

ABSTRACT

Agustin, Veny Anggie Ria. Student Register Number. 12203193023. (2023). *The Effectiveness of Using Kahoot Game Application towards the Vocabulary Mastery of the Seventh Graders at SMPN 1 Ngunut*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Nurul Chojimah, M.Pd.

Keywords: *Effectiveness, Kahoot Game Application, Vocabulary Mastery*

Vocabulary is one of the important language components that must be learned and mastered by students because it can combine four skills, namely: listening, speaking, reading, and writing. Students experience difficulties in learning the language, especially in vocabulary. The lack of students' ability in vocabulary mastery makes it difficult for students to understand the meaning of a word and difficult to communicate. Due to the importance of vocabulary mastery, it requires a learning process using the right media to increase student motivation. Using the right media can achieve vocabulary mastery, one of which is using the Kahoot game application. Kahoot is a software application that provides educational-based online game services. The use of Kahoot as a platform-based learning medium can improve students' vocabulary mastery because students become more motivated and interested in the learning process. This research was conducted by researchers to find out whether the application of the Kahoot game was effectively used in the vocabulary mastery of the seventh graders at SMPN 1 Ngunut.

The formulation of the problem in this study are: 1) Is the use of the Kahoot game application significantly effective towards the students' vocabulary mastery among the seventh graders at SMPN 1 Ngunut? 2) Is there any significant different achievement between the students taught using Kahoot game application and those who are not taught using Kahoot game application towards the students' vocabulary mastery of the seventh graders at SMPN 1 Ngunut?

Based on the formulation of the research questions, the purpose of this research were: 1) To know whether Kahoot game application is effective towards the students' vocabulary mastery of the seventh graders at SMPN 1 Ngunut, 2) To find out the significant different achievement between the students taught using Kahoot game application and those who are not taught using Kahoot game application towards the students' vocabulary mastery of the seventh graders at SMPN 1 Ngunut.

Research methods: 1) the researcher used a quantitative approach with an experimental study and the design was quasi-experimental, 2) The population of this study was students of class VII at SMPN 1 Ngunut, 3) The sample was 72 students taken from class VII D as an experimental class and class VII E as the control class, 4)

The research instrument used to collect data was a multiple-choice test, 5) Researcher used the t-test using the SPSS version 16.0 program to analyze the data.

The results of this study were: 1) there was a difference in scores between the experimental class and the control class, 2) the average pre-test score in the experimental class was 65.97 and the average post-test score was 86.94 while the average pre-test score was test in the control class was 64.72 and the average post-test score was 82.08. Thus, it can be stated that the average value of the post-test is higher than the average value of the pre-test, 3) the results of the sig (2-tailed) Independent Sample t-test are 0.002 and less than 0.05 ($0.002 < 0,05$). So, it can be seen that the null hypothesis (H_0) in this study was rejected.

In this study it can be said that the Kahoot game application has a positive effect on students' vocabulary mastery in the teaching and learning process. This is evidenced by the results of data analysis that there is a significant difference in learning achievement between students who are taught using the Kahoot game application and those who are not. So, it can be concluded that the application of the Kahoot game is effective towards the students' vocabulary mastery of the seventh graders at SMPN 1 Ngunut.

ABSTRAK

Agustin, Veny Anggie Ria. Nomor Induk Mahasiswa. 12203193023. (2023). *The Effectiveness of Using Kahoot Game Application towards the Vocabulary Mastery of the Seventh Graders at SMPN 1 Ngunut*. Skripsi. Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Nurul Chojimah, M.Pd.

Kata Kunci: *Efektivitas, Aplikasi Permainan Kahoot, Penguasaan Kosakata*

Kosakata merupakan salah satu komponen bahasa penting yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa karena dapat menggabungkan empat keterampilan, yaitu: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa, terutama dalam kosakata. Kurangnya kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata membuat siswa sulit dalam memahami makna dari suatu kata dan sulit untuk berkomunikasi. Dikarenakan pentingnya penguasaan kosakata, maka membutuhkan proses pembelajaran menggunakan media yang tepat untuk dapat meningkatkan motivasi siswa. Menggunakan media yang tepat bisa membuat penguasaan kosakata dapat tercapai, salah satunya yaitu menggunakan aplikasi permainan Kahoot. Kahoot merupakan aplikasi perangkat lunak yang menyediakan layanan permainan online berbasis pendidikan. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis platform dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa karena siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah aplikasi permainan Kahoot efektif atau tidak efektif digunakan pada penguasaan kosakata siswa kelas VII di SMPN 1 Ngunut.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Apakah penggunaan aplikasi permainan Kahoot efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII SMPN 1 Ngunut? 2) Apakah ada perbedaan prestasi yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan aplikasi game Kahoot dan siswa yang tidak diajar menggunakan aplikasi game Kahoot terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di SMPN 1 Ngunut?

Berdasarkan rumusan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui apakah aplikasi permainan Kahoot efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII di SMPN 1 Ngunut, 2) Untuk mengetahui perbedaan prestasi yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan aplikasi game Kahoot dan mereka yang tidak diajar menggunakan aplikasi game Kahoot terhadap penguasaan kosakata siswa kelas tujuh di SMPN 1 Ngunut.

Metode penelitian: 1) Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan studi eksperimen dan desainnya adalah quasi eksperimental, 2) Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 1 Ngunut, 3) Sampelnya 72 siswa yang diambil dari kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII E sebagai kelas kontrol, 4)

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes berupa pilihan ganda, 5) Peneliti menggunakan uji-t dengan menggunakan program SPSS versi 16.0 untuk menganalisis data.

Hasil penelitian ini adalah: 1) terdapat perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, 2) rata-rata nilai pre-test di kelas eksperimen 65,97 dan rata-rata nilai post-test 86,94 sedangkan rata-rata nilai pre-test di kelas kontrol di kelas adalah 64,72 dan rata-rata nilai post-test adalah 82,08. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata post-test lebih tinggi daripada nilai rata-rata pre-test, 3) hasil sig (2-tailed) Independent Sample t-test adalah 0,002 dan kurang dari 0,05 ($0,002 < 0,05$). Jadi dapat diketahui bahwa hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini ditolak.

Dalam penelitian ini dapat dikatakan aplikasi permainan Kahoot berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi game Kahoot dengan yang tidak. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi permainan Kahoot efektif terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VII di SMPN 1 Ngunut.