

The Use of Kahoot Game To Improve Students' Vocabulary at SDI Lasiana

ABSTRACT

Student, Name¹
(Dewi Riska Getda Pah)

Supervisor1, Name²
(Erny S. N. Hambandima)

Supervisor2, Name³
(Alfred Snae)

This research is entitled The use of kahoot game to improve students' vocabulary at SDI Lasiana. Vocabulary is one of the important skills in English, but some students have problems with their vocabulary. The writer used games in English teaching especially by using Kahoot game to improve their vocabulary. The purpose of this study is to find out whether Kahoot game can improve students' vocabulary. This study used a pre-experimental design. The population of this study was 116 students in all grades VI.A to VI.D at SDI Lasiana, where 26 students of class VI.D SDI Lasiana were purposively selected as the sample of this study. In collecting data, the writer used a pre-test and post-test to determine students' vocabulary skills. The results of data analysis showed that the average score of students in the pre-test was 56. After the treatment given by the writer, the students' average score in the post-test was 95 and the improvement was 69%. Data were analysed using the t-test. The t-test value (3.01) was greater than t-table value (2.787) the alternative hypothesis (H1) was accepted and null hypothesis (Ho) was rejected. The results showed that there was an improvement in students' vocabulary. Teaching and learning with games can improve English vocabulary by using the Kahoot game. This is evidenced by the students' post-test scores which are higher than the pre-test scores from 56 to 95. Based on the research findings, it is concluded that using Kahoot game can improve the vocabulary of students in class VI.D at SDI Lasiana.

Keywords: *Kahoot, Vocabulary, improving*

Penggunaan Permainan Kahoot untuk Meningkatkan Kosakata Siswa di SDI Lasiana

ABSTRAK

(Dewi Riska Getda Pah)¹

(Erny S. N. Hambandima)²

(Alfred Snae)³

Penelitian ini berjudul Penggunaan permainan kahoot untuk meningkatkan kosakata siswa di SDI Lasiana. Kosakata adalah salah keterampilan penting dalam bahasa Inggris, tetapi beberapa siswa memiliki masalah dengan kosakata mereka. Penulis menggunakan permainan dalam pengajaran bahasa Inggris terutama dengan menggunakan permainan Kahoot untuk meningkatkan kemampuan kosakata mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan Kahoot dapat meningkatkan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental. Populasi penelitian ini adalah 116 siswa diseluruh kelas VI.A hingga VI.D di SDI Lasiana, dimana 26 siswa kelas VI.D SDI Lasiana dipilih secara purposive sebagai sampel penelitian ini. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui kemampuan kosakata siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa pada pre-test adalah 56. Setelah perlakuan yang diberikan oleh penulis, nilai rata-rata siswa pada post-test adalah 95 dan peningkatannya adalah 69%. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t. Nilai signifikan dari uji-t adalah 3.01. Nilai t-test (3.01) lebih besar dari nilai t-tabel (2,787) maka hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan kosakata siswa. Dalam pengajaran dan pembelajaran dengan permainan dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan permainan Kahoot, hal ini dibuktikan dengan nilai post-test siswa yang lebih tinggi dari nilai pre-test dari 56 menjadi 95. Berdasarkan temuan penelitian menyimpulkan bahwa menggunakan permainan Kahoot dapat meningkatkan kosakata siswa kelas VI.D di SDI Lasiana.

Kata kunci:English Kahoot, kosakata, meningkatkan