

# THE IMPLEMENTATION OF KAHOOT ON VOCABULARY MASTERY FOR YOUNG ENGLISH LEARNERS

By

Nyoman Adi Purnawan, NIM 1812021219

English Language Education

## ABSTRACT

This research aimed to investigate the implementation of Kahoot on vocabulary mastery for Young English learners. This research utilized embedded mix-method with quantitative as dominant. The participants of this study were fourth-grade students of SD Dana Punia Singaraja in academic year 2021/2022. Descriptive and inferential statistics analyses were used to analyze the data. The result showed that the mean score of pre-test was 53.75 and post-test was 61.56 ( $61.56 > 53.75$ ). The hypothesis also examined by using t-test with result of t-observed was lower than t-critical value ( $0.05 > 0.031$ ). This indicated that the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. In addition, questionnaire items also analyzed in order to investigate students' opinions. The questionnaire result of students' opinions toward the implementation of Kahoot, revealed the positive opinions from the implementation of Kahoot on vocabulary mastery for Young English learners. Hence, it can be concluded that there was a significant influence of Kahoot implementation on young learners' vocabulary mastery with medium level of effectiveness.

**Keywords:** Kahoot, Twenty-first Century, Vocabulary, Young Learners,

# IMPLEMENTASI KAHOOT PADA PENGUASAAN KOSAKATA UNTUK PELAJAR MUDA BAHASA INGGRIS

Oleh

Nyoman Adi Purnawan, NIM 1812021219

Pendidikan Bahasa Inggris

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *Kahoot* pada penguasaan kosa kata untuk pelajar muda bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode *embedded mix* dengan kuantitatif sebagai dominan. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Dana Punia Singaraja tahun ajaran 2021/2022. Analisis statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 53,75 dan *post-test* adalah 61,56 ( $61,56 > 53,75$ ). Hipotesis juga diuji dengan menggunakan *t-test* dengan hasil *t-observed* lebih rendah dari *t-critica value* ( $0,05 > 0,031$ ). Lebih lanjut, hasil kuisisioner siswa juga dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa. Hasil kuisisioner siswa terhadap penerapan *Kahoot*, mengungkapkan bahwa terdapat tanggapan positif dari penerapan *Kahoot* pada penguasaan kosakata untuk pelajar muda bahasa Inggris. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penerapan *Kahoot* pada penguasaan kosakata pelajar muda bahasa Inggris dengan tingkat efektivitas sedang.

**Kata Kunci:** *Kahoot*, Kosakata,, Pelajaran Muda, Pembelajaran Abad Dua Puluh satu