

# **THE EFFECT OF KAHOOT AS A LEARNING MEDIA ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SD NEGERI 7 KUBUTAMBAHAN**

**By**

**Ni Putu Ratih Ramadhani Iswanti**

**English Language of Education**

## **ABSTRACT**

This study aims to analyze the effect of using Kahoot as a learning medium on students' vocabulary mastery in English learning for fifth-grade students of SD Negeri 7 Kubutambahan. The research participants consisted of all fifth-grade students, totaling 34 people. Kahoot is a game-based digital learning platform used to increase student engagement and facilitate the vocabulary learning process in an interactive, fun, and repetitive manner. Some technical constraints, such as device limitations, may affect its implementation, but this does not change the focus of the study on the effect of Kahoot on students' vocabulary skills. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design to measure the increase in students' vocabulary mastery before and after using Kahoot. Research data were collected through validated pretests and posttests, as well as observations of learning materials and relevant documentation. The results of the analysis showed that the use of Kahoot had a significant effect on vocabulary mastery of V-grade students at SD Negeri 7 Kubutambahan.

*Keywords: kahoot, vocabulary mastery, English language teaching, SD Negeri 7 Kubutambahan.*

# **PENGARUH KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA SISWA DI SD NEGERI 7 KUBUTAMBAHAN**

**Oleh**

**Ni Putu Ratih Ramadhani Iswanti**

**Pendidikan Bahasa Inggris**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata siswa dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Negeri 7 Kubutambahan. Partisipan penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas V, berjumlah 34 orang. Kahoot merupakan pembelajaran digital dengan menggunakan permainan yang digunakan bertujuan meningkatkan suatu keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses pembelajaran kosakata secara interaktif, menyenangkan, dan berulang. Beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat, dapat mempengaruhi implementasinya, tetapi hal ini tidak mengubah fokus penelitian pada the effect of Kahoot terhadap kemampuan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penggunaan Kahoot. Data penelitian dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang telah divalidasi, serta pengamatan materi pembelajaran dan dokumentasi yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memberikan signifikan effect pada penguasaan kosakata siswa kelas V SD Negeri 7 Kubutambahan.

*Kata kunci: kahoot, kemampuan kosakata, pengajaran bahasa Inggris, SD Negeri 7 Kubutambahan.*