

ABSTRACT

Purbaningrum, Dewi Shinta. Student's Registered Number. 12203183204. *The Effectiveness of Kahoot! as A Learning Media on Students' Vocabulary Mastery at the Eighth Graders of SMPN 1 Srengat Blitar*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. H. Muh. Basuni, M.Pd.

Keywords: Vocabulary, Kahoot!, Learning Media

The world has become convenient caused of human intelligence, which has made technology a partner in completing activities from all spheres of existence. The development of new methods for teaching language is one of the effects of technology's contribution to this evolution in education. Given that students' limited vocabulary is an important problem in language teaching, teachers can use technology to overcome this problem. As technology becomes more sophisticated, a number of app-based learning platforms have emerged. Kahoot! is one of these apps. With Kahoot!, online interactive quizzes can be created by teachers. Therefore, Kahoot! can be used as an option for teachers in dealing with students' limited vocabulary.

Based on the previously mentioned, the researcher conducted a test on eighth-grade SMPN 1 Srengat in vocabulary learning using Kahoot! as a media, to find out whether there is any effectiveness of Kahoot!. In order for the following formulation of the research problem to occur: Is there any significant difference between students' vocabulary mastery with and without being taught by using Kahoot!?

In this study, data was collected through a quantitative approach with the type of quasi-experimental research. As a research site, SMPN 1 Srengat contains nine classrooms at each grade, with the population of this research was eighth grade. In accordance with the purposive sampling technique, the researcher used two classes as samples: eighth grade G as the control class and eighth grade H as the experimental class. Every sample received a test called the vocabulary test gradually. Afterward, the researcher carried out SPSS 16.0 to analyze the outcomes of the tests.

Kahoot! has a good effect on vocabulary learning, this is proven based on the results of data processing, which shows that the average post-test of the experimental class is (82.78) higher than the average of the control class (77.72). Second, the result of the independent sample t-test analysis at the 0.05 significance level shows a significance value (sig-2 tailed) of 0.024 smaller than 0.05, which means there is a significant difference in vocabulary mastery taught using and without using Kahoot! as a learning media. In other words, Kahoot! as a learning media is effective in improving students' vocabulary.

ABSTRAK

Purbaningrum, Dewi Shinta. NIM. 12203183204. *The Effectiveness of Kahoot! as A Learning Media on Students' Vocabulary Mastery at the Eighth Graders of SMPN 1 Srengat Blitar*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. H Muh. Basuni, M.Pd.

Kata kunci: Kosa kata, Kahoot!, Media Pembelajaran

Dunia telah menjadi nyaman karena kecerdasan manusia, yang telah menjadikan teknologi sebagai mitra dalam menyelesaikan kegiatan dari semua bidang kehidupan. Pengembangan metode baru untuk mengajar bahasa adalah salah satu efek dari kontribusi teknologi terhadap evolusi pendidikan ini. Mengingat keterbatasan kosakata siswa merupakan masalah penting dalam pengajaran bahasa, pengajar dapat menggunakan teknologi untuk mengatasi masalah tersebut. Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, sejumlah platform pembelajaran berbasis aplikasi telah bermunculan. Kahoot! merupakan salah satu dari aplikasi tersebut. Dengan Kahoot! kuis interaktif daring dapat dibuat oleh guru. Oleh karena itu, Kahoot! dapat digunakan sebagai pilihan bagi pengajar dalam mengatasi keterbatasan kosakata siswa.

Berdasarkan hal telah dijabarkan sebelumnya, peneliti melakukan uji coba pada siswa kelas VIII SMPN 1 Srengat dalam pembelajaran kosakata dengan menggunakan Kahoot! sebagai media, untuk mengetahui apakah ada keefektifan dari Kahoot!. Untuk itu rumusan dari masalah penelitian sebagai berikut: Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata siswa yang diajar dengan dan tanpa diajar menggunakan Kahoot!?

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen. Sebagai tempat penelitian, SMPN 1 Srengat terdiri dari 9 kelas pada setiap tingkatan kelas, dengan populasi penelitian ini adalah kelas VIII. Sesuai dengan teknik purposive sampling, peneliti menggunakan 2 kelas sebagai sampel, yaitu kelas VIIIG sebagai kelas kontrol dan VIIIH sebagai kelas eksperimen. Setiap sampel menerima tes yang disebut tes kosakata secara bertahap. Kemudian, peneliti menggunakan SPSS 16.0 untuk menganalisis hasil dari tes tersebut.

Kahoot! memberikan pengaruh yang baik terhadap pembelajaran kosakata, hal ini terbukti berdasarkan hasil pengolahan data yang menunjukkan bahwa rata-rata setelah tes kelas eksperimen (82,78) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol (77,72). Kedua, hasil analisis independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 (Sig-2 tailed) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,024 lebih kecil dari 0,05 yang berarti, terdapat perbedaan yang signifikan pada penguasaan kosakata yang diajar dengan dan tanpa menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, Kahoot! sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.