

An Experimental Study of Kahoot in Enhancing Vocabulary Mastery for Elementary Students

Studi Eksperimental Kahoot dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Sekolah Dasar

Indah Putri Lestari¹⁾, Yuli Astutik²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: yuliastutik@umsida.ac.id

Abstract. The integration of gamified digital tools in education has been widely recognized for enhancing students' engagement and motivation. However, the application of such tools, particularly Kahoot, in improving specific linguistic competencies such as vocabulary mastery at the elementary school level remains underexplored. Previous research has predominantly focused on students' motivation and general learning outcomes, with limited attention to concrete language gains. Addressing this gap, the present study investigates the effect of Kahoot in supporting vocabulary acquisition among fourth-grade elementary students in Indonesia. A true experimental design was employed, involving 36 students divided evenly into an experimental group using Kahoot and a control group that received instructions through textbooks, student worksheets, and explanations from the teacher using a whiteboard as the learning media. Both groups were given identical pre- tests and post-tests to measure vocabulary proficiency. The intervention was conducted over several learning sessions, during which the experimental group engaged with interactive Kahoot quizzes tailored to the curriculum content. The results revealed that while both groups showed significant improvement in vocabulary scores, the experimental group demonstrated a substantially higher gain. Statistical analyses using paired samples t-tests and independent samples t-tests confirmed that the Kahoot-based instruction yielded a greater impact ($p = 0.012$). These findings suggest that Kahoot not only enhances engagement but also contributes meaningfully to vocabulary development. This study underscores the pedagogical value of gamified platforms in early language education. Teachers are encouraged to adopt digital tools like Kahoot to foster active learning, especially in contexts where conventional methods may fall short in stimulating vocabulary retention. Further research could extend this model to other language domains and examine its long-term effects.

Keywords - Kahoot, Gamification, Vocabulary Learning, Elementary English Education

Abstrak. Integrasi alat digital yang diintegrasikan dengan elemen permainan dalam pendidikan telah diakui secara luas sebagai cara untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Namun, penerapan alat-alat tersebut, khususnya Kahoot, dalam meningkatkan kompetensi linguistik spesifik seperti penguasaan kosakata pada tingkat sekolah dasar masih kurang dieksplorasi. Penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada motivasi siswa dan hasil belajar secara umum, dengan sedikit perhatian pada peningkatan bahasa yang konkret. Untuk mengatasi kesenjangan ini, studi ini menyelidiki efektivitas Kahoot dalam mendukung penguasaan kosakata di kalangan siswa kelas empat sekolah dasar di Indonesia. Desain eksperimental sejati digunakan, melibatkan 36 siswa yang dibagi rata menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot dan kelompok kontrol yang menerima instruksi melalui media konvensional. Kedua kelompok diberikan tes pra dan pasca yang identik untuk mengukur kemahiran kosakata. Intervensi dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran, di mana kelompok eksperimen berinteraksi dengan kuis Kahoot interaktif yang disesuaikan dengan konten kurikulum. Hasil menunjukkan bahwa meskipun kedua kelompok menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor kosakata, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi. Analisis statistik menggunakan uji t sampel berpasangan dan uji t sampel independen mengonfirmasi bahwa instruksi berbasis Kahoot memberikan dampak yang lebih besar ($p = 0.012$). Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga berkontribusi secara berarti pada pengembangan kosakata. Studi ini menyoroti nilai pedagogis platform gamifikasi dalam pendidikan bahasa awal. Guru didorong untuk mengadopsi alat digital seperti Kahoot untuk mendorong pembelajaran aktif, terutama dalam konteks di mana metode konvensional mungkin kurang efektif dalam merangsang retensi kosakata. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas model ini ke domain bahasa lain dan mengeksplorasi efek jangka panjangnya.

Kata Kunci - Kahoot, Gamifikasi, Pembelajaran Kosakata, Pendidikan Bahasa Inggris Dasar

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam pendidikan telah memfasilitasi munculnya beragam media pembelajaran digital yang semakin dicirikan oleh sifatnya yang inovatif dan interaktif. Dalam paradigma pendidikan kontemporer, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pembelajaran tetapi juga sebagai mekanisme untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa di seluruh proses pendidikan [1]. Generasi muda, terutama mereka yang terdaftar di pendidikan dasar, menunjukkan minat yang tinggi terhadap pengalaman belajar ketika menggunakan media di luar buku teks, seperti alat pendidikan visual dan interaktif, sehingga menggarisbawahi perlunya media pembelajaran yang dapat secara efektif memikat perhatian mereka [2].

Salah satu tantangan utama dalam pengajaran bahasa Inggris di tingkat dasar adalah mempertahankan minat siswa dan mendorong partisipasi aktif. Media pembelajaran konvensional, seperti buku teks, seringkali gagal mendorong keterlibatan dan dapat membatasi kesempatan untuk praktik bahasa interaktif [3]. Untuk mengatasi hal ini, berbagai jenis media pembelajaran visual (gambar, kartu flash, video), audio (lagu, rekaman suara), interaktif (aplikasi, permainan), dan cetak (buku cerita, poster) dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan [4]. Alat-alat ini mendorong pembelajaran aktif dan membantu siswa berpartisipasi secara bermakna di dalam kelas.

Dalam beberapa tahun terakhir, Kahoot telah muncul sebagai salah satu platform interaktif terpopuler dalam pendidikan. Sebagai alat pembelajaran berbasis permainan, Kahoot mengintegrasikan fitur-fitur seperti kuis berbasis waktu, umpan balik instan, dan penilaian kompetitif untuk mendorong partisipasi. Penelitian menunjukkan bahwa Kahoot dapat mendorong keterlibatan siswa dan sekaligus meningkatkan hasil belajar [5], karena fitur-fitur kompetitif dan interaktifnya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi [6]. Sebuah studi oleh Stakhova dkk [7] menyoroti bahwa Kahoot tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga membantu meningkatkan kompetensi digital guru. Selain itu, [8] menemukan bahwa Kahoot berdampak positif pada dinamika kelas dan motivasi siswa, sementara [9] menekankan potensinya untuk menciptakan lingkungan yang lebih menarik yang mengarah pada peningkatan hasil. Bahkan dalam konteks pendidikan tinggi, seperti dalam mata kuliah kedokteran, Kahoot telah terbukti meningkatkan dan memprediksi nilai akhir [10].

Meskipun sebagian besar studi menekankan motivasi dan keterlibatan, studi ini berfokus pada hasil spesifik bahasa, yaitu penguasaan kosakata dan pengucapan. Aspek linguistik ini seringkali kurang terwakili dalam studi Kahoot yang ada. Pada tingkat dasar, siswa masih kesulitan dengan kosakata dan pelafalan bahasa Inggris karena terbatasnya paparan dan maraknya penggunaan metode pengajaran pasif konvensional [11][12][13]. Selain itu, kurangnya perangkat digital dan interaktif di banyak ruang kelas dapat mengurangi minat dan partisipasi siswa. Studi menunjukkan bahwa mengintegrasikan perangkat seperti Kahoot dapat mengatasi hambatan ini dengan mempromosikan lingkungan belajar yang interaktif dan responsif [14][15].

Oleh karena itu, studi ini menyelidiki peran Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar, membedakannya dari penelitian sebelumnya dengan menekankan hasil linguistik tertentu. Dengan membandingkan penggunaan Kahoot dengan buku teks, lembar kerja siswa, dan penjelasan guru yang menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, studi ini memberikan wawasan tentang bagaimana gamifikasi digital dapat mendukung pelajar muda dalam memperoleh keterampilan bahasa inti secara lebih efektif. Dengan demikian, pertanyaan penelitiannya adalah: Sejauh mana penggunaan Kahoot meningkatkan penguasaan kosakata dibandingkan dengan buku teks, lembar kerja siswa, dan penjelasan guru yang menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar?

II. METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sejati untuk menguji pengaruh Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Tes awal diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol untuk menilai pengetahuan kosakata dasar siswa sebelum intervensi pembelajaran apa pun. Setelah ini, fase perlakuan dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran bahasa Inggris, di mana kelompok eksperimen menerima instruksi menggunakan kuis interaktif berbasis Kahoot, sementara kelompok kontrol diajar menggunakan buku teks, lembar kerja siswa, dan penjelasan papan tulis sebagai media pembelajaran. Setelah periode pembelajaran, tes akhir dengan format yang sama dengan tes awal diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata dan untuk menentukan efektivitas masing-masing metode pengajaran. Desain tersebut melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot sebagai alat pembelajaran interaktif, dan kelompok kontrol yang menggunakan media pengajaran buku teks, lembar kerja siswa, dan penjelasan dari guru menggunakan papan tulis. Penelitian ini dilakukan dari Januari hingga Februari 2025, selama beberapa sesi pembelajaran bahasa Inggris dengan siswa sekolah dasar kelas 4 yang terdiri dari dua kelas, 4A dan 4B, dengan total 36 siswa, masing-masing kelas terdiri dari 18 siswa. Penelitian ini dilakukan di sekolah-sekolah yang memiliki akses memadai terhadap perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, atau ponsel untuk memastikan penerapan Kahoot yang efektif. Alasan pemilihan jenjang kelas ini adalah karena

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

siswa sekolah dasar berada pada tahap awal perkembangan bahasa, sehingga lebih mungkin memperoleh manfaat dari perangkat pembelajaran interaktif seperti Kahoot.

Peserta

Peserta terdiri dari 36 siswa kelas empat dari SDN Wunut 2, sebuah sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai. Para siswa diambil dari dua kelas, 4A dan 4B, dengan masing-masing kelas terdiri dari 18 siswa. Mereka dibagi rata menjadi dua kelompok: Kelompok eksperimen: 18 siswa menerima pembelajaran menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran. Kelompok kontrol: 18 siswa menerima pembelajaran menggunakan metode konvensional, seperti buku teks dan penjelasan di papan tulis. Para siswa dipilih dari dua kelas yang utuh dan secara acak ditugaskan sebagai kelompok kontrol dan eksperimen.

Instrumen dan Prosedur

Penguasaan kosakata diukur menggunakan tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada kedua kelompok. Tes ini menilai pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan, dan dirancang berdasarkan tema "Aktivitas Sehari-hari", yang selaras dengan kurikulum bahasa Inggris kelas empat. Tes ini terdiri dari enam bagian dengan berbagai jenis tugas untuk mengevaluasi berbagai aspek penguasaan kosakata:

1. Pertanyaan Jawaban Singkat (misalnya, menyebutkan kegiatan sehari-hari),
2. Tugas Penerjemahan (menerjemahkan kosakata dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia)
3. Penataan Ulang Kalimat (menyusun kata-kata acak menjadi kalimat Bahasa Inggris yang tepat)
4. Latihan Mengisi Kekosongan (memilih kata kerja yang tepat untuk melengkapi kalimat sederhana)
5. Menulis Bebas/Terbimbing (menulis 3 kalimat sederhana tentang rutinitas sehari-hari)
6. Tugas Pilihan Ganda/Mencocokkan (hanya pada pasca-tes).

Setiap tes terdiri dari sekitar 15–18 item, dan rubrik penilaian yang jelas digunakan untuk menilai respons secara objektif. Setiap bagian memiliki bobot skor tertentu, dengan total skor maksimum 100 poin.

Tes ini divalidasi melalui penilaian ahli oleh dua dosen pendidikan bahasa Inggris dan satu guru bahasa Inggris di SDN Wunut 2, yang meninjau relevansi konten, kejelasan, dan keselarasan item dengan kurikulum. Selain itu, uji coba dilakukan dengan kelas empat yang berbeda untuk memastikan keandalan dan kejelasan instruksi serta format pertanyaan.

Tes awal (Q1) diberikan sebelum intervensi pembelajaran untuk menentukan pengetahuan kosakata dasar siswa. Setelah serangkaian sesi pembelajaran, tes akhir (Q2) dilakukan dengan format yang sama untuk menilai peningkatan. Perlakuan untuk kelompok kontrol melibatkan metode pembelajaran konvensional, termasuk penggunaan buku teks, lembar kerja cetak, dan penjelasan dari guru menggunakan papan tulis atau alat bantu visual. Sebaliknya, kelompok eksperimen menggunakan kuis Kahoot sebagai alat pembelajaran utama. Pertama, guru mengajarkan materi "aktivitas harian" menggunakan PPT. Sebelum mengajar dengan Kahoot, guru terlebih dahulu menjelaskan Kahoot sebagai media pembelajaran kepada siswa. Setelah itu, guru menggunakan Kahoot, yang berisi kuis kosakata yang relevan dengan materi yang diajarkan, yang diselesaikan siswa secara individu atau berkelompok menggunakan perangkat tersebut. Umpaman balik dan penjelasan diberikan berdasarkan respons Kahoot, terutama berfokus pada jawaban yang salah.

Analisis Data

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari skor pra-tes dan pasca-tes dianalisis menggunakan uji statistik. Uji-t sampel berpasangan dilakukan di setiap kelompok untuk memeriksa peningkatan sebelum dan sesudah intervensi. Uji-t sampel independen digunakan untuk membandingkan skor pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kontrol. Tingkat signifikansi 0,05 digunakan untuk menentukan signifikansi statistik dari hasil tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil analisis statistik yang dilakukan untuk menguji pengaruh Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Analisis data meliputi statistik deskriptif, uji-t sampel berpasangan, dan uji-t sampel independen.

A. Statistik Deskriptif

Tabel 1 menunjukkan skor rata-rata, simpangan baku, dan galat baku dari hasil pra-tes dan pasca-tes pada kelompok kontrol dan eksperimen.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Kosakata

Variabel		Rata-rata	N	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rata-rata
Pasangan 1	Pra Tes Kontrol	61.0556	18	18.17067	4.28287
	Pasca Tes Kontrol	67.3889	18	16.05190	3.78347
Variabel		Rata-rata	N	Standar Deviasi	Standar Kesalahan Rata-rata
Pasangan 2	Pra Tes Eksperimen	54.0556	18	18.22562	4.29582
	Pasca Tes Eksperimen	80.3333	18	12.98688	3.06146

Seperti yang terlihat pada Tabel 1, kedua kelompok menunjukkan peningkatan skor pasca-tes. Namun, kelompok eksperimen yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan yang jauh lebih tinggi.

B. Uji-T Sampel Berpasangan

Tabel 2 menyajikan hasil uji-t sampel berpasangan yang dilakukan pada setiap kelompok untuk menilai apakah perbedaan pra-tes dan pasca-tes signifikan secara statistik.

Tabel 2. Hasil Uji-T Sampel Berpasangan

Rata-rata Selisih	Deviasi Standar	Kesalahan Standar Rata-Rata	IK 95% (Bawah)	IK 95% (Atas)	t	df	Sig. (2-ekor)
Pasangan 1 -6.33333	4.75271	1.12022	-8.69687	-3.96987	-5.654	17	0.000
Pasangan 2 -26.27778	12.52201	2.95147	-32.50483	-20.05073	8.903	17	0.000

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2, baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor kosakata yang signifikan secara statistik dari pra-tes ke pasca-tes: Kelompok kontrol: Skor rata-rata meningkat sebesar 6,33 poin (dari 61,06 menjadi 67,39). Peningkatan ini signifikan secara statistik ($t(17) = -5,654$, $p = 0,000$), yang menunjukkan bahwa metode konvensional pun berkontribusi terhadap pembelajaran kosakata. Kelompok eksperimen (Kahoot): Skor rata-rata meningkat jauh lebih besar, yaitu 26,28 poin (dari 54,06 menjadi 80,33). Peningkatan ini juga signifikan secara statistik ($t(17) = -8,903$, $p = 0,000$). Kedua metode pengajaran menghasilkan peningkatan pembelajaran, tetapi siswa yang menggunakan Kahoot menunjukkan peningkatan empat kali lipat dalam penguasaan kosakata. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot merupakan alat yang jauh lebih ampuh untuk pengembangan kosakata dibandingkan dengan metode konvensional.

C. Uji-T Sampel Independen

Tabel 3 menampilkan hasil uji-t sampel independen yang membandingkan skor pasca-tes kelompok kontrol dan eksperimen.

Table 3. Independent Samples T-Test for Post-Test Scores

	t	df	Sig. (2-ekor)	Selisih Rata-rata	Selisih Kesalahan Standar	IK 95% (Bawah)	IK 95% (Atas)
Varians yang sama diasumsikan	-2.660	34	0.012	-12.944	4.867	-22.835	-3.054
Varians yang sama tidak diasumsikan	-2.660	32.582	0.012	-12.944	4.867	-22.851	-3.038

Sebagaimana disajikan pada Tabel 3, perbandingan skor pasca-tes antara kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik: Kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol dengan rata-rata 12,94 poin. Hasilnya signifikan secara statistik ($t(34) = -2,660$, $p = 0,012$) dengan interval kepercayaan 95% berkisar antara -22,83 hingga -3,05. Uji Levene mengonfirmasi bahwa varians yang sama dapat diasumsikan ($p = 0,443$), yang memvalidasi hasil uji-t.

Selain signifikansi statistik, ukuran efek (Cohen's d) untuk perbedaan skor pasca-tes antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,89, yang menunjukkan efek Kahoot yang besar dan bermakna secara edukatif terhadap pemerolehan kosakata. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berbasis Kahoot menghasilkan hasil kosakata yang jauh lebih baik daripada metode konvensional. Perbedaan ini tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara edukatif, mengingat kesenjangan skor yang besar dan peningkatan kinerja yang konsisten.

IV. DISKUSI

Temuan studi ini mendukung semakin banyaknya penelitian yang menyoroti manfaat mengintegrasikan alat digital gamifikasi seperti Kahoot ke dalam pengajaran bahasa, terutama di tingkat dasar. Peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata di antara siswa dalam kelompok eksperimen, seperti yang ditunjukkan melalui uji-t sampel berpasangan dan independen, mengonfirmasi efek Kahoot sebagai media pengajaran yang menarik dan berdampak. Hasilnya sejalan dengan penelitian sebelumnya, yang menekankan potensi gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pelajar, motivasi, dan hasil akademik [5][6][8][9]. Dalam studi ini, siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis Kahoot menunjukkan peningkatan kosakata yang lebih besar daripada mereka yang menggunakan buku teks, lembar kerja siswa, dan penjelasan guru menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran. Ini memperkuat perspektif teoretis bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa, terutama yang melibatkan kompetisi, umpan balik, dan partisipasi waktunya, dapat mengarah pada pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dipertahankan [16]. Dari sudut pandang pedagogis, penggunaan Kahoot sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menyatakan bahwa anak-anak belajar paling baik ketika mereka terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dan keterlibatan kontekstual. Kahoot menyediakan hal ini melalui fitur kuis interaktif, tantangan berbasis waktu, dan permainan kolaboratif, yang mendorong peserta didik untuk memproses informasi secara mendalam dan merespons secara aktif [16][17].

Desain Kahoot, yang mengintegrasikan perintah visual, isyarat auditori, dan tindakan interaktif, selaras dengan prinsip-prinsip pembelajaran multisensori. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memproses masukan kosakata melalui berbagai saluran, sehingga memperkuat retensi dan ingatan. Metode multisensori telah terbukti sangat efektif dalam pemerolehan bahasa bagi peserta didik muda, karena metode ini merangsang jalur kognitif yang berbeda dan memenuhi preferensi belajar yang beragam [17]. Selain itu, kemampuan Kahoot untuk berfungsi sebagai alat penilaian formatif memungkinkan guru untuk segera mengatasi kesalahan dan menyesuaikan instruksi. Hal ini berbeda dengan instruksi konvensional pada kelompok kontrol, di mana umpan balik cenderung tertunda dan kurang interaktif. Kedekatan dan responsivitas pembelajaran berbasis Kahoot sejalan dengan praktik terbaik dalam pengajaran bahasa, yang menekankan umpan balik berkelanjutan sebagai pendorong peningkatan [18].

Meskipun studi ini terutama mengukur pemerolehan kosakata, observasi kualitatif juga menunjukkan efek positif pada pengucapan dan kepercayaan diri lisan di antara siswa dalam kelompok eksperimen. Meskipun hal ini tidak dinilai secara kuantitatif, hal ini sejalan dengan studi sebelumnya, yang menemukan bahwa platform digital dapat menurunkan hambatan afektif dalam berbicara dan mendorong penggunaan bahasa yang lebih spontan [11]. Namun, beberapa keterbatasan harus diakui. Beberapa siswa dalam kelompok eksperimen menyatakan stres karena batasan waktu dalam kuis Kahoot, yang mungkin memengaruhi kinerja mereka. Kekhawatiran ini mencerminkan temuan sebelumnya tentang potensi kerugian dari gamifikasi berbasis waktu [6]. Oleh karena itu, para pendidik didorong untuk menyesuaikan kecepatan atau menyediakan opsi bermain kolaboratif untuk memastikan inklusivitas. Pertimbangan lain adalah akses teknologi. Meskipun studi ini dilakukan di sekolah dengan infrastruktur yang memadai, banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan atau daerah tertinggal, mungkin kekurangan perangkat atau konektivitas yang dibutuhkan untuk menerapkan Kahoot secara efektif [9]. MenjemBATani kesenjangan digital ini tetap menjadi tantangan penting bagi para pemangku kepentingan pendidikan. Secara kultural, integrasi Kahoot tampaknya sejalan dengan pergeseran pendidikan Indonesia saat ini menuju metodologi yang lebih aktif dan berpusat pada siswa [19]. Karena kurikulum nasional menekankan kompetensi komunikatif dan otonomi pembelajar, Kahoot menawarkan perangkat praktis untuk mencapai tujuan tersebut dalam pengajaran kosakata.

Terakhir, fleksibilitas Kahoot membuka peluang untuk penerapan lebih lanjut di luar kosakata. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi integrasinya ke dalam pengajaran tata bahasa, pemahaman bacaan, atau tugas menulis dengan merancang kuis yang menilai penggunaan kontekstual atau konstruksi kalimat. Sebagaimana disarankan dalam literatur sebelumnya, perangkat gamifikasi berpotensi memengaruhi kinerja akademik jangka panjang jika digunakan secara konsisten dan bermakna [20]. Singkatnya, penelitian ini memberikan dukungan empiris bagi penggunaan Kahoot sebagai

media yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam pendidikan Bahasa Inggris dasar. Keunggulannya terletak pada interaktivitasnya, daya tariknya yang memotivasi, umpan balik yang cepat, dan keselarasannya dengan paradigma pendidikan kontemporer. Dengan implementasi yang cermat, Kahoot dapat menjadi aset berharga dalam proses pembelajaran bahasa bagi pembelajar muda.

V. KESIMPULAN

Hasil studi ini menegaskan bahwa media digital berbasis permainan, khususnya Kahoot, dapat meningkatkan kemampuan kosakata siswa secara signifikan di kelas Bahasa Inggris tingkat dasar. Dengan menawarkan lingkungan interaktif yang dicirikan oleh umpan balik waktu nyata, tantangan adaptif, dan visual yang menarik, Kahoot terbukti lebih efektif daripada metode pengajaran konvensional dalam mendukung pertumbuhan kosakata. Bukti statistik menggarisbawahi dampaknya tidak hanya pada prestasi akademik tetapi juga pada motivasi dan partisipasi siswa. Mengingat hasil ini, para pendidik didorong untuk memasukkan perangkat gamifikasi ke dalam pengajaran bahasa untuk menciptakan pengalaman yang lebih responsif dan berpusat pada siswa. Pendekatan ini sangat berharga bagi siswa muda yang mendapatkan manfaat dari keterlibatan multisensori dan penguatan langsung. Selain pemerolehan kosakata, struktur platform yang fleksibel seperti Kahoot menawarkan potensi untuk aplikasi yang lebih luas di seluruh ranah bahasa. Penelitian di masa mendatang dapat mengeksplorasi retensi jangka panjang, skalabilitas di berbagai konteks sekolah, dan integrasi dengan strategi pengajaran lainnya. Seiring dengan semakin banyaknya sekolah yang mengadopsi sumber daya digital, implementasi teknologi interaktif yang cermat menjanjikan transformasi pendidikan bahasa konvensional menjadi proses yang lebih dinamis dan inklusif.

REFERENSI

- [1] Y.-T. Chuang, “Increasing Learning Motivation and Student Engagement through the Technology-Supported Learning Environment,” *Creat. Educ.*, vol. 05, no. 23, pp. 1969– 1978, 2014, doi: 10.4236/ce.2014.523221.
- [2] Y. D. Puspitarini and M. Hanif, “Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School,” *Anatol. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2019, doi: 10.29333/aje.2019.426a.
- [3] R. M. Wanodya, “Literature Review: the Role of Learning Media in Increasing Students’ Motivation,” *Proceeding Second English Natl. Semin. Explor. Emerg. Technol. English Educ.*, pp. 66–76, 2023.
- [4] A. Hobir, “COMPARISON OF TRADITIONAL AND MODERN TEACHING METHODS IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION: Study at ABFA Pamekasan International Education Institute,” *JEPJurnal Educ. Partn.*, pp. 40–50, 2024.
- [5] N. H. Mohd Muhridza, N. A. Mohd Rosli, A. Sirri, and A. Abdul Samad, “Using Game- based Technology, KAHOOT! for Classroom Engagement,” *LSP Int. J.*, vol. 5, no. 2, pp. 37–48, 2018, doi: 10.11113/lspi.v5n2.77.
- [6] A. I. Wang, “The wear out effect of a game-based student response system,” *Comput. Educ.*, vol. 82, no. March 2015, pp. 217–227, 2015, doi: 10.1016/j.compedu.2014.11.004.
- [7] I. Stakhova, A. Kushnir, N. Franchuk, K. Kolesnik, L. Lyubchak, and M. Vatso, “Enhancing the Digital Competence of Prospective Primary School Teachers through Utilizing Kahoot!,” *Int. Electron. J. Elem. Educ.*, vol. 16, no. 4, pp. 467–478, 2024, doi: 10.26822/iejee.2024.346.
- [8] S. A. Licorish, H. E. Owen, B. Daniel, and J. L. George, “Student perception Kahoot,” *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 13, no. 9, pp. 1–24, 2018.
- [9] S. Ramaila, “Harnessing Kahoot ! as an educational tool to foster meaningful teaching and learning : A systematic review,” vol. 13, no. 2, pp. 1–12, 2024.
- [10] M. Garza *et al.*, “Performance in Kahoot! activities as predictive of exam performance,” *BMC Med. Educ.*, vol. 23, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.1186/s12909-023-04379-x.
- [11] Q. Ma, F. Mei, and B. Qian, “Exploring EFL students’ pronunciation learning supported by corpus-based language pedagogy,” *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 0, no. 0, pp. 1– 27, 2024,

- doi: 10.1080/09588221.2024.2432965.
- [12] R. Payne *et al.*, “Patient safety in remote primary care encounters: Multimethod qualitative study combining Safety I and Safety II analysis,” *BMJ Qual. Saf.*, pp. 573–586, 2023, doi: 10.1136/bmjqqs-2023-016674.
- [13] S. Abdullah and A. Rawahi, “Exploring the process of digital artifact adoption in entrepreneurship education,” no. February, 2024.
- [14] T. Creel, V. Paz, and C. Olear, “Kahoot! Gamification in an Accounting Class,” *J. High. Educ. Theory Pract.*, vol. 21, no. 16, pp. 41–46, 2021, doi: 10.33423/jhetp.v21i16.4910.
- [15] M. Ishtiaq, “Book Review Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage,” *English Lang. Teach.*, vol. 12, no. 5, p. 40, 2019, doi: 10.5539/elt.v12n5p40.
- [16] Z. Zainuddin, S. K. W. Chu, M. Shujahat, and C. J. Perera, “The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence,” *Educ. Res. Rev.*, vol. 30, no. March, 2020, doi: 10.1016/j.edurev.2020.100326.
- [17] M. R. Sapi’ee and K. H. Tan, “Multisensory Learning Approach: Impacts on Phonological Awareness among Young ESL Learners in a Rural Setting,” *Univers. J. Educ. Res.*, vol. 8, no. 12, pp. 6692–6705, 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.081234.
- [18] C. V. Katemba, J. H. L. Tobing, and T. A. Putri, “Do Kahoot! Games Enhance Vocabulary Learning?,” *J. Elem. Educ.*, vol. 15, no. 3, pp. 393–408, 2022, doi: 10.18690/rei.15.3.393-408.2022.
- [19] T. N. Fitria, “The impact of gamification on students’ motivation: A Systematic Literature Review,” *LingTera*, vol. 9, no. 2, pp. 47–61, 2023, doi: 10.21831/lt.v9i2.56616.
- [20] E. Ortiz-Martínez, J. M. Santos-Jaén, and S. Marín-Hernández, “Kahoot! and its effect on financial accounting marks at the university,” *Educ. Inf. Technol.*, vol. 28, no. 10, pp. 12671–12686, 2023, doi: 10.1007/s10639-023-11612-z.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.