ABSTRACT

Shifa', Tsalisa, Fatma. Student ID Number. 126203213219. 2025. The Effectiveness of Using Kahoot Application on Vocabulary Mastery of the Second Grade Students at SMPN 3 Kalidawir. Thesis. English Education Department. Faculty of Education and Teacher Training. State Islamic Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keywords: *Effectiveness, Kahoot Application, Vocabulary Mastery*

English is a global language that is often used in many countries, so English must be well mastered because it has played an important role in everyday life. One of the components in English is vocabulary as it functions as the foundation for understanding text, speaking, listening and writing. One of the main issues in vocabulary acquisition is the teaching techniques applied. Many teachers still use conventional methods that tend to be boring, such as direct teaching and memorization. This method often makes students feel bored and lack enthusiasm to learn. In this context, educational technology can be an effective answer to increase students' enthusiasm and learning achievement. One method that is increasingly in demand is game-based learning, where educational games are utilized as learning tools to increase learner motivation and engagement. Kahoot, a platform for interactive quizzes, has been widely used in schools for its ability to create an exciting and competitive learning environment.

The formulation of the problem in this study are: 1) Is the use of Kahoot application effective in improving vocabulary mastery on the second grade at SMPN 3 Kalidawir? 2)Is there significant difference in vocabulary mastery between students who use the Kahoot application and those who do not at SMPN 3 Kalidawir?

The method used in this research was a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample used in this study amounted to 46 students. It Included 23 from class VIII-A as a control class and from class VIII-B as an experimental class. The instrument used was a test. The data collection method in this study used Pretest and Posttest.

The results of this research showed that Kahoot application was effective to improve vocabulary mastery of second grade. This can be shown from the results of the significance value of the independent sample T-test was <0.001 and it was smaller than 0.05. The result showed that there was significant different score between the classes that was given Kahoot application and the class which was not given Kahoot Application. Hence, the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Thus, it can be concluded that Kahoot application was effective used to improve the vocabulary mastery of second grade students at SMPN 3 Kalidawir

ABSTRAK

Shifa', Tsalisa, Fatma. Student ID Number. 126203213219. 2025. *The Effectiveness of Using Kahoot Application on Vocabulary Mastery of the Second Grade Student at SMPN 3 Kalidawir*. Skripsi.Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing: Dr. Susanto, S.S., M.Pd.

Keywords: *Efektivitas, Aplikasi Kahoot, Penguasaan Kosa Kata.*

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang sering digunakan di berbagai negara, sehingga bahasa Inggris harus dikuasai karena memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu elemen kunci dalam menguasai bahasa Inggris adalah kosakata, yang merupakan fondasi untuk memahami teks, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Selain itu, bahasa Inggris juga berperan penting dalam komunikasi, pendidikan dan pengembangan karir. Salah satu masalah utama dalam penguasaan kosakata adalah teknik pengajaran yang diterapkan. Banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional yang cenderung membosankan, seperti pengajaran langsung dan menghafal. Cara ini seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang semangat untuk belajar. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan dapat menjadi jawaban yang efektif untuk meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa. Salah satu metode yang semakin diminati adalah pembelajaran berbasis game, dimana game edukasi dimanfaatkan sebagai sarana belajar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Kahoot, sebuah platform untuk kuis interaktif, telah banyak digunakan di sekolah-sekolah karena kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kompetitif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Apakah penggunaan aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata pada siswa kelas dua di SMPN 3 Kalidawir? 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata antara siswa yang menggunakan aplikasi Kahoot dengan yang tidak menggunakan aplikasi Kahoot di SMPN 3 Kalidawir?

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan design quasi-experimental. Sample yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 46 siswa. Diantaranya 23 dari kelas VIII-A sebagai control class dan dari kelas VIII-B sebagai experimental class. Instrument yang digunakan adalah test. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan Pretest dan Posttest.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot efektif untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata di kelas delapan. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil nilai signifikansi independent sample T-test <0.001 yang menunjukkan bahwa <0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara kelas yang diberikan treatment dan tidak. Sehingga dapat disimpulkan hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternative diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa kelas VIII SMPN 3 Kalidawir.