

# **The Effect of the Use of Kahoot as Learning Media on Tenth Grade Students' Vocabulary Mastery in SMA Negeri 1 Blahbatuh**

**By Ni Made Sinta Savitaningsih, NIM 1512021014**

**English Language Education**

## **ABSTRAK**

Kosakata adalah bagian penting dari bahasa yang dapat mempengaruhi siswa dalam menguasainya. Kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang diusulkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan media pembelajaran konvensional terhadap kemampuan siswa kelas sepuluh dalam menguasai kosakata di SMA Negeri 1 Blahbatuh. Penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimental* yang mana menggunakan *post-test only control group design*, sehingga akan ada tes akhir berbentuk pilihan ganda pada akhir periode perawatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig. t-test adalah 0.033, yang mana lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran dan media pembelajaran konvensional terhadap kemampuan siswa kelas sepuluh dalam menguasai kosakata di SMA Negeri 1 Blahbatuh. Namun, koneksi internet yang digunakan atau disediakan harus baik agar tidak menghalangi guru dan siswa saat kuis berlangsung.

*Kata kunci: kosakata, penguasaan kosakata, Kahoot, pembelajaran conventional*

## ABSTRACT

Vocabulary is an important part of language that can influence people in mastering the language. Kahoot was one of the learning media proposed to be able to enhance students' understanding on English vocabulary. Therefore, this research aimed to investigate whether there was a significant difference between the use of Kahoot as learning media and conventional learning media on tenth grade students' vocabulary mastery in SMA Negeri 1 Blahbatuh. This research was an experimental research which used post-test only control group design, so there was a multiple choice test at the end of the treatment period. The result showed that the sig. value of t-test was 0.033, which was lower than 0.05. This indicated the null hypothesis was rejected. Therefore, the result indicated that there was a significant difference between the use of Kahoot as learning media and conventional learning media towards tenth grade students' vocabulary mastery in SMA Negeri 1 Blahbatuh. However, the internet connection used or provided needs to be good, so it would not hinder the students while answering the quiz.

*Keywords: vocabulary, vocabulary mastery, Kahoot, conventional learning*

