

ABSTRAK

Permainan berbasis digital merupakan strategi pembelajaran daring yang memanfaatkan program permainan yang dibuat khusus untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan aplikasi Kahoot untuk membuat materi pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia di kelas. Pada bulan September 2024, delapan siswa dari kelas VII-4 berpartisipasi dalam penelitian kualitatif ini di Sekolah Panca Budi Medan. Dengan 85% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terinspirasi untuk belajar setelah menggunakan aplikasi Kahoot, temuan penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki efek positif pada dorongan belajar siswa. Aplikasi Kahoot berdampak pada peningkatan pembelajaran bahasa Indonesia siswa di kelas, menurut temuan penelitian yang dilakukan.

Kata kunci : aplikasi Kahoot, siswa, pembelajaran, bahasa indonesia

ABSTRACT

Digital-based games are an online learning strategy that utilizes game programs specifically designed to support learning. Using the Kahoot application to create game-based learning materials is one way to increase students' enthusiasm in learning Indonesian in class. In September 2024, eight students from grades VII–4 participated in this qualitative study at Panca Budi School, Medan. With 85% of students reporting that they felt more inspired to learn after using the Kahoot application, the study findings indicate that the application has a positive effect on students' motivation to learn. The Kahoot application has an impact on improving students' Indonesian language learning in class, according to the research findings.

Keywords : Kahoot application, students, learning, bahasa Indonesia