadia Fikatrihapsari	90	97
	Rata-Rata	64,43	75,64

Rata-rata (mean) nilai pre-test dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

$\bar{x}$ = mean (rata-rata) $\sum x$ = jumlah seluruh skor N = jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{902}{14} = 64,03$$

Hasil pre-test menunjukkan bahwa kemampuan awal siswi masih bervariasi dengan rentang nilai antara 25 hingga 90. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 64,43 dengan nilai median 69. Mayoritas siswi berada pada kategori nilai 70–89, sedangkan beberapa siswi masih memperoleh nilai di bawah 60, bahkan terdapat satu siswi yang memperoleh nilai 25. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswi terhadap materi المَجْمَع التَّجَارِيّ belum merata sehingga diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswi selama proses pembelajaran bahasa Arab

Post-test dilaksanakan pada pertemuan kedua setelah pembelajaran menggunakan media Kahoot untuk mengetahui perkembangan pemahaman siswi setelah mengikuti pembelajaran. Maka diperoleh hasil perhitungan rata-rata post-test sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{1059}{14} = 75,64$$

Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswi dengan rentang nilai antara 50 hingga 97. Nilai rata-rata meningkat menjadi 75,64 dengan nilai median 79,5. Distribusi nilai juga mengalami perubahan ke arah yang lebih baik, di mana 7 siswi berada pada kategori nilai 70–89, sedangkan 3 siswi berhasil mencapai kategori sangat tinggi (≥ 90). Selain itu, hanya terdapat 1 siswi yang memperoleh nilai di bawah 60 dan tidak ada lagi siswi yang memperoleh nilai sangat rendah sebagaimana pada saat pre-test. Secara keseluruhan, rata-rata nilai mengalami peningkatan sebesar 11,21 poin, yaitu dari 64,43 menjadi 75,64. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media Kahoot memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswi terhadap materi yang dipelajari.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa sebelum penggunaan Kahoot, guru mengajar dengan metode konvensional menggunakan buku teks, papan tulis, dan sesekali media digital berupa video atau slide presentasi. Hasil observasi menunjukkan mayoritas siswi pasif, hanya sebagian kecil yang menunjukkan antusiasme, sementara lainnya cenderung bosan dan tidak fokus. Wawancara juga menguatkan bahwa siswi merasa pembelajaran monoton, hanya menyalin catatan atau menonton tayangan, tanpa dilibatkan secara aktif. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget, bahwa pengetahuan tidak dapat sekadar ditransfer secara satu arah, tetapi harus dibangun melalui keterlibatan aktif siswi (Suparno, 2018a). Dengan demikian, pra implementasi memperlihatkan adanya learning gap antara metode tradisional dengan kebutuhan siswi akan media yang lebih interaktif.

Setelah Kahoot digunakan, terjadi perubahan signifikan dalam suasana kelas. siswi menunjukkan antusiasme tinggi, aktif menjawab soal, dan bersemangat mengikuti leaderboard. Observasi memperlihatkan bahwa seluruh siswi terlibat, bahkan yang sebelumnya pasif ikut berpartisipasi. Wawancara siswi juga menegaskan bahwa pembelajaran terasa seperti “belajar sambil bermain” dan lebih menyenangkan dibanding sebelumnya. Temuan ini sesuai dengan model ARCS, khususnya aspek Attention (perhatian) dan Relevance (keterkaitan) (Keller, 2010). Kahoot berhasil menarik perhatian siswi dengan visual dan kompetisi, sekaligus menghadirkan relevansi karena soal-soal langsung terkait materi bacaan *المُجَمَّعُ التَّجَارِيّ*.

Guru merancang pembelajaran dengan menempatkan Kahoot sebagai inti aktivitas kelas, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Strategi ini selaras dengan pendekatan student-centered learning, di mana siswi menjadi subjek aktif. Perubahan ini mendukung penelitian Al-Marooof, yang menemukan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan interaktivitas kelas dalam pembelajaran Bahasa (Yue, 2022).

Setelah metode kahoot diimplementasikan para siswi mengaku lebih mudah memahami materi melalui kuis interaktif. Hasil angket menunjukkan peningkatan respons positif terkait pemahaman kosakata dan struktur kalimat. Hal ini konsisten dengan teori dual coding, bahwa kombinasi teks, visual, dan interaksi memperkuat daya ingat (Paivio, 2007). Lalu para siswi merasa lebih senang dan bersemangat belajar dengan Kahoot. Angket motivasi memperlihatkan pergeseran signifikan: sebelum implementasi mayoritas siswi netral atau negatif, sedangkan setelah Kahoot mayoritas menyatakan positif. Hal ini konsisten

dengan penelitian Licorish, bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswi.

Kahoot juga meningkatkan interaksi antar-siswi. Mereka berdiskusi, memberi semangat, bahkan merayakan pencapaian skor bersama. Hal ini sejalan dengan teori social constructivism Vygotsky, yang menekankan pentingnya lingkungan social bagi siswi dalam memfasilitasi pembelajaran (Licorish et al., 2018). Kemudian dampak dari metode kahoot dalam aspek teknis yaitu sebagian besar siswi merasa mudah menggunakan aplikasi Kahoot. Meski terdapat kendala jaringan pada beberapa siswi, hal ini tidak mengurangi antusiasme. Temuan ini mendukung penelitian Putri dan Wibowo, bahwa faktor teknis merupakan prasyarat penting dalam keberhasilan implementasi game-based learning (Suparno, 2018b).

Pada saat kuis berlangsung, seluruh siswi mengikuti hingga akhir. Mereka menunjukkan fokus, inisiatif, dan persistensi tinggi, meskipun sempat menjawab salah. Diskusi pasca-kuis juga menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini mencerminkan tumbuhnya motivasi intrinsik sebagaimana dijelaskan Ryan dan Deci (Putri & Wibowo, 2023). Leaderboard dan skor instan memberikan pengalaman emosional yang positif. Siswi merasa percaya diri saat peringkat meningkat dan puas dengan capaian mereka. Hal ini sesuai aspek Confidence dan Satisfaction dalam model ARCS (Keller, 2010).

Data pre-test–post-test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 64,43 menjadi 75,64. Kategori sangat rendah (≤ 40) tidak lagi muncul, dan mayoritas Siswi berada pada kategori cukup–tinggi (70–89), bahkan tiga Siswi mencapai ≥ 90 . Hal ini menegaskan bahwa motivasi yang meningkat juga berdampak pada capaian akademik.

Leaderboard mendorong kompetisi yang sehat di antara siswi. Mereka tampak lebih bersemangat ketika berhasil naik peringkat, namun guru tetap menekankan bahwa tujuan utama penggunaan Kahoot adalah meningkatkan pemahaman materi, bukan semata-mata memperoleh skor tertinggi. Pengelolaan kompetisi yang seimbang tersebut sejalan dengan hasil penelitian Zhang dan Yu yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar apabila dirancang untuk mendorong partisipasi aktif serta memberikan pengalaman belajar yang positif, bukan sekadar persaingan antarsiswa (Yu & Zhang, 2022).

Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara konseptual maupun praktis. Secara konseptual atau teoretis, temuan ini memperkuat teori Self-Determination dan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari Keller, membuktikan

bahwa pendekatan gamifikasi interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik (Keller, 2010). Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi tenaga pendidik dan institusi madrasah dalam merancang strategi pembelajaran Bahasa Arab yang lebih modern, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga mampu mengubah paradigma pembelajaran konvensional (satu arah) menjadi lebih relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang relatif kecil, yaitu hanya melibatkan 14 siswi di satu kelas (kelas XI-B), serta dilaksanakan dalam durasi waktu yang tergolong singkat. Selain itu, pengujian media baru terfokus pada keterampilan membaca (teks deskriptif) dan penguasaan kosakata, serta terdapat beberapa kendala teknis berupa stabilitas jaringan internet dan perangkat. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dengan durasi yang lebih panjang (longitudinal), memastikan kesiapan infrastruktur digital, serta menerapkan media Kahoot pada keterampilan berbahasa Arab yang berbeda (seperti istima' atau mendengarkan dan kalam atau berbicara) untuk memperoleh kesimpulan efektivitas yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penerapan media Kahoot dalam pembelajaran berjalan sesuai perencanaan. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara siswi terlibat aktif dalam menjawab kuis, memperhatikan leaderboard, dan berdiskusi setelah kegiatan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran digital non-interaktif sebelumnya.

Siswi memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan Kahoot. Dari sisi kognitif, siswi merasa lebih mudah memahami kosakata dan materi bacaan. Dari sisi afektif, siswi merasa lebih bersemangat, percaya diri, dan termotivasi. Dari sisi sosial, siswi menunjukkan interaksi yang lebih baik melalui kompetisi sehat dan kolaborasi.

Penerapan Kahoot terbukti meningkatkan motivasi belajar siswi, baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket pasca-penelitian, observasi, serta wawancara. Dari sisi capaian kognitif, nilai rata-rata pre-test 64,43 meningkat menjadi 75,64 pada posttest, dengan distribusi nilai bergeser ke kategori lebih tinggi.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang komprehensif pada aspek teoretis, metodologis, dan praktis dalam pengembangan pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Secara teoretis, temuan ini memperkuat Self-Determination Theory dan Model ARCS dengan membuktikan bahwa gamifikasi interaktif mampu mengubah persepsi belajar peserta didik menjadi lebih termotivasi dan menyenangkan. Secara metodologis, penelitian ini menyajikan alur integrasi game-based learning melalui pendekatan kualitatif-deskriptif yang didukung data kognitif, sementara secara praktis hasilnya dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang modul interaktif serta membantu institusi merumuskan kebijakan digitalisasi yang selaras dengan tradisi pesantren.

Berdasarkan keterbatasan yang ada, penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental atau metode campuran (mixed methods) guna mengukur dampak Kahoot terhadap retensi memori jangka panjang secara lebih terukur. Peneliti mendatang juga disarankan untuk memperluas sampel penelitian, menguji media ini pada keterampilan bahasa Arab lainnya seperti istima' (mendengar) dan kalam (berbicara), serta mengeksplorasi variabel psikologis lain seperti kecemasan berbahasa. Selain itu, diperlukan strategi mitigasi infrastruktur digital atau pengujian platform interaktif luring (offline) untuk mengatasi kendala stabilitas jaringan dan keterbatasan perangkat yang ditemukan selama penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afaria, Z., Sudjani, D. H., & Rachma, F. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpb.v3i2.6235>
- Afifah, N., & Jannah, R. (2024). Students' perceptions of using Kahoot in Arabic language learning. *Al Mihwar: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaan*, 3(1), 61–77. <https://doi.org/10.47766/almihwar.v3i1.3445>
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297–1304.
- Assesanti, D. Y. (2021). The effectiveness of using Kahoot! in teaching Arabic grammar in terms of interest and learning results. *ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature*, 2(2), 180–195. <https://doi.org/10.22515/athla.v2i2.4068>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Azizah, N. (2020). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah*. Pustaka Pelajar.

- Fauzan, Z. A., Roziqin, M. K., & Chotimah, C. (2026). Pemanfaatan Kelas Digital terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Abi Hurairah Perak. *ILMUNA: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 761–773. <https://pondokjurnal.uwj.ac.id/index.php/ilmuna/article/view/3068>
- Hu, Y. (2024). Kahoot! in the classroom: Examining the impact of a game-based student response system on pre-service teachers' academic achievement and perceptions. *Innovations in Education and Teaching International*, 61(5), 960–971. <https://doi.org/10.1080/14703297.2023.2250757>
- Jusman, J., & Usman, A. (2025). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i1.879>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13, Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Maryam, A. R., & Qomariyah, A. R. (2020). استخدام كاهوت في عملية التعليم والتعلم لتطوير مهارات اللغة العربية للطلاب الناطقين بغيرها: دراسة وصفية. *Jurnal KLAS*, 14(1), 145–163. <https://ejournals.kias.edu.my/index.php/jurnalkias/article/view/161>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Paivio, A. (2007). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Putri, L., & Wibowo, S. (2023). Pengaruh Media Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1).
- Qomaruddin, & Sa'diyah, H. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles dan Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>
- Rahmawati, A., & Nurafni. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1842–1849. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1392>
- Ridha, M. (2023). *Pemanfaatan Media Kahoot pada Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN 6 Kuta Baro Aceh Besar* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/26812/>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.; 6th ed.). Alfabeta.
- Suparno, P. (2018a). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Kanisius.
- Suparno, P. (2018b). *Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Universitas Sanata Dharma Press.
- Supriyaddin, Rizzaludin, & Fitrianti. (2023). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(2), 18–24. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.23>

- Syafi'i, M. (2019). *Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Pesantren Salaf*. RajaGrafindo Persada.
- Yanmar, N., Mahmud, B., & Hamzah. (2023). Metode Pembelajaran Bahasa Arab dalam Memahami Kitab Kuning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 5(2), 100–108. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v5i2.2224>
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2022). Investigating and comparing the effects on learning achievement and motivation for gamification and game-based learning: A quantitative study employing Kahoot. *Education Research International*, 2022, Article 9855328. <https://doi.org/10.1155/2022/9855328>