

ABSTRACT

Indi Damayanti, 2024, *Teaching Reading By Using Kahoot Game At 8th Grade Of MTsN 2 Pamekasan*. Thesis, English Teaching Learning Program (TBI), Tarbiyah Faculty, The State Islamic Institute (IAIN) Madura, Advisor Eva Nikmatul Rabbianty, M. Pd.

Keywords: Reading, Kahoot Game

Learning media is one of the key factors the success of the learning process. At this time there are still many teachers who teach using less varied learning media. As a result, students feel bored in following the lessons. Therefore, *Kahoot* is one of learning media that makes students happy to take part in learning in class.

The objectives of this research are: *first*, to find out how the teachers teach reading by using *Kahoot* game at 8th grade of MTsN 2 Pamekasan. *Second*, to find out how to students respond to teaching reading by using *Kahoot* game at 8th grade of MTsN 2 Pamekasan.

This research used qualitative approach, while the kind of research used by researcher was descriptive qualitative. In collecting data, the researcher used three techniques. Those are: observation, interview and documentation.

The results of the study stated: *first*, the way teacher use *Kahoot* game, Firstly, the teacher started by asking students to open <https://kahoot.it> using a web browser or open the *Kahoot* application. The second, the teacher asked to students fill in the "Game PIN" given by teacher, then click "Enter". Next, the teacher are asked to write a nickname as identification and click "Ok, go!". After all the students joined, then the teacher click "start". *Second*, students responses when teachers use *Kahoot*, they said that they like studying English when the teacher used this media because it can make the learning is fun, interesting, not boring and easy to understand.

ABSTRAK

Indi damayanti, 2024, *Pengajaran Membaca Dengan Menggunakan Permainan Kahoot Di Kelas 8 MTsN 2 Pamekasan*, Tadris Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah, Institute agama Islam Negeri Madura. Penasihat: Eva Nikmatul Rabbianty, M. Pd.

Kata Kunci: Membaca, Permainan Kahoot

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pada saat ini masih banyak guru mengajar menggunakan media pembelajaran kurang bervariasi. Yang berakibat siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran yang membuat siswa menjadi senang mengikuti pembelajaran di kelas.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu: *Pertama*, untuk mengetahui bagaimana guru mengajar membaca menggunakan permainan *Kahoot* di kelas 8 MTsN 2 Pamekasan. *Kedua*, untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pengajaran membaca dengan menggunakan permainan *Kahoot* di kelas 8 MTsN 2 Pamekasan.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sedangkan macam-macam dari penelitian ini yang digunakan peneliti yaitu menggambarkan deskriptif kualitatif. Dalam pengumpulan datanya, peneliti menggunakan tiga teknik yaitu observasi, interview dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, cara guru menggunakan permainan *Kahoot*, guru memulai dengan meminta siswa membuka <https://kahoot.it> menggunakan web browser atau membuka aplikasi *Kahoot*. yang kedua, guru meminta siswa mengisi kolom "PIN Game" yang diberikan guru, lalu klik "Enter". Selanjutnya guru meminta untuk menuliskan nama panggilan sebagai tanda pengenal dan klik "Ok, siap!". Setelah semua bergabung, kemudian guru mengklik "mulai". *Kedua*, tanggapan siswa ketika guru menggunakan *Kahoot*, mereka mengatakan bahwa mereka suka belajar bahasa Inggris ketika guru menggunakan media ini karena dapat membuat pelajaran menjadi menyenangkan, menarik, tidak membosankan dan mudah dipahami.