

## ABSTRACT

Nuraini, Linda Faridatun. NIM 126203201064. 2024. *The Effectiveness of Using Kahoot! Game toward Students' Reading Comprehension in SMAN 1 Ngunut*. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor Prof. Dr. Erna Iftanti, S. S., M.Pd.

**Keywords:** *Kahoot! game, Reading comprehension*

The use of media in teaching reading comprehension at the high school level is very important to change monotonous learning into enjoyable learning. Kahoot is a game-based online learning media that can be used in teaching. Therefore, it is important to research whether Kahoot! will be effective in reading comprehension or not. The formulation of the research problem "Is there any significant difference score in students' reading comprehension who were taught with and without Kahoot! game in SMAN 1 Ngunut?" Meanwhile, the aim of this research is "To find out the significant difference score toward students' reading comprehension score in SMAN 1 Ngunut who use and without using Kahoot! game in learning reading comprehension"

This research used a quasi-experimental design with two experimental and control groups with a quantitative approach. The population of this study was all eleventh grade students at SMAN 1 Ngunut with a sample of 56 students. In taking samples, the researcher used non-probability sampling with a purposive sampling technique. The instrument of this research is a reading comprehension test. To analyze the data, this research used the paired sample t-test for hypothesis testing.

The research results show that the learning media game Kahoot! in teaching analytical exposition texts can increase reading comprehension scores in class XI students at SMAN 1 Ngunut. This can be seen from the average score of students N-Gain score using the Kahoot! is 18.57, while the average score of students N-Gain score without using the Kahoot! is 13.57. From these results it can be concluded that there is a significant difference in students' reading comprehension at SMAN 1 Ngunut with and without using the Kahoot!. Because in this research still many limitations the hope for future researcher can conduct similar research using Kahoot! game for different skills or other types of text.

## ABSTRAK

Nuraini, Linda Faridatun. NIM 126203201064. 2024. *The Effectiveness of Using Kahoot! Game toward Students' Reading Comprehension in SMAN 1 Ngunut*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri (UIN) Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing Prof. Dr. Erna Iftanti, S. S., M.Pd.

**Kata kunci:** *Permainan Kahoot!, Pemahaman membaca*

Penggunaan media dalam pengajaran pemahaman membaca di tingkat sekolah menengah sangat penting untuk mengubah pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Kahoot merupakan media pembelajaran online berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pengajaran. Oleh karena itu, penting untuk meneliti apakah Kahoot! akan efektif dalam pemahaman bacaan atau tidak. Rumusan masalah penelitian "Apakah terdapat perbedaan skor pemahaman membaca siswa yang diajar dengan dan tanpa permainan Kahoot! di SMAN 1 Ngunut?" Sementara itu, tujuan dari penelitian ini adalah "Untuk mengetahui perbedaan nilai yang signifikan terhadap nilai pemahaman membaca siswa di SMAN 1 Ngunut yang menggunakan dan tanpa menggunakan Kahoot! permainan dalam belajar pemahaman membaca"

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan dua kelompok eksperimen dan kontrol dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Ngunut dengan sampel sebanyak 56 siswa. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan non-probability sampling dengan teknik purposive sampling. Instrumen penelitian ini adalah tes pemahaman membaca. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan uji hipotesis berpasangan (paired sample t-test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan Kahoot! dalam pengajaran teks eksposisi analitis dapat meningkatkan skor pemahaman membaca siswa kelas XI SMAN 1 Ngunut. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai N-Gain siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot! adalah 18,57, sedangkan nilai rata-rata N-Gain siswa tanpa menggunakan Kahoot! adalah 13,57. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman membaca siswa di SMAN 1 Ngunut dengan dan tanpa menggunakan Kahoot!. Karena dalam penelitian ini masih banyak keterbatasan, harapannya bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan menggunakan Kahoot! permainan untuk keterampilan yang berbeda atau jenis teks lainnya.