

ABSTRACT

Muhammad Aprelly Mujiza, 2024. Kahoot Application As An Alternative English Learning Media For University Students on April 3th, 2024. Thesis. English Education Department, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Antasari State Islamic University. Advisors: (I) Fajrianor, M.Pd.

Keywords: Kahoot in learning; Learning media; teacher innovation

At this time there are still many teachers who teach using less varied learning media. As a result, students feel bored in following the lesson. Therefore, Kahoot is one of the learning media that makes students happy to take part in learning in class. The purpose of this study is to first determine teacher innovation and the use of Kahoot in learning. Both advantages, disadvantages, and input on the use of Kahoot in learning. This research is a qualitative research. The collection technique is done by interview. The approach used is a Qualitative Describe on students with 11 participants. Determination of the subject of this research is also done by means of purposive sampling. Data analysis techniques are carried out by Data Reduction, Data Display, Conclusion Drawing and Verification. The study found that this is teacher innovation and the use of Kahoot in offline and online learning, the more teachers use Power Point, the more teachers use learning media and various learning media used. Kahoot has advantages, namely learning is more fun, easy to use, easy to understand the material and become more developed. It has drawbacks, namely the network, questions and answers are too short, and limited tools, only effective for evaluation of learning, and effective if there is supervision. Troops for more effective learning through not using Kahoot as a learning medium forever, and Kahoot to be mixed between Kahoot and other media.

ABSTRAK

Muhammad Aprelly Mujiza. 2024. *Aplikasi kahoot sebagai media alternative dalam pembelajaran bahasa inggris bagi mahasiswa universitas* on April 3th, 2024 Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris., Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Antasari Banjarmasin. Dosen Pembimbing: (I) Fajrianor, M.Pd.

Kata kunci: Kahoot dalam pembelajaran; Media belajar; Inovasi guru

Pada saat ini masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Akibatnya siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang membuat siswa senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui terlebih dahulu inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Baik kelebihan, kekurangan, maupun masukan terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara. Pendekatan yang digunakan adalah Deskriptive Qualitative pada mahasiswa dengan jumlah partisipan sebanyak 11 orang. Penentuan subjek penelitian ini juga dilakukan dengan cara purposive sampling. Teknik analisis data dilakukan dengan Reduksi Data, Display Data, Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi. Hasil penelitian menemukan bahwa inovasi guru dan penggunaan Kahoot dalam pembelajaran offline dan online, semakin banyak guru yang menggunakan Power Point, semakin banyak guru yang menggunakan media pembelajaran dan beragam media pembelajaran yang digunakan. Kahoot memiliki kelebihan yaitu pembelajaran lebih menyenangkan, mudah digunakan, mudah memahami materi dan menjadi lebih berkembang. Memiliki kekurangan yaitu jaringan, pertanyaan dan jawaban terlalu singkat, dan tools yang terbatas, hanya efektif untuk evaluasi pembelajaran, dan efektif jika ada pengawasan. Saran untuk pembelajaran yang lebih efektif dengan tidak selamanya menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran, dan Kahoot dapat dikombinasikan antara Kahoot dan media lainnya.