

Pemanfaatan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Ayu Pratiwi^{1*}, Bella Puspita², Sofyan Islamy³

^{1,2}STKIP Al-Amin Dompu, Dompu, Indonesia

³Universitas Nggusuwaru, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: itsmeayy24@gmail.com

Article history

Dikirim:

10-07-2025

Direvisi:

18-07-2025

Diterima:

19-07-2025

Key words:

Kahoot; Media Pembelajaran; Kosakata Bahasa Inggris

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan mendeskripsikan proses pemanfaatan media pembelajaran Kahoot, menganalisis peningkatan penguasaan kosakata, dan mengetahui tanggapan siswa terhadap media tersebut. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas V SDN 02 Pajo, Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat. Data dikumpulkan melalui tes (pretest dan posttest), observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif (rata-rata dan persentase ketuntasan) serta kualitatif (deskriptif). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa. Sebelum tindakan, nilai rata-rata siswa adalah 62 dengan hanya 32% siswa mencapai KKM. Setelah siklus pertama, nilai rata-rata meningkat menjadi 72 dengan 60% siswa tuntas. Puncaknya, pada siklus kedua, nilai rata-rata mencapai 82 dengan 88% siswa tuntas KKM, menunjukkan keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar. Data Observasi juga menunjukkan peningkatan aktivitas, antusiasme, dan semangat siswa, sementara angket menunjukkan respon positif siswa, yang merasa lebih mudah mengingat kosakata dan lebih percaya diri. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa Sekolah Dasar, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet perlu menjadi perhatian dalam implementasinya.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang berperan penting dalam komunikasi global, penguasaan ilmu pengetahuan, serta akses terhadap teknologi dan informasi (Sari et al., 2024). Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Inggris sudah mulai diperkenalkan sejak jenjang Sekolah Dasar sebagai upaya untuk membentuk generasi yang siap menghadapi tantangan era globalisasi (Alfarisy, 2021). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (vocabulary). Penguasaan kosakata yang memadai merupakan prasyarat utama dalam pengembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Sari et al., 2023).

Praktik pengajaran kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar di era sekarang juga tentu masih menghadapi banyak tantangan. Pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan hanya menggunakan metode ceramah serta hafalan, seringkali membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Yuliana, 2020). Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan menggunakan kosakata yang telah diajarkan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris, terutama pada aspek penguasaan vocabulary (Ismail et al., 2023). Menurut Cameron (2001), anak-anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu menyukai aktivitas bermain, eksploratif, dan bersifat visual. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Martina & Afriani, 2020). Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan teknologi digital yang mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan (Andriani & Numertayasa, 2024).

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi besar dalam bidang pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Salah satu media yang mulai banyak digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot, sebuah platform kuis digital yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas (Sagala et al., 2021). Kahoot memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa menggunakan perangkat digital seperti laptop, tablet, maupun smartphone (Wang, 2015).

Kahoot dirancang dengan prinsip *game-based learning*, yang menggabungkan unsur pembelajaran dan permainan dalam satu media (Sembiring & Listiani, 2023). Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga dapat menjadi alat evaluasi formatif yang menyenangkan (Bicen & Kocakoyun, 2018). Melalui desain visual yang menarik, suasana kompetitif yang sehat, dan umpan balik instan, Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Licorish et al. (2018) menemukan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Dalam konteks pembelajaran kosakata, Kahoot dapat digunakan untuk mengulang materi vocabulary dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga memperkuat daya ingat siswa terhadap kosakata baru (Mustikawati, 2019).

Di tingkat Sekolah Dasar, penggunaan Kahoot masih relatif baru dan belum menjadi praktik umum di banyak sekolah, terutama yang berada di daerah non-perkotaan. Guru cenderung menggunakan metode tradisional karena keterbatasan akses terhadap teknologi dan kurangnya pelatihan mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran (Sherley et al., 2019). Padahal, anak-anak saat ini sudah sangat akrab dengan perangkat digital dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap media yang bersifat visual dan interaktif (Prastikawati & Prayogo, 2020).

Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Vocabulary menjadi elemen dasar dalam penguasaan Bahasa Inggris dan harus diperkenalkan kepada siswa secara bertahap



dengan pendekatan yang menyenangkan (Enggar & Engliana2018). Melalui Kahoot, siswa tidak hanya diajak menghafal kata, tetapi juga memahami dan menggunakan kata-kata tersebut dalam konteks yang relevan.

Penelitian ini dilakukan dengan fokus pada siswa kelas V Sekolah Dasar karena pada tingkat ini siswa sudah memiliki kemampuan membaca yang cukup baik dan mampu berinteraksi secara mandiri dengan media digital. Selain itu, siswa kelas atas SD (kelas IV-VI) juga telah dikenalkan dengan kosakata yang lebih kompleks dan variasi teks yang lebih luas, sehingga penggunaan media interaktif seperti Kahoot dinilai tepat untuk memperkuat penguasaan vocabulary (Febriani et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pemanfaatan media pembelajaran Kahoot dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. Selain itu, studi ini juga menganalisis terkait peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa setelah pembelajaran menggunakan media Kahoot serta mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Dari tujuan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap praktik pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar, terutama dalam mengatasi permasalahan rendahnya penguasaan kosakata. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa masa kini.

Penelitian ini juga menjawab kebutuhan akan inovasi dalam proses belajar mengajar di tengah tantangan kurikulum dan perubahan zaman. Dalam era Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berbasis minat siswa, pemanfaatan media seperti Kahoot sangat relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk terus belajar (Niama et al., 2023).

Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang dipelajari, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Romi, 2021). Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, memberikan umpan balik langsung, serta mendorong rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa (Brame, 2016). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran Kahoot. Penelitian ini menggunakan model tindakan kelas dari Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri atas empat tahap berurutan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus mencakup dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit untuk masing-masing pertemuan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Pajo, Kabupaten Dompu, tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini dilakukan



sebagai respon terhadap rendahnya hasil belajar kosakata Bahasa Inggris di kelas tersebut. Guru dan peneliti bekerja sama merancang tindakan berbasis media pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris sebelum dan sesudah tindakan. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dan dilaksanakan sebanyak tiga kali, yakni pretest, posttest siklus I, dan posttest siklus II. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator aktivitas belajar aktif dan kolaboratif. Sedangkan angket digunakan untuk mengungkap tanggapan siswa terhadap penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan juga dikumpulkan sebagai data pendukung.

Instrumen tes yang digunakan dianalisis secara kuantitatif dengan mencari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Berikut adalah Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata (Ravid,2011):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata rata,

$\sum x$ = Jumlah Total Nilai Keseluruhan Siswa

N = Jumlah Siswa

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PPP = persentase ketuntasan,

FFF = jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq KKM,

NNN = adalah jumlah total siswa.

Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Inggris yang berlaku di sekolah, yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai minimal sebesar itu dianggap tuntas. Indikator keberhasilan pembelajaran dinyatakan tercapai apabila terdapat peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest sebesar minimal 10 poin, dan minimal 80% siswa mencapai nilai di atas KKM. Selain itu, keberhasilan juga ditunjukkan oleh meningkatnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta respon positif mereka terhadap media yang digunakan.

Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data dari lembar observasi disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan proses dan dinamika kelas selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan data dari angket diolah dengan menghitung distribusi frekuensi dan persentase dari setiap indikator tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan Kahoot. Analisis ini mengacu pada prinsip analisis tematik yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yaitu meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Untuk menjamin validitas data, dilakukan teknik triangulasi metode, yakni dengan membandingkan hasil tes, observasi, dan angket. Penggunaan berbagai



teknik ini bertujuan untuk memperkuat keabsahan temuan dan memberikan gambaran yang utuh mengenai dampak penggunaan Kahoot terhadap penguasaan kosakata siswa. Semua instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi oleh ahli pembelajaran Bahasa Inggris tingkat sekolah dasar sebelum diterapkan dalam kelas.

Dengan desain dan prosedur seperti ini, penelitian diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini terdiri atas dua siklus yang masing-masing melibatkan dua kali pertemuan pembelajaran. Proses pembelajaran memanfaatkan media Kahoot sebagai sarana kuis interaktif untuk melatih dan menilai penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Data utama yang diperoleh berasal dari hasil pretest dan posttest siswa, observasi selama proses pembelajaran, serta angket respon siswa setelah tindakan dilakukan.

Sebelum penerapan tindakan, siswa mengikuti pretest guna mengetahui kemampuan awal mereka dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa adalah 62. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami arti kata dan memilih padanan kata yang tepat dalam Bahasa Inggris. Hanya 8 siswa dari 25 yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai 75. Rendahnya hasil ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran sebelumnya belum mampu memfasilitasi pemahaman kosakata secara efektif.

Setelah penerapan media Kahoot pada siklus pertama, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 72. Siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena Kahoot menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan. Banyak siswa yang awalnya pasif mulai aktif berpartisipasi, meskipun sebagian siswa masih terkendala dalam memahami soal secara cepat. Refleksi terhadap pelaksanaan siklus pertama menunjukkan perlunya penyederhanaan soal dan pemberian latihan sebelum kuis dimulai agar siswa lebih siap secara konsep dan teknis.

Pada pelaksanaan siklus kedua, dilakukan penyempurnaan tindakan, seperti menambahkan sesi latihan menggunakan flashcard digital, menyederhanakan kalimat dalam soal, dan memberikan waktu membaca soal yang lebih lama. Hasil posttest pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata siswa naik menjadi 82, dan sebanyak 22 siswa atau 88% berhasil mencapai nilai di atas KKM. Hanya 3 siswa yang belum tuntas, tetapi hasil mereka tetap menunjukkan kemajuan dibandingkan nilai pretest.

Berikut adalah rekapitulasi hasil belajar siswa dari pretest hingga posttest siklus II:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata dan Ketuntasan Siswa

Tahap Evaluasi	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pretest (sebelum tindakan)	62	8 siswa	32%
Posttest Siklus I	72	15 siswa	60%
Posttest Siklus II	82	22 siswa	88%



Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa peningkatan nilai dan ketuntasan siswa cukup signifikan dari waktu ke waktu. Media Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan kuis dengan cepat, dan menunjukkan semangat kompetitif dalam mencapai skor tertinggi di Kahoot.

Hasil angket yang dibagikan setelah siklus kedua juga menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media Kahoot. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar kosakata dengan cara ini dibandingkan dengan metode konvensional. Visualisasi warna-warni, suara, dan peringkat secara real-time dalam Kahoot memberikan dorongan motivasi yang kuat. Sekitar 92% siswa merasa lebih mudah mengingat kata-kata Bahasa Inggris setelah mengikuti kuis, dan 88% mengaku lebih percaya diri dalam menggunakan kosakata baru dalam kalimat sederhana.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Licorish et al. (2018), yang menyatakan bahwa Kahoot mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat daya ingat melalui permainan berbasis digital. Selain itu, Wang (2015) menyebutkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran meningkatkan daya tarik dan memperbaiki hasil belajar karena siswa merespon lebih baik terhadap pembelajaran interaktif dibandingkan pembelajaran pasif.

Kelebihan dari penggunaan Kahoot tidak hanya terletak pada aspek kognitif, tetapi juga pada dimensi afektif dan sosial. Siswa belajar dalam suasana yang santai dan bersahabat, tidak terbebani oleh tekanan tes konvensional, dan bahkan dapat saling membantu memahami soal. Guru juga lebih mudah dalam memonitor kemajuan siswa secara langsung karena sistem menampilkan hasil dan distribusi jawaban secara otomatis.

Meskipun demikian, penggunaan Kahoot juga memiliki tantangan tertentu, seperti keterbatasan perangkat atau jaringan internet yang tidak stabil. Di beberapa kesempatan, beberapa siswa mengalami kendala teknis, seperti kesulitan masuk ke kuis atau koneksi yang lambat. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu melakukan persiapan teknis sebelum pembelajaran dimulai dan menyediakan alternatif offline jika dibutuhkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Pengalaman ini menguatkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penguat strategi pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kahoot mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut tampak jelas dari hasil tes yang menunjukkan perkembangan nilai rata-rata siswa dari 62 pada pretest menjadi 82 pada posttest siklus kedua. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan signifikan, dari hanya 32% pada



awal tindakan menjadi 88% setelah seluruh proses tindakan selesai dilakukan. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan platform kuis digital seperti Kahoot efektif dalam mendukung pemahaman kosakata pada siswa sekolah dasar.

Penerapan Kahoot dalam proses belajar Bahasa Inggris tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mempengaruhi sikap dan motivasi belajar siswa. Observasi yang dilakukan selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Mereka menunjukkan antusiasme saat mengikuti kuis, berlomba-lomba menjawab dengan cepat dan tepat, serta menunjukkan respon positif terhadap hasil yang diperoleh. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena Kahoot menghadirkan nuansa kompetitif yang sehat serta visual yang menarik.

Respon siswa terhadap penggunaan Kahoot juga sangat positif. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih mudah memahami dan mengingat kosakata melalui pembelajaran berbasis kuis digital ini. Siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan lebih tertarik untuk belajar Bahasa Inggris karena metode yang digunakan sesuai dengan gaya belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai media penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu membangun motivasi dan pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Keberhasilan penerapan media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris juga tidak terlepas dari kesiapan guru dalam merancang soal yang menarik, membimbing siswa secara teknis, serta mengelola waktu dan suasana kelas dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran agar proses belajar tidak hanya sekadar mengikuti tren digital, tetapi benar-benar memberikan manfaat bagi perkembangan kemampuan siswa.

Meskipun hasil yang dicapai dalam penelitian ini sangat menggembirakan, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Hambatan teknis seperti ketersediaan perangkat dan kestabilan jaringan internet menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi kelancaran pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan Kahoot harus didukung oleh kesiapan infrastruktur serta perencanaan pembelajaran yang matang.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa Kahoot adalah media pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata. Inovasi pembelajaran semacam ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada siswa, serta berbasis teknologi. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi guru-guru lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisy, F. (2021). Kebijakan Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia dalam Perspektif Pembentukan Warga Dunia dengan Kompetensi Antarbudaya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 303–313. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.207>



- Andriani, N. L. E., & Numertayasa, I. W. (2024). Pelatihan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Untuk Guru Sekolah Dasar Di Desa Pesaban. *GLOBAL ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 52–65.
- Bicen, H., & Kocakoyun, Ş. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *Computers in Human Behavior*, 78, 235-239. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.025>
- Brame, C. (2016). Active learning. Vanderbilt University Center for Teaching, 1-6.
- Cameron, L. (2001). Teaching languages to young learners. Cambridge university press.
- Creswell, J. W. (2012). Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Enggar, D. P., & Engliana. (2018). The Role of Vocabulary and Learning Interest in Speaking Proficiency of Indonesian EFL. *Journal of English Language Teaching*, 1(3), 67–73.
- Febriani, L., Prima Dewi, M., Syahrul, & Syafitri, W. (2024). The Effect of Using Kahoot Application to Retain Students' Vocabulary at the Second Grade of SMP N 3 X Koto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1193–1198.
- Ismail, Muh. I., Sulatriningsih, & Sultan. (2023). Pengaruh Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Berita Mahasiswa PBSI FBS UNM. *Titik Dua: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(3), 179–187. <https://doi.org/10.59562/titikdua.v3i3.48552>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner. Victoria: Deakin University Press.
- Martina, F., & Afriani, Z. L. (2020). Pelatihan Pendekatan Genre-Basepada Pembelajaran Keterampilan Menulis bagi Guru Bahasa Inggris SMPN 10 Kota Bengkulu. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(1), 57–73.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, Luthfiah, F., & Hartini, S. (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 11250–11256.
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019–3026.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain



Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV. FBS Unimed Press*, 359–364. www.kahoot.com.

- Sari, F. F. N., Usryawati, N., Wahdah, N., Nirwanto, R., & Qamariah, Z. (2023). Penerapan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kepada Siswa SD Bereng Kajang-1. *Al Ghafur: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.47647/alghafur.v2i1.964>
- Sari, N. N. K., Maulida Zahra Pinkan, & Salmawati, A. (2024). Pentingnya Bahasa Inggris Pada Era Globalisasi. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3685–3692.
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Sherley, Santoso, E. B., & Mastan, S. A. (2019). Analisis Perbedaan Metode Pembelajaran Konvensional dan Active Learning Mahasiswa Akuntansi Universitas Ciputra. *Media Akuntansi Dan Perpajakan Indonesia*, 1(1), 75–86.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

