

ABSTRACT

Agustina, Nabila Nur. 2024. The Implementation of Kahoot in English Vocabulary in Junior High School. Undergraduate Thesis. S1 English Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University of Surabaya.

This study investigates the role of English as a global language in Indonesian education, focusing on communication, knowledge acquisition, and cultural exchange. It investigates problems with English vocabulary acquisition among junior high school students in Surabaya and assesses the usefulness of Kahoot, an online educational platform, in improving vocabulary learning. Using descriptive qualitative research, the study investigates Kahoot implementation and its impact on student engagement and learning outcomes. The findings highlight Kahoot ability to create interactive learning environments that increase vocabulary retention and motivation in students, emphasizing its potential to support English language education.

Keyword: Kahoot, Vocabulary, Learning

ABSTRAK

Agustina, Nabila Nur. 2024. The Implementation of Kahoot in English Vocabulary in Junior High School. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.

Penelitian ini menyelidiki peran bahasa Inggris sebagai bahasa global dalam pendidikan di Indonesia, dengan fokus pada komunikasi, akuisisi pengetahuan, dan pertukaran budaya. Penelitian ini menyelidiki masalah dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris di kalangan siswa sekolah menengah pertama di Surabaya dan menilai kegunaan Kahoot, sebuah platform pendidikan online, dalam meningkatkan pembelajaran kosakata. Dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, penelitian ini menyelidiki implementasi Kahoot dan dampaknya terhadap keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Temuan ini menyoroti kemampuan Kahoot untuk menciptakan lingkungan belajar interaktif yang meningkatkan retensi kosakata dan motivasi siswa, menekankan potensinya untuk mendukung pendidikan bahasa Inggris.

Kata kunci: Kahoot, Kosakata, Pembelajaran