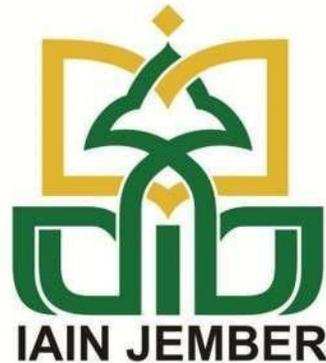


LAPORAN PENELITIAN

KAHOOT, MENYENANGKAN ATAU TIDAK MENYENANGKAN? PEMBELAJARAN VOCABULARY GAMIFYING UNTUK MENINGKATKAN SKOR UJIAN, KETERLIBATAN, DAN MOTIVASI



Peneliti:

**Ahmad Ridho Rojabi, S.Pd., M.Pd
Nina Hayuningtyas, M.Pd
Siti Khadijah, S.S., M.Pd
Intan Selly Amanda**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) JEMBER
TAHUN 2021**

HALAMAN IDENTITAS

1. a. Judul penelitian: Kahoot, menyenangkan atau tidak menyenangkan?
Pembelajaran Kosakata yang Memainkan untuk Meningkatkan Nilai Ujian,
Keterlibatan, dan Motivasi
2. b. Jenis Penelitian : Kualitatif
c. Kategori : Penelitian Pengembangan Prodi
3. Peneliti
 - a. Ketua Tim
Nama Lengkap : Ahmad Ridho Rojabi, S.Pd, M.Pd
NIP : 198105242014111002
Pangkat/Jabatan : Asisten Ahli / Dosen Bahasa Inggris
 - b. Anggota
Nama Lengkap : Nina Hayuningtyas, M.Pd
NIP : 198108142014112003
Anggota
Nama Lengkap : Siti Khadijah, S.S., M.Pd
NIP : 198609192019032016
Anggota
Nama Lengkap : Intan Selly Amanda
NIM : T20196192
4. Lokasi Penelitian : Jember
4. Total Biaya : 10.000.000,-
5. Sumber Dana : Mandiri

Jember, 11 November 2021

Menyetujui,

Ketua LP2M IAIN Jember

Peneliti



Ahmad Ridho Rojabi, M.Pd.
NIP.198105242014111002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kami panjatkan puji syukur alhamdulillah kepada Allah Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Laporan penelitian ini merupakan bentuk pertanggungjawaban atas kepercayaan yang diberikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Negeri Jember kepada tim peneliti dengan judul: "*kahoot, menyenangkan atau tidak menyenangkan? Gamifikasi Pembelajaran Kosakata untuk Meningkatkan Nilai Ujian, Keterlibatan, dan Motivasi.*" Selanjutnya tidak lupa kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan, baik moril maupun materil dalam penyusunan laporan penelitian ini terutama kepada segenap civitas akademika IAIN Jember, Rektor IAIN Jember; Ketua LP2M, serta segenap dosen, karyawan, mahasiswa dan stakeholder IAIN Jember.

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Untuk itu kami mohon saran dan kritik yang membangun. Semoga apa yang kami laksanakan ini dapat bermanfaat bagi peneliti lainnya dan segenap pembaca.

Jember, 17 Desember 2021
Peneliti

DAFTAR ISI

PENUTUP.....	I
IDENTITAS HALAMAN.....	II
UCAPAN TERIMA KASIH.....	III
DAFTAR ISI.....	Iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	7
1. Latar Belakang Penelitian.....	7
...	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
1. Konsep Gamifikasi.....	8
2. Hubungan gamifikasi dengan interaksi dalam kursus online.....	9
3. Keterlibatan dan motivasi siswa.....	9
4. Mengajarkan kosakata dengan alat bantu digital.....	11
5. Multimedia tentang penguasaan kosakata.....	12
6. Studi sebelumnya terkait dengan efektivitas Kahoot pada akuisisi, keterlibatan, dan motivasi siswa.....	12
BAB III Bahan dan Metode.....	15
1. Deskripsi konteks dan peserta.....	16
2. Instrumen dan analisis data.....	16
BAB IV Hasil.....	17
1. Bagaimana Kahoot berdampak pada nilai ujian siswa dalam bidang kosakata?	17
.....	18
2. Bagaimana Kahoot berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata?	19
.....	
3. Bagaimana Kahoot berdampak pada motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata?	
4. Apa saja masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kosakata melalui gamifikasi Kahoot?	
BAB V Kesimpulan	22

A. Diskusi	22
B. Kesimpulan	23
REFERENSI.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Era ini dikenal dengan ekspansi teknologi yang terus-menerus dan penggabungan pencapaian teknologi yang inovatif dan kuat ke dalam kehidupan masyarakat (Kalogiannakis dan Papadakis, 2019b). Munculnya inovasi dalam beberapa platform digital yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas dan untuk menciptakan perilaku positif di kelas disebut gamifikasi (Bicen dan Kocakoyun, 2018). Selain itu, gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kompetitif, dan atraktif bagi siswa, sehingga pengalaman belajar baru yang diperoleh siswa akan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, prestasi, dan interaksi mereka (Kalogiannakis et al., 2021). Dalam berbagai model pembelajaran, termasuk gamifikasi, motivasi merupakan indikator utama untuk mencapai keberhasilan siswa. Ketika desain gamifikasi memasukkan unsur motivasi dalam lingkungan belajar, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan menarik. Gamifikasi sangat diminati oleh siswa karena terdapat unsur sosial, kognitif, dan emosional dalam permainan itu sendiri (Domínguez et al., 2013). Unsur humor juga sering dimasukkan dalam gamifikasi (Coller dan Scott, 2009), didesain secara personal, dirancang secara rumit, dan level pertanyaan yang semakin rumit. Tingkat kesulitan yang semakin tinggi akan mendorong tingkat kognitif, keterampilan, dan partisipasi pengguna. Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa yang menarik dan menyenangkan sangat cocok untuk generasi milenial saat ini (Bosworth, 2012). Oleh karena itu, ketika pertanyaan-pertanyaan kompleks disajikan kepada siswa dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan lingkungan belajar yang lucu di kelas

kosakata, hal ini akan membangun interaksi antara siswa dan materi pelajaran, menciptakan atmosfer kelas yang positif, dan memberikan dampak positif terhadap kemajuan belajar kosakata, keterlibatan, dan motivasi siswa. Gamifikasi pembelajaran bahasa Kahoot telah bermanfaat dalam menyajikan materi baru dan meningkatkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dan memahami konten dengan lebih baik. Sebagai hasilnya, penelitian ini melihat bagaimana Kahoot memengaruhi nilai ujian, keterlibatan, serta motivasi siswa. Penelitian ini juga membahas tantangan yang dihadapi siswa saat belajar kosakata menggunakan gamifikasi Kahoot...

B. Tinjauan Literatur

1. Konsep Gamifikasi

Istilah "gamifikasi" mengacu pada penggunaan fitur desain game dalam konteks non-game (Deterding et al., 2011). Hung (2018) menyoroti sebuah diskusi yang layak untuk dibahas bahwa gamifikasi dapat mengurangi kecemasan pelajar bahasa Inggris dalam mempraktikkan bahasa Inggris dan mendorong mereka untuk berperan aktif dalam tugas-tugas akademis, dan ada banyak bukti yang mendukung hal ini. Salah satu taktik gamifikasi yang paling menonjol di dalam kelas adalah permainan peran. Karena dapat meningkatkan keterlibatan pelajar, gamifikasi dapat menjadi sangat berharga untuk pengajaran di kelas. Kenyataannya adalah bahwa banyak instruktur yang berjuang dengan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mata kuliah mereka yang saat ini tidak berada dalam profesi mengajar. Para pengajar telah mencoba berbagai solusi di masa lalu, termasuk penggunaan pendekatan motivasi. Di sisi lain, efek intervensi tersebut hanya berlangsung dalam waktu singkat. Gamifikasi dapat menjadi solusi yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar karena sifatnya yang menyenangkan dan menghibur (Kim et al., 2018; Kalogiannakis dan Papadakis, 2019b; Rivera dan Garden, 2021). Siswa lebih percaya diri untuk terlibat dalam kegiatan, dan kolaborasi antar teman sebaya meningkat, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif (Xezonaki, 2022). Demikian pula,

Hung (2018) menegaskan bahwa memasukkan permainan adalah strategi lain untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris dan mengurangi kecemasan mereka **dalam** mempelajari bahasa tersebut.

2. Hubungan gamifikasi dengan interaksi dalam kursus online

Para pengajar tidak mudah untuk mengontrol partisipasi mahasiswa mereka dalam mata kuliah daring, apakah mereka mengikuti semua tugas dalam pembelajaran sinkron atau tidak (Dixson, 2015; Tomas et al., 2015; Çakirog˘lu dan Kiliç, 2018). Moore (2013) menyoroti kerangka teori interaksi dalam pembelajaran sinkron dan bahwa pembelajaran jarak jauh berkaitan erat dengan interaksi dan keterlibatan siswa. Demikian pula, Cronk (2012) berpendapat bahwa interaksi dan partisipasi siswa saling terkait dalam pembelajaran daring. Lebih lanjut, Moore (1989) mengklasifikasikan tiga jenis interaksi dalam pembelajaran daring: ~~interaksi siswa-siswa~~ interaksi siswa-instruktur, dan interaksi siswa-konten. Moore juga menambahkan pentingnya memilih alat digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung kolaborasi, komunikasi, dan kognisi. Untuk memaksimalkan pembelajaran daring, konten kursus perlu dirancang dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan tugas dan bahan ajar yang relevan dan menyenangkan, serta menyesuaikan tujuan pembelajaran utama (Abrami et al., 2012; Rojabi et al., 2022). Dengan menyediakan gamifikasi di kelas bahasa, suasana menjadi nyaman dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan kelas bahasa (Çakirog˘lu dan Kiliç, 2018). Gamifikasi berhasil membantu para pelajar untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru dengan lebih baik sehingga mereka dapat memahami materi secara optimal (Muntean, 2011). Secara empiris, beberapa penelitian mengkonfirmasi bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar (Cassells et al., 2015; Darejeh dan

Salim, 2016; Çakiroğlu dan Kiliç, 2018).

3. Keterlibatan dan motivasi siswa

Kami menyoroti landasan konseptual dari Astin (1984) mengenai teori keterlibatan siswa dan Kahn (1990) yang mengusulkan empat elemen keterlibatan siswa yang berlandaskan teori: keterlibatan emosional, keterlibatan fisik, keterlibatan kognitif di dalam kelas, dan keterlibatan kognitif di luar kelas. Sangat penting untuk memperhatikan keterlibatan siswa di dalam kelas untuk memajukan kualitas pembelajaran mereka dan hal ini menjadi indikator utama kualitas pendidikan pasca sekolah menengah (Lutz dan Culver, 2010; Baszuk dan Heath, 2020). Keterlibatan mahasiswa memiliki dampak positif bagi mahasiswa, institusi, dan organisasi terkait lainnya. Dengan demikian, akan tercipta hubungan yang lebih kondusif dan kerja sama dengan peserta didik lain, meningkatkan komunikasi, serta memfasilitasi siswa untuk memperoleh dan mengembangkan keterampilan dan pengalaman baru. Prinsip dasar dari keterlibatan ini diyakini sebagai elemen penting dalam meningkatkan pengalaman belajar dan kemajuan diri (Sun dan Rueda, 2012). Meningkatkan keterlibatan akademik siswa adalah salah satu strategi untuk mengurangi rasa tidak aman dan kekhawatiran mereka serta memotivasi mereka untuk belajar bahasa Inggris (Ho, 2020). Keterlibatan akademik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori: perilaku, kognitif, dan motivasi (Linnenbrink dan Pintrich, 2003). Kesiapan siswa untuk berkonsentrasi pada pelajaran dan terlibat secara aktif dalam diskusi disebut sebagai keterlibatan perilaku. Jumlah usaha yang dialami siswa dalam mengorganisir dan meninjau kembali pengetahuan mereka dikaitkan dengan keterlibatan kognitif. Keterlibatan motivasional siswa didefinisikan sebagai ketertarikan mereka terhadap topik yang mereka ambil, serta respon perilaku mereka terhadap instruktur dan teman sebayanya.

Eksplorasi lebih dekat terhadap teori penentuan nasib sendiri dari Ryan dan Deci (2000) sebagai kerangka kerja untuk memahami aspek-aspek yang mendukung atau menantang motivasi intrinsik, motivasi ekstrinsik yang diarahkan oleh diri sendiri, dan kesehatan psikologis, yang semuanya merupakan topik-topik yang memiliki relevansi

praktis dengan konteks pendidikan. Mereka menjelaskan teori penentuan nasib sendiri dan perannya dalam mendorong motivasi intrinsik. Individu dipandu untuk terlibat atau terisolasi dalam lingkungan sosial oleh komponen motivasi intrinsik dari teori penentuan nasib sendiri, dan faktor-faktor ini mendorong atau menghambat proses alami pengembangan pembelajaran motivasi diri (Deci dan Ryan, 1985; Ryan dan Deci, 2000). Sebagai contoh, motivasi diri meningkat ketika peserta didik merasa puas dengan kursus yang diberikan. Kursus harus memfasilitasi peserta didik dengan tugas-tugas yang interaktif dan menyenangkan.

Motivasi intrinsik mendorong tanggung jawab pelajar untuk mencapai tujuan dan memberikan pembelajaran yang lebih otonom (Ceylan, 2021). Otonomi pelajar telah menjadi isu yang sering dibahas dalam bidang pengajaran bahasa selama lebih dari tiga dekade (Holec, 1981). Holec menegaskan bahwa otonomi pembelajar adalah kapasitas individu untuk mengontrol pembelajaran mereka dan bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan seperti mengidentifikasi materi, tujuan, dan kemajuan, serta memilih strategi dan prosedur, memonitor prosedur akuisisi, dan mengevaluasi apa yang telah diperoleh. Teori ini diperkuat oleh Benson. (2013), yang membagi konsep kontrol menjadi tiga tingkatan: kontrol terhadap manajemen pembelajaran, kontrol terhadap proses kognitif, dan kontrol terhadap konten pembelajaran. Benson menekankan bahwa otonomi pembelajar dapat dikembangkan melalui ketiga proses tersebut dengan memulai dengan menangani perencanaan, pengelolaan, dan penilaian pada tahap pertama; berkembang menjadi inisiasi perhatian pembelajar pada kompetensi linguistik, merepresentasikan pembelajaran mereka, dan membangun keterampilan metakognitif pada tahap kedua; dan pada akhirnya, diizinkan untuk memilih target dan sumber pembelajaran mereka di tingkat atas. Lebih lanjut, pandangan yang lebih holistik tentang otonomi pelajar disajikan oleh Little (2002), yang menunjukkan bahwa otonomi pelajar memerlukan kesadaran, sikap positif, dan kemauan untuk proaktif dalam pengelolaan diri dan keterlibatan dengan orang lain. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa siswa lebih suka memiliki otoritas atas pengalaman

belajar mereka, dan mereka dapat mengalami lebih banyak kemahiran dan motivasi ketika mereka diizinkan untuk mengambil keputusan (Cotterall, 1995; Tseng et al., 2020).

4. Mengajarkan kosakata dengan alat bantu digital

Akuisisi kosakata terkadang dianggap sangat sulit. Penggunaan permainan digital dapat secara efektif memotivasi dan meningkatkan pembelajaran kosakata siswa, serta menunjukkan berbagai lingkungan pembelajaran permainan di mana berbagai faktor dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang berbeda secara drastis (Tsai dan Tsai, 2018). Permainan digital dalam konteks pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terlibat dan termotivasi untuk berinteraksi dengan konten pelajaran (Papadakis dan Kalogiannakis, 2018; Kalogiannakis dan Papadakis, 2019a; Papadakis et al., 2020). Mengadopsi teori Mayer (2015) tentang gamifikasi, yang menyajikan tiga set pertanyaan mengenai nilai tambah, konsekuensi kognitif, dan tipe perbandingan media. Pertanyaan pertama menanyakan tentang fitur mana dari sebuah game yang dapat meningkatkan pembelajaran akademis. Pertanyaan kedua menanyakan apakah bermain game komersial meningkatkan kognisi. Pertanyaan ketiga mempertimbangkan apakah orang belajar lebih banyak materi akademik dari game online daripada dari media tradisional. Inovasi digital telah dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran kosakata karena memberikan input tekstual, grafis, dan pendengaran kepada pengguna yang dimediasi oleh kartu flash audio dan gambar, animasi visual, dan dunia virtual (Lin, 2009; Wang dan Vasquez, 2012). Beberapa peneliti telah membuktikan keefektifan pembelajaran kosakata bahasa kedua dengan alat multimedia dan telah merekomendasikannya kepada peneliti lain untuk melakukan investigasi yang lebih luas (Chang, 2006; Tseng et al., 2020).

5. Multimedia tentang penguasaan kosakata

Dual Coding Theory (DCT) dari Paivio (1986) menjelaskan dampak positif dari multimedia interaktif terhadap penguasaan kosakata. DCT menggambarkan pengkodean wacana sebagai konstruksi dari dua skema: skema verbal dan skema non-verbal. Ketika pengetahuan dikodekan dalam kedua skema tersebut, kedua jenis

pengetahuan tersebut saling memperkuat satu sama lain *melalui* hubungan denotatif (Paivio), menghasilkan retensi dan ingatan yang lebih besar daripada ketika pengetahuan dikodekan hanya dalam satu sistem. Selain itu, interaksi antara input visual, tekstual, dan auditori dapat menciptakan situasi yang relevan dan bermakna untuk demonstrasi kosakata, sehingga memudahkan akuisisi (Folse, 2006; Stuart Webb, 2008), bahkan untuk siswa yang memiliki kemampuan rendah (Chang, 2006). Sejalan dengan hal tersebut, Hong (2010) menegaskan bahwa penggunaan multimedia dapat memfasilitasi pembelajaran bahasa ~~dengan~~ berbagai cara, termasuk meningkatkan antusiasme pembelajar, meningkatkan motivasi pembelajar, mendorong pembelajaran otonom, membentuk gaya pembelajar yang interaktif dan berpengalaman, dan mendukung kemampuan eksplorasi.

6. Studi sebelumnya terkait dengan efektivitas Kahoot pada akuisisi, keterlibatan, dan motivasi siswa

Sebuah tinjauan artikel dilakukan oleh Kohnke dan Moorhouse (2021), yang mengeksplorasi bagaimana guru bahasa memanfaatkan pembelajaran gamifikasi Kahoot versi gratis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kemajuan akademis mereka. Temuan menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa dengan model gamifikasi sebagai tuan rumah dan siswa berperan sebagai pesaing. Kursus bahasa gamifikasi yang dimediasi oleh Kahoot berhasil memperkenalkan konten baru, dan memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk berkompetisi dan menguasai materi bahasa. Selain itu, gamifikasi pembelajaran berbasis pengalaman dengan Kahoot di kelas bahasa menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik untuk meningkatkan keterlibatan siswa milenial dan membantu mereka dalam mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang kata-kata dan topik sekaligus memberikan umpan balik instan. Kahoot juga membantu siswa dalam menghubungkan konsep-konsep kursus dan meningkatkan nilai mereka (Baszuk dan Heath, 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas gamifikasi Kahoot dalam konteks pendidikan tinggi (Bicen dan Kocakoyun, 2018; Wichadee dan Pattanapichet, 2018; Guardia dkk., 2019; Holbrey, 2020; Figuccio dan Johnston, 2021). Guardia dkk. (2019) melakukan studi kasus dalam konteks pendidikan tinggi. Data yang diperoleh dalam kuesioner menunjukkan bahwa siswa secara umum menikmati penggunaan Kahoot, hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini merupakan contoh gamifikasi yang sempurna, dapat diasumsikan, dengan beberapa risiko kesalahan, bahwa teknik pembelajaran baru ini meningkatkan perspektif siswa tentang topik tertentu, karena alat ini meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas sambil terus meningkatkan pengalaman mereka dengan menyediakan alat teknologi yang dapat direplikasi di masa depan. Dalam konteks pendidikan tinggi yang menggunakan studi metode campuran (Figuccio dan Johnston, 2021). Para siswa mengklaim bahwa Kahoot membuat kelas menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu mereka dalam memahami konten kursus. Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot adalah platform ulasan yang bermanfaat. Selain itu, para siswa melaporkan bahwa Kahoot membantu mereka untuk lebih memahami konsep-konsep yang dipelajari dalam sesi perkembangan anak.

Penelitian lain oleh Bicen dan Kocakoyun (2018) melihat bagaimana gamifikasi melalui Kahoot memengaruhi pencapaian siswa melalui kompetisi intra-kelas yang dievaluasi baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Dalam penelitian ini, 65 siswa di Departemen Pengajaran Prasekolah direkrut, dan temuannya mengungkapkan bahwa Kahoot yang dimasukkan ke dalam kelas dapat meningkatkan minat siswa, dan meningkatkan ambisi siswa untuk kemajuan akademik. Selain itu, metode ini juga signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, pendekatan penelitian tindakan dengan data yang diambil dari pra-survei hingga pasca-survei digunakan di lingkungan universitas (Holbrey, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada kesulitan teknis dalam mengintegrasikan kursus

daring sinkron ke dalam ruang kuliah, dan gamifikasi efektif dalam mendorong keterlibatan dan kolaborasi yang konstruktif. Para mahasiswa menilai betapa kompetitifnya kompetisi ini, seberapa cepat mereka mendapatkan umpan balik atas pemahaman mereka, dan seberapa terorganisirnya kemungkinan untuk berdiskusi. Para mahasiswa merasa bahwa keterlibatan, konsentrasi, dan daya ingat mereka meningkat.

Wichadee dan Pattanapichet (2018) juga menemukan bahwa gamifikasi melalui Kahoot selama sesi bahasa Inggris meningkatkan kepuasan dan motivasi siswa. Para instruktur menggunakan Kahoot untuk mengukur pemahaman siswa mereka. Peserta didik harus menjawab pertanyaan-pertanyaan tertentu, dan skor ditentukan berdasarkan jumlah waktu yang dihabiskan dan jumlah jawaban yang benar. Nama peserta didik akan ditampilkan di papan peringkat jika mereka mencapai skor tinggi, sehingga memotivasi mereka untuk tetap kompetitif. Karena mereka harus bersaing dengan rekan-rekan mereka di lingkungan permainan, para siswa berkonsentrasi di kelas, dan dorongan ini menghasilkan prestasi akademik yang lebih tinggi.

Dalam penelitian ini, setelah meninjau dengan seksama penelitian-penelitian sebelumnya, kelebihan dan kekurangan Kahoot terhadap keterlibatan siswa seperti batas karakter untuk setiap kuis dan kegagalan jaringan telah diatasi (Plump dan LaRosa, 2017; Baszuk dan Heath, 2020). Namun, sepengetahuan kami, hanya sedikit yang mengeksplorasi persepsi siswa tentang intervensi gamifikasi Kahoot terhadap motivasi siswa dalam konteks Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL). Selain itu, investigasi tentang bagaimana intervensi Kahoot berdampak pada akuisisi kosakata siswa EFL, terutama bagaimana hal itu meningkatkan nilai ujian mereka masih langka. Oleh karena itu, investigasi yang lebih menyeluruh mengenai dampak gamifikasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata di kalangan pelajar sarjana EFL, dan investigasi mengenai keterlibatan serta motivasi pelajar EFL terhadap penggunaan Kahoot diperlukan untuk menjawab empat pertanyaan penelitian di bawah ini:

1. Bagaimana Kahoot berdampak pada nilai ujian siswa dalam kosakata?

2. Bagaimana Kahoot berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata?
3. Bagaimana Kahoot berdampak pada motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata?
4. Apa saja masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kosakata melalui gamifikasi Kahoot?

Bahan dan Metode

1. Deskripsi konteks dan peserta

Penelitian ini merekrut 82 mahasiswa yang terdaftar pada semester pertama tahun ajaran 2021/2022 di salah satu universitas negeri di Jember, Indonesia dengan menggunakan metode purposive sampling. Para peserta dikategorikan ke dalam dua kelompok: kelompok intervensi ($N = 42$) yang memperoleh kosakata bahasa Inggris dengan intervensi Kahoot dan kelompok kontrol ($N = 40$) yang tidak menerima intervensi Kahoot. Pada kelompok intervensi, 85,7% adalah perempuan dan 14,3% laki-laki. Mayoritas siswa berusia antara 16-20 tahun (95,2%) dan 21-25 tahun (4,8%). Sementara itu, pada kelompok kontrol, 90% adalah perempuan dan 10% laki-laki. Mayoritas siswa berusia antara 16-20 tahun (85%) dan 21-25 tahun (15%). Mata kuliah yang mereka selesaikan adalah mata kuliah bahasa Inggris sebagai mata kuliah wajib bagi semua mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris disemester pertama. Kami merancang tujuan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta selama sesi kosakata gamifikasi ini. Kami memperbarui instruksi dan sumber daya yang diberikan di Kahoot secara ekstensif sebagai bentuk komitmen kami. Pada pertemuan pertama, kami mempresentasikan instruksi dan panduan akademis untuk setiap tugas sehingga mereka dapat merencanakan dan mempersiapkan topik untuk pertemuan berikutnya (pertemuan 2-8). Kami memotivasi mereka untuk terlibat dalam diskusi dan partisipasi aktif. Selain itu, kami juga memberikan umpan balik dan komentar untuk melacak pencapaian mereka di kelas gamifikasi kosakata.

2. Instrumen dan analisis data

Dalam pembelajaran kosakata melalui sesi Kahoot ini, kami menetapkan tujuan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan nilai ujian, keterlibatan, dan motivasi siswa. Kami bertanggung jawab dan dengan hati-hati mengembangkan instruksi yang baik dan materi yang menarik yang disampaikan dalam sesi Kahoot. Aturan dan instruksi akademis untuk setiap sesi dan setiap tugas dijelaskan pada pertemuan pertama termasuk diskusi kelompok setelah kuis. Dengan demikian, mereka dapat mempersiapkan diri untuk mempelajari topik-topik pembelajaran untuk sesi berikutnya (sesi 2-8). Para siswa juga termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi setelah mereka menerima nilai pada setiap kuis. Di setiap pertemuan, kuis diberikan selama 30-40 menit untuk menilai penguasaan kosakata yang telah dipelajari. Sinonim, antonim, dan melengkapi kalimat dalam hal kolokasi, kata sifat, kata benda, kata keterangan, dan waktu adalah beberapa topik yang tercakup dalam kuis. Kuis ini terdiri dari total 20 pertanyaan. Manfaat menggunakan gamifikasi untuk memberikan kuis adalah membuat siswa termotivasi dan terlibat dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengurangi tingkat kecemasan mereka. Siswa dapat dengan cepat memperoleh skor dan tingkat kemahiran bahasa mereka setelah mengikuti kuis. Selain itu, siswa dapat menerima komentar dan berpartisipasi dalam diskusi mengenai jawaban yang dikirimkan untuk kuis.

Sebuah skala dua dimensi telah dibuat untuk mengukur dampak dari teknik gamifikasi melalui Kahoot terhadap prestasi siswa, keterlibatan siswa, serta motivasi. Validasi isi instrumen melalui penilaian ahli dilakukan sebelum dibagikan kepada siswa. Terkait dengan kuesioner, ada 20 item kuesioner Skala Likert Lima Poin yang terdiri dari dua dimensi; keterlibatan siswa (10 item) dan motivasi siswa (10 item). Seorang siswa menerima 5 poin jika mereka menjawab "sangat setuju", 4 poin jika mereka menjawab "setuju", 3 poin jika mereka menjawab "netral", 2 poin jika mereka menjawab "tidak setuju", dan 1 poin jika mereka menjawab "sangat tidak setuju". Kuesioner yang diadaptasi tersebut (Eltahir et al., 2021) telah memenuhi validitas dan reliabilitas. Kuesioner tersebut didistribusikan kepada para ahli dari

berbagai institusi akademis untuk menentukan keandalan dan validitasnya. Para ahli ini memberikan umpan balik tertulis tentang aspek-aspek kuesioner yang dapat ditingkatkan atau dimodifikasi untuk memastikan bahwa tujuan penelitian terpenuhi. Cronbach's alpha juga digunakan untuk menilai reliabilitas kuesioner. Nilai Cronbach alpha untuk konsistensi internal adalah 0,835, yang mengindikasikan bahwa kuesioner tersebut valid dan reliabel. Wawancara semi-terstruktur melalui WhatsApp direkam dan data kualitatif ini dianalisis dengan menggunakan pengodean tematik. Metode tematik digunakan untuk menguraikan apa yang didiskusikan oleh para peserta dan untuk mengungkap perspektif dan pengalaman peserta didik. Transkrip wawancara ditinjau beberapa kali untuk memahami makna cerita dan wacana, dan setelah itu transkrip diberi kode sesuai dengan tema, sub-tema, dan tema yang mungkin berkembang. Sementara itu, hasil kuantitatif ditampilkan dalam bentuk rata-rata dan standar deviasi (SD), dan data kualitatif ditampilkan dalam bentuk kutipan. Dengan cara ini, dampak dari pendekatan gamifikasi melalui Kahoot dapat diselidiki berdasarkan persepsi siswa dan pengalaman mereka di kelas kosakata gamifikasi.

Hasil

1. Pertanyaan penelitian 1. Bagaimana Kahoot berdampak pada nilai ujian siswa dalam hal kosakata?

Kita perlu melihat lebih dekat dampak dari Kahoot dengan mengamati nilai mereka pada pre-test dan juga post-test

TABEL 1 Nilai rata-rata dan standar deviasi dari pre-test dan post-test tes kosakata siswa.

Tes kosakata	M	SD
Pra-tes	45.00	14.77
Post-test	64.17	12.78

TABEL 2 Hasil *uji-t* sampel berpasangan untuk pre-test dan post-test tes kosakata siswa.

Tes	M	SD	df	Nilai-t	Signifikansi	Efek ukuran
Pra-tes	45.00	14.77	41	-	0.000	0.85
Post-test	64.17	12.78		15.18		

Dalam ujian kosakata. Oleh karena itu, kami mendistribusikan pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah intervensi untuk membandingkan perolehan kosakata siswa. Untuk melihat apakah data terdistribusi secara teratur dan homogen, digunakan uji normalitas dan homogenitas. *Nilai P-value* pada Shapiro-Wilk ($n < 50$) dari pre-test adalah 0,188 dan nilai *P-value* dari post-test adalah 0,212. Hal ini menunjukkan bahwa *nilai P-value* lebih besar dari 0,05, kami mengasumsikan distribusi normal. Selanjutnya, *nilai P-value* pada statistik Levene menunjukkan bahwa *nilai P-value* adalah 0,760, yang lebih besar dari 0,05 sehingga kami mengasumsikan distribusi yang homogen. **Tabel 1** menyajikan skor keseluruhan dari perolehan kosakata pre-test dan post-test siswa. Sementara itu, **Tabel 2** menampilkan hasil *uji-t* sampel berpasangan, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor pre-test dan post-test kosakata siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test lebih baik daripada nilai pre-test dengan ukuran efek sekitar 0,85%. Kami menyelidiki dampak Kahoot terhadap pencapaian kosakata siswa dengan membandingkan nilai pre-test dan post-test mereka.

2. Pertanyaan penelitian 2. Bagaimana Kahoot berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran kosakata?

Tabel 3 menunjukkan bahwa item 2 (permainan Kahoot dalam pembelajaran menarik bagi saya) menduduki peringkat pertama berdasarkan nilai rata-rata ($4,38 \pm 0,79$) dan item 1 (saya merasa bahwa menggunakan permainan Kahoot mendorong saya untuk mengetahui topik dengan benar) menduduki peringkat kedua ($4,26 \pm 0,73$). Namun, skor rata-rata dari item 5 (Saya dapat berkonsentrasi lebih baik selama permainan Kahoot dibandingkan dengan perkuliahan biasa) menduduki peringkat yang paling rendah ($3,67 \pm 1,12$). Hasil ini menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan dari tanggapan mahasiswa adalah $3,95 \pm 0,96$. Secara keseluruhan, persepsi mahasiswa secara keseluruhan positif terhadap Kahoot dalam hal keterlibatan. Kriteria tanggapan menggunakan skala Likert diklasifikasikan sebagai sangat sedikit (1,00-1,80), sedikit (1,81-2,60), sedang (2,61-3,40), tinggi (3,41-4,20), dan sangat tinggi (4,21-5,0) (Eltahir et al., 2021).

Melihat lebih dekat tanggapan dari para siswa ditampilkan sebagai berikut. Para siswa sangat senang karena kuis memungkinkan mereka untuk belajar dan bermain pada saat yang bersamaan. Oleh karena itu, gamifikasi Kahoot tidak membuat mereka kelelahan dalam menyelesaikan tugas.

Kita bisa belajar sambil bermain dan tentunya kita mendapatkan banyak ilmu yang bermanfaat (S1).

Ya, benar, tidak membuat saya bosan belajar (S1). Saya sangat senang dan bersemangat menjawab kuis (S6).

Kahoot juga memfasilitasi pembelajaran yang mendalam, mendorong guru untuk lebih berkonsentrasi pada topik yang telah mereka pelajari, membuat tes yang ditawarkan oleh Kahoot lebih menyenangkan.

Saya pikir Kahoot sangat menggembirakan. Dengan belajar melalui Kahoot, siswa memiliki semangat untuk belajar secara mendalam karena Kahoot sangat menarik dan menyenangkan (S5).

Berdasarkan pengalaman saya, saya mendapat tugas melalui Kahoot untuk mengukur kemampuan saya dan itu menyenangkan (S2).

Ya, sangat berguna bagi pelajar untuk mendapatkan materi, kuis, dan informasi tentang materi bahasa Inggris (S4).

Sangat berguna, Kahoot menyediakan fitur-fitur yang bagus, kuis yang sangat bermanfaat dan sangat baik untuk belajar, dan memberikan informasi yang sangat relevan dan membantu kami (S5).

Kuis-kuisnya menyenangkan dan tidak terlalu sulit untuk dijawab, dapat mengetahui apakah jawaban kita benar atau tidak benar (S7).

3. Pertanyaan penelitian 3. Bagaimana Kahoot berdampak pada motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata?

Tabel 4 menunjukkan bahwa item 6 (selama tes berlangsung, saya merasakan

dorongan dan antusiasme) menduduki peringkat pertama berdasarkan nilai rata-rata ($4,14 \pm 0,98$) dan item 1 (saya merasa bahwa bermain game Kahoot memberikan saya kepuasan dalam menyelesaikan tes) menduduki peringkat kedua ($4,14 \pm 0,81$). Namun, skor rata-rata dari item 10 (Saya hanya mengikuti tes karena saya menyukai ide permainan Kahoot untuk belajar dan mengerjakan tes ini) berada di peringkat yang paling rendah ($3,67 \pm 1,12$). Hasil ini menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan dari tanggapan siswa adalah $4,09 \pm 0,89$. Secara keseluruhan, persepsi siswa secara keseluruhan positif terhadap Kahoot dalam hal motivasi.

Kahoot mempromosikan lingkungan belajar yang santai, membuat siswa merasa antusias dan termotivasi. Peserta

TABEL 3 Statistik deskriptif keterlibatan.

Tidak	Item	Berarti	SD	Pesan	Deskripsi
1	Saya merasa bahwa menggunakan permainan Kahoot mendorong saya untuk mencari tahu topik-topik dengan benar.	4.26	0.73	2	Sangat tinggi
2	Permainan Kahoot dalam pembelajaran sangat menarik bagi saya.	4.38	0.79	1	Sangat tinggi
3	Saya yakin saya mengerjakan ujian dengan baik karena saya menggunakan game Kahoot dalam kuliah.	4.02	0.84	4	Tinggi
4	Saya berharap dosen-dosen lain menggunakan permainan Kahoot.	3.76	1.08	7	Tinggi
5	Saya dapat berkonsentrasi lebih baik selama permainan Kahoot dibandingkan dengan kuliah biasa.	3.67	1.12	10	Tinggi
6	Kahoot menyediakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan memuaskan di dalam kelas.	3.86	1.00	6	Tinggi
7	Saya sangat senang dan menghargai umpan balik yang diberikan setelah setiap pertanyaan saat mengerjakan tes.	4.19	0.77	3	Tinggi
8	Berkat penggunaan game Kahoot, saya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tes dengan tepat.	3.95	0.79	5	Tinggi
9	Meskipun saya tidak menyukai materi kursus, saya merasa sangat nyaman untuk berpartisipasi.	3.71	1.13	9	Tinggi
10	Saya hanya mengikuti tes karena guru menyuruh saya melakukannya.	3.76	1.03	8	Tinggi
	Total	3.95	0.96		Tinggi

TABEL 4 Statistik deskriptif motivasi.

NO	Item	Berarti	SD	Pesan	Deskripsi
1	Saya merasa bahwa bermain game Kahoot memberikan kepuasan tersendiri bagi saya dalam menyelesaikan tes.	4.14	0.81	2	Tinggi
2	Saya suka mengikuti tes melalui permainan Kahoot karena memotivasi saya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.	4.11	0.83	5	Tinggi
3	Saya merasa puas setelah menyelesaikan tes saya.	4.05	0.99	8	Tinggi
4	Saya merasa bahwa menggunakan permainan Kahoot memberikan saya	4.05	0.88	9	Tinggi

	kepuasan dalam menyelesaikan topik pembelajaran.					i
5	Menggunakan game Kahoot memungkinkan saya menjawab pertanyaan tes tanpa bantuan orang lain.	4.17	0.88	3		Tinggi
6	Selama tes, saya merasakan dorongan dan antusiasme.	4.14	0.98	1		Tinggi
7	Saya rasa waktu dan usaha saya sepadan dengan kuliah ini.	4.11	0.86	4		Tinggi
8	Setelah memainkan permainan ini, saya lebih percaya diri dalam pemahaman saya tentang topik-topik tersebut.	4.10	0.85	6		Tinggi
9	Saya merasa bahwa menggunakan permainan Kahoot membantu saya berkonsentrasi pada kuis untuk memberikan jawaban yang benar.	4.07	0.97	7		Tinggi
10	Saya hanya mengikuti tes ini karena saya menyukai ide permainan Kahoot untuk belajar dan mengikuti tes ini.	3.98	0.92	10		Tinggi

Merespon positif terhadap kuis, pengaturan waktu, dan skor langsung ketika musik digunakan untuk melengkapi kuis: *Pertanyaan-pertanyaan bekerja dengan sangat baik karena diikuti dengan permainan dan musik (S4)*. Gamifikasi Kahoot berguna untuk memodifikasi pembelajaran dan tugas, memberikan pengalaman baru, dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kosakata dan keterampilan berbicara mereka.

Ya, saya setuju bahwa Kahoot dapat mendorong dan memotivasi kita untuk berpartisipasi karena dapat membantu kita mengingat beberapa kosakata dan meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris (S3).

Ya, Kahoot membuat kami ingin mencari lebih banyak kosakata yang tidak kami ketahui (S12).

Kahoot sangat sederhana, efektif, dan mudah digunakan. Bermain Kahoot memberikan saya pengalaman yang baik karena dapat mendukung saya untuk belajar (S5).

Ya, Kahoot membantu kami mengetahui beberapa kosakata (S10).

Ya, karena kuis-kuisnya mudah dan membantu kami mengingat tata bahasa dan kosakata (S7).

4. Pertanyaan penelitian 4. Apa saja masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kosakata melalui gamifikasi Kahoot?

Namun, beberapa masalah tertangkap selama proses belajar mengajar. Melihat lebih dekat pada tantangan yang dihadapi oleh siswa dapat ditampilkan sebagai berikut. Mayoritas siswa menyatakan ketidakpuasan mereka dengan lamanya waktu yang diberikan untuk menyelesaikan kuis: *Waktunya menantang saya untuk menjawab dengan cepat dan tepat (S1)*. *Waktu berjalan dengan cepat (S2)*. Beberapa peserta didik mengungkapkan kesulitan mereka dalam menjawab pertanyaan karena keterbatasan kosakata: *Saya tidak tahu tentang kosakata bahasa Inggris di Kahoot (S10)*. Seorang siswa berkomentar bahwa koneksi internet yang buruk adalah masalah utama: *Mungkin tantangannya adalah bagaimana kita menjaga koneksi internet kita karena sebelumnya saya memiliki koneksi internet yang tidak stabil sehingga lambat untuk mengikuti kuis (S11)*. Beberapa siswa juga menyatakan ketidakpuasannya terkait dengan tingkat kesulitan tes.

Saya tidak memiliki masalah, mungkin hanya koneksi internet saya yang buruk dan soal-soalnya terlalu sulit, itu masalah saya (S5).

Saya rasa tidak ada masalah, saya hanya melakukan kesalahan dalam menjawab kuis (S7).

Sementara yang lain menyuarkan keluhan mereka karena jumlah peserta yang terbatas. Kuis ini dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing dengan maksimal sepuluh siswa. Ketika kapasitas kelompok 1 tercapai, peserta harus bergabung dengan kelompok 2 dan seterusnya.

Ruangannya penuh. Dengan kata lain, kita bisa mengatakan bahwa ruangan itu terbatas untuk beberapa orang (S8).

Pertama kali menggunakannya, saya sempat bingung dan mengalami sedikit kesulitan karena saya tidak tahu bahwa Kahoot hanya terbatas untuk 10 siswa sehingga saya tidak bisa mengikuti kuis pertama (S7).

Diskusi dan kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana konten kursus Kahoot di dalam kelas dapat meningkatkan nilai ujian dalam bidang kosakata, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran kosakata melalui Kahoot. Pertama, terkait konten kursus Kahoot, siswa merasa senang mengikuti kuis dan dapat berpartisipasi serta berkonsentrasi pada topik kursus yang diberikan. Dengan demikian, gamifikasi dalam bentuk kuis di kelas kosakata dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru dan berhasil meningkatkan nilai ujian mereka. Baszuk dan Heath (2020) menekankan pentingnya ~~peran~~ gamifikasi melalui Kahoot untuk mengevaluasi hasil belajar di tengah dan akhir semester karena dapat diadopsi di kelas kosakata. Manfaatnya adalah untuk mengukur kemampuan siswa dan apakah ada kemajuan dari pembelajaran sebelumnya dengan memberikan kuis interaktif di mana siswa dapat langsung mengetahui poin atau skor mereka. Kuis ini dapat memakan waktu 3-10 menit tergantung pada jumlah item kosakata dan tingkat kesulitannya.

Dalam melihat lebih dekat pada keterlibatan siswa, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa mereka merasa puas dengan kuis yang menantang. Hal ini memfasilitasi mereka dengan ulasan konten mata kuliah. Temuan ini juga dibahas oleh penelitian sebelumnya. Fasilitas musik, warna, dan kegembiraan yang dibawa oleh Kahoot berhasil mendorong siswa untuk lebih fokus, berkonsentrasi, dan terlibat dalam suasana kelas yang menyenangkan (Plump dan LaRosa, 2017). Kahoot merupakan sebuah grafik visual dari respon, benar vs salah, yang memberikan kesempatan kepada pengajar untuk membaca

ulang dan mengulas materi yang terlewatkan lebih dari 20% di dalam kelas. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi melalui Kahoot dapat mendukung proses pembelajaran, akuisisi pengetahuan, ingatan jangka pendek, dan juga kemampuan metakognitif (Kapp, 2012). Secara keseluruhan, Siswa menikmati dan terlibat dalam meninjau materi dan bersaing kuis melalui gamifikasi Kahoot (Baszuk dan Heath), dan dalam lingkungan pendidikan tinggi (Woodard dan Mabry, 2018), siswa berkompetisi untuk mendapatkan jawaban yang paling benar dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia secara luas dan sudah tidak asing lagi. Anda dan siswa Anda akan langsung mengetahui bagaimana kinerja mereka, sehingga Anda dapat memberikan informasi tambahan, mengidentifikasi kesalahan, memberikan kuliah, atau meminta siswa untuk terlibat atau mendiskusikan jawaban yang benar (dan yang salah). Permainan ini menyenangkan, melibatkan siswa, memberikan sifat kompetitif siswa, dan memiliki rasa non-konfrontatif dari sebuah permainan sambil memungkinkan Anda untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang konsep-konsep mata pelajaran dengan gaya permainan trivia yang ada di mana-mana.

Pergeseran pengajaran dari tatap muka ke online telah menarik banyak perhatian dan mengurangi minat dan motivasi siswa dalam belajar. Dampak Kahoot terhadap motivasi siswa telah dibahas dalam penelitian ini, yang melaporkan bahwa Kahoot dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk menyelesaikan konsep kursus dan kuis mereka, dan membantu mereka menghafal beberapa kosakata yang telah mereka pelajari. Dengan demikian, siswa dapat berinteraksi dengan konten dengan sukses dalam kursus online sinkronisasi gamifikasi. Hasil ini konsisten dengan Martín-Sómer dkk. (2021), yang menyatakan bahwa memberikan kuis melalui Kahoot dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam kelas kecil. Pengalaman di kelas Kahoot juga menunjukkan pentingnya kuis untuk mengevaluasi pengetahuan siswa sebelum menghadapi ujian akhir. Selain itu, perolehan nilai yang didapat dari kuis berbasis gamifikasi Kahoot meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena lingkungan belajar yang menyenangkan dalam gamifikasi Kahoot dapat mendukung motivasi siswa untuk mencapai tingkat keberhasilan dalam lingkungan belajar online. Demikian pula, Licorish dkk. (2018) menyampaikan bahwa Kahoot menghasilkan

peningkatan pembelajaran siswa di kelas, menyoroti pengaruhnya terhadap pencapaian akademik, keterlibatan, motivasi, dan pengalaman bagi siswa. Penelitian penting lainnya menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meminimalkan gangguan, sehingga meningkatkan Meningkatkan pengajaran dan pembelajaran di luar pengaturan konvensional.

Selain itu, menguatkan hasil penelitian ini, Ebadi dkk. (2021) melaporkan bahwa 80 pelajar universitas jurusan bahasa dan sastra Inggris menyelesaikan sesi tata bahasa yang dibantu oleh Kahoot, perangkat lunak berbasis permainan web gratis. Dengan membagikan kuesioner terbuka serta wawancara, tanggapan peserta didik terhadap fitur positif dan negatif dari aplikasi tersebut diperoleh sebelum dan sesudah intervensi. Kesimpulan ini juga dibahas oleh Ruiz (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan Kahoot dapat memotivasi antusiasme peserta didik terhadap kegiatan di kelas dan tekad mereka untuk berhasil, mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kursus. Penelitian tindakan dengan data kuesioner dikembangkan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif dari peserta didik sarjana, yang mengungkapkan bahwa Kahoot berhasil meningkatkan keterlibatan dan motivasi untuk belajar, memperkuat konsep mata kuliah, dan berdampak pada lingkungan belajar yang baik. Selain itu, sesi Kahoot mendorong siswa untuk belajar, berkonsentrasi pada konsep-konsep utama, dan merefleksikan pembelajaran mereka (Ismail et al., 2019).

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, pertama, jumlah sampel yang kecil, dan data yang dikumpulkan tidak seberagam yang seharusnya karena penelitian ini hanya mencakup kuesioner dan wawancara. Oleh karena itu, generalisasi untuk populasi yang lebih besar mungkin terhambat karena ukuran sampel yang kecil. Kedua, penelitian ini menggunakan gamifikasi Kahoot dalam versi gratis dan menyediakan kuis untuk kelas kosakata. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk menyelidiki efektivitas Kahoot dalam jumlah sampel yang lebih besar, dalam konteks lain seperti sekolah dasar atau menengah, dan untuk beragam keterampilan seperti mendengarkan dan berbicara. Selain itu, investigasi mendalam tentang penelitian kualitatif atau metode campuran yang menekankan metodologi

penelitian yang lebih beragam seperti tanggapan kelompok fokus atau buku harian pelajar dapat dirancang untuk mengeksplorasi dampak Kahoot pada skor kosakata siswa, keterlibatan siswa, dan motivasi serta bagaimana hal itu berdampak pada kepuasan siswa Dalam mencapai target skor kosakata. Selain itu, beberapa aspek terkait antusiasme, sikap, dan kesejahteraan siswa perlu dieksplorasi dengan memberikan temuan empiris.

Masih sangat penting bagi para pengajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas kosakata, terutama di kelas EFL. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi secara teoritis karena memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan prestasi, keterlibatan, serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dengan memanfaatkan gamifikasi Kahoot. Pengalaman belajar yang positif ini bermanfaat bagi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar bahasa kosakata dan mengurangi kebosanan mereka. Mengenai implikasi pedagogis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap manfaat dan tantangan dalam kursus kosakata melalui Kahoot. Para pengajar perlu merencanakan dan merancang tugas kosakata dengan hati-hati dalam konteks EFL baik dalam kursus online maupuncampuran. Namun, Plump dan LaRosa (2017) mencatat bahwa beberapa fakultas tidak dapat mengeksplorasi permainan digital dalam mata kuliah karena kurangnya kesempatan, keahlian, atau pengetahuan dalam literasi digital. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha untuk meyakinkan fakultas-fakultas untuk mengeksplorasi gamifikasi dalam mata kuliah mereka karena gamifikasi menawarkan sesi pembelajaran kosakata yang menarik dan memotivasi serta meningkatkan penguasaan kosakata para pembelajaran.

REFERENSI

- Abrami, P. C., Bernard, R. M., Bures, E. M., Borokhovski, E., dan Tamim, R. M. (2012). Interaksi dalam pendidikan jarak jauh dan pembelajaran online: Menggunakan bukti dan teori untuk meningkatkan praktik. *J. Comput. High. Educ.* 23, 82-103. doi: 10.1007/978-1-4614-1785-9
- Astin, A. W. (1984). Keterlibatan mahasiswa: Sebuah teori perkembangan untuk pendidikan tinggi pendidikan. *J. Coll. Stud. Devel.* 251-263.
- Baszuk, P. A., dan Heath, M. L. (2020). Menggunakan Kahoot! untuk meningkatkan nilai ujian dan keterlibatan. *J. J. Pend. Bus.* 95, 548-552. doi: 10.1080/08832323.2019.1707752
- Benson. (2013). *Mengajar dan meneliti: Otonomi dalam pembelajaran bahasa*. New York: Routledge.
- Bicen, H., dan Kocakoyun, S. (2018). Persepsi siswa terhadap pendekatan gamifikasi: Kahoot sebagai studi kasus. *Int. J. Emerg. Technol. Belajar.* 13, 72-93. doi: 10.3991/ijet.v13i02.7467
- Bosworth, A. (2012). Keas: Mengembangkan program kesehatan karyawan berbasis game yang sukses. *Games Health J.* 1, 189-191. doi: 10.1089/g4h.2012.0020
- Çakiroğlu, Ü, dan Kiliç, S. (2018). Bagaimana cara membuat gamifikasi?: Contoh skenario untuk partisipasi dalam pembelajaran daring sinkron. *E Belajar. Dig. Med.* 15, 254-266. doi: 10.1177/2042753018798166
- Cassells, T., Broin, D. O., dan Power, K. (2015). "Meningkatkan keterlibatan siswa dengan gamifikasi," dalam *Konferensi Eropa tentang Pembelajaran Berbasis Permainan*, (Norwegia: Academic Conferences International Limited), 770.
- Ceylan, N. O. (2021). Hubungan antara otonomi peserta didik dan motivasi. *Turk. Online J. Educ. Technol.* 20, 150-158.
- Chang, C. Y. (2006). *Efek pembelajaran alfabet bahasa Inggris melalui multimedia internet untuk siswa berprestasi rendah*. Taiwan: Universitas Pendidikan Nasional Taipei.
- Coller, B. D., dan Scott, M. J. (2009). Efektivitas penggunaan video game untuk mengajar mata kuliah teknik mesin. *Comput. Educ.* 53, 900-912. doi: 10.1016/j.compedu.2009.05.012
- Cotterall, S. (1995). Kesiapan untuk otonomi: Menyelidiki keyakinan pelajar.

- Sistem* 23, 195-205. doi: 10.1016/0346-251X(95)00008-8
- Cronk, M. (2012). Menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam diskusi kelas. *EdMedia* 12, 311-315.
- Darejeh, A., dan Salim, S. S. (2016). Solusi gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan pengguna perangkat lunak: Sebuah tinjauan sistematis. *Technol. Engin.* 32, 1-20. doi: 10.1080/10447318.2016.1183330
- Deci, E. L., dan Ryan, R. M. (1985). *Motivasi Intrinsik dan Penentuan Nasib Sendiri dalam Perilaku Manusia*. Netherland: Springer. doi: 10.1007/978-1-4899-2271-7
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., dan Nacke, L. (2011). "Dari elemen desain game ke gamefulness: Mendefinisikan "gamifikasi"," dalam *Prosiding konferensi mindtrek akademik internasional ke-15: Membayangkan lingkungan media masa depan*, New York, NY, 9-15. doi: 10.1145/2181037.2181040
- Dixson, MD (2015). Mengukur keterlibatan mahasiswa dalam mata kuliah online: skala Keterlibatan Mahasiswa Online (OSE) (Bagian II: Sikap Fakultas dan Keterlibatan Mahasiswa) (Laporan). *OLJ* 19:143.
- Domínguez, A., Saenz-De-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., dan Martínez-Herráiz, JJ (2013). Pengalaman belajar yang menggembirakan: Implikasi dan hasil praktis. *Comput. Educ.* 63, 380-392. doi: 10.1016/j.compedu.2012.12.020
- Ebadi, S., Rasouli, R., dan Mohamadi, M. (2021). Menjelajahi perspektif pelajar EFL dalam menggunakan Kahoot sebagai sistem respons siswa berbasis permainan. *Berinteraksi. Belajar. Environ.* 2, 1-13. doi: 10.1080/10494820.2021.1881798
- Eltahir, M. E., Alsalthi, N. R., Al-Qatawneh, S., AlQudah, H. A., dan Jaradat, M. (2021). Dampak pembelajaran berbasis permainan (GBL) terhadap motivasi, keterlibatan, dan kinerja akademik siswa pada mata kuliah tata bahasa Arab di perguruan tinggi. *Educ. Inform. Technol.* 26, 3251-3278. doi: 10.1007/s10639-020-10396-w
- Figuccio, M. J., dan Johnston, M. (2021). Kahoot! Memprediksi nilai ujian dan meningkatkan keterlibatan siswa. *J. Res. Innovat. Mengajar. Belajar.* 21:2379. doi: 10.1108/jrit-07-2021-0051
- Folse, K. S. (2006). Pengaruh jenis latihan kosakata terhadap retensi kosakata L2. *Tesol. Q.* 40, 1-12. doi: 10.2307/40264523
- Guardia, JJ, Del Olmo, JL, Roa, I., dan Berlanga, V. (2019). Inovasi dalam proses belajar-mengajar: kasus Kahoot. *Horizon* 27, 35-45. doi: 10.1108/OTH-11-2018-0035
- Ho, J. (2020). Gamifikasi ruang kelas terbalik: bagaimana cara memotivasi pelajar ESL Cina? *Innov. Lang. Belajar. Mengajar.* 14, 421-435. doi: 10.1080/17501229.2019.1614185
- Holbrey, C. E. (2020). Kahoot! Menggunakan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran campuran untuk mendukung lingkungan belajar yang efektif dan keterlibatan siswa dalam ruang kuliah tradisional. *Technol. Pedag. Educ.* 29, 191-202. doi: 10.1080/1475939X.2020.1737568
- Holec, H. (1981). *Otonomi dan Pembelajaran Bahasa Asing*. Oxford: Pergamon Press.
- Hong, X. (2010). Tinjauan efek glos pada pembelajaran kosakata insidental dan pemahaman membaca. *Chin. J. Appl. Ling.* 33, 56-73.
- Hung, H. T. (2018). Gamifikasi ruang kelas terbalik menggunakan materi pembelajaran berbasis game. *ELT J.* 72, 296-308. doi: 10.1093/elt/ccx055
- Ismail, M. A.-A., Ahmad, A., Al-Muhammady Mohammad, J., Mohd Fakri, N. MR, Mat Nor, MZ, Mat, dkk. (2019). Menggunakan Kahoot! sebagai alat penilaian formatif dalam pendidikan kedokteran: Sebuah studi fenomenologis. *BMC Med.*

Educ. 19: 230. doi: 10.1186/s12909-019-1658-z

- Kahn, W. A. (1990). Kondisi psikologis dari keterlibatan dan ketidakterlibatan pribadi di tempat kerja. *Acad. Manag. J.* 33, 692-724. doi: 10.2307/256287
- Kalogiannakis, M., dan Papadakis, S. (2019a). Mengevaluasi niat guru taman kanak-kanak prajabatan untuk mengadopsi dan menggunakan tablet ke dalam praktik mengajar ilmu pengetahuan alam. *Int. J. Mobile Learn. Org.* 13, 113-126. doi: 10.1504/IJMLO.2019.096479
- Kalogiannakis, M., dan Papadakis, S. (2019b). Mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam memodifikasi hasil perilaku dan kompetensi siswa, dalam mata kuliah pengantar pemrograman: Sebuah studi kasus di Yunani. *Int. J. Pengajaran. Studi Kasus.* 10:235. doi: 10.1504/ijtc.2019.10024369
- Kalogiannakis, M., Papadakis, S., dan Zourmpakis, A. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan sains. Tinjauan sistematis literatur. *Educ. Sci.* 11, 1-36.
- Kapp, K. (2012). *Gamifikasi pembelajaran dan instruksi: Metode dan strategi berbasis permainan untuk pelatihan dan pendidikan.* Germany: Pfeiffer.
- Kim, S., Song, K., Locke, B., dan Burton, J. (2018). "Apa itu Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pendidikan?", dalam *Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pendidikan*, M. Laskowski, dan A. Wojdyga, (Netherlands: Springer), doi: 10.1007/978-3-319-47283-6
- Kohnke, L., dan Moorhouse, B. L. (2021). Menggunakan Kahoot! untuk menggamifikasi pembelajaran di kelas bahasa. *RELC J.* 10, 1-7. doi: 10.1177/00336882211040270
- Licorish, SA, Owen, HE, Daniel, B., dan George, JL (2018). Persepsi siswa tentang pengaruh Kahoot! terhadap pengajaran dan pembelajaran. *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.* 13:9. doi: 10.1186/s41039-018-0078-8
- Lin, Y. C. (2009). *Pengaruh alat bantu visual dan jenis teks terhadap pemahaman menyimak.* Taiwan: National Taiwan Normal University.
- Linnenbrink, E. A., dan Pintrich, P. R. (2003). Peran keyakinan efikasi diri dalam keterlibatan dan pembelajaran siswa. *Membaca. Menulis. Q.* 19, 119-137.
- Little, D. (2002). *Otonomi pelajar dan pembelajaran bahasa kedua/asing.* Taiwan: Pusat Mata Pelajaran untuk Bahasa.
- Lutz, M. E., dan Culver, S. (2010). Survei nasional keterlibatan mahasiswa: Analisis tingkat universitas. *Tert. Pend. Manag.* 16, 35-44. doi: 10.1080/13583881003629814
- Martín-Sómer, M., Moreira, J., dan Casado, C. (2021). Penggunaan Kahoot! untuk menjaga motivasi siswa selama kelas daring pada periode lockdown akibat Covid 19. *Educ. Chem. Eng.* 36, 154-159. doi: 10.1016/j.ece.2021.05.005
- Mayer, R. E. (2015). Tentang perlunya bukti penelitian untuk memandu desain permainan komputer untuk pembelajaran. *Educ. Psychol.* 50, 349-353. doi: 10.1080/00461520.2015.1133307
- Moore, M. G. (1989). Tiga jenis interaksi. *Am. J. J. Dist. Educ.* 3, 1-7. Moore, M. G. (2013). *Buku Pegangan Pendidikan Jarak Jauh* (edisi ketiga). Netherlands: Routledge.
- Muntean, C. I. (2011). Meningkatkan keterlibatan dalam e-learning melalui gamifikasi. *Proc. Int. Conf. Virt. Learn.* 1, 323-329.
- Paivio, A. (1986). *Representasi mental: Pendekatan pengkodean ganda.* Oxford: Oxford University Press.
- Papadakis, S., dan Kalogiannakis, M. (2018). "Menggunakan gamifikasi untuk mendukung kursus pemrograman pengantar. Kasus ClassCraft di ruang kelas pendidikan menengah," dalam *Interaktivitas, Penciptaan Game, Desain, Pembelajaran, dan Inovasi. ArtsIT 2017, DLI 2017. Catatan Kuliah Institut Ilmu Komputer, Informatika*

- Sosial dan Teknik Telekomunikasi*, Vol. 229, eds A. Brooks, E. Brooks, dan N. Vidakis (Springer), 366-375. doi: 10.1007/978-3-319-76908-0_35
- Papadakis, S., Trampas, AM, Barianos, AK, Kalogiannakis, M., dan Vidakis, N. (2020). Mengevaluasi proses pembelajaran: Studi kasus game edukasi "ThimeEdu". *Proc. Int. Conf. Comput. Supp. Educ.* 2, 290-298. doi: 10.5220/0009379902900298
- Plump, C. M., dan LaRosa, J. (2017). Menggunakan Kahoot! di Kelas untuk Menciptakan Keterlibatan dan Pembelajaran Aktif: Solusi Teknologi Berbasis Permainan untuk Pemula eLearning. *Manag. Pengajaran. Rev.* 2, 151-158. doi: 10.1177/2379298116689783
- Rivera, E. S., dan Garden, C. L. P. (2021). Gamifikasi untuk keterlibatan siswa: Sebuah kerangka kerja. *J. Furth. Tinggi. Educ.* 45, 999-1012. doi: 10.1080/0309877X.2021.1875201
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., dan Widyastuti. (2022). Kamera Aktif atau Kamera Mati, Apakah Sebuah Dilema? Memicu Keterlibatan, Motivasi, dan Otonomi Melalui Microsoft Teams Videoconference. *Int. J. Emerg. Technol. Belajar.* 17, 174-189. doi: 10.3991/ijet.v17i11.29061
- Ruiz, C. G. (2021). Pengaruh mengintegrasikan Kahoot! dan instruksi teman sebaya di kelas terbalik bahasa Spanyol: perspektif siswa. *J. Rentang. Lang. Pengajaran.* 8, 63-78. doi: 10.1080/23247797.2021.1913832
- Ryan, R. M., dan Deci, E. L. (2000). Teori penentuan nasib sendiri dan fasilitasi motivasi intrinsik, perkembangan sosial, dan kesejahteraan. *Am. Psychol.* 55, 68-78. doi: 10.4324/9780429052675-23
- Stuart Webb. (2008). Pengaruh konteks pada pembelajaran kosakata insidental. *Baca. Bahasa Asing.* 20, 232-245.
- Sun, J. C. Y., dan Rueda, R. (2012). Minat situasional, efikasi diri komputer, dan pengaturan diri: Dampaknya terhadap keterlibatan siswa dalam pendidikan jarak jauh. *Br. J. Educ. Technol.* 43, 191-204. doi: 10.1111/j.1467-8535.2010.01157.x
- Tomas, L., Lasen, M., Field, E., dan Skamp, K. (2015). Mempromosikan keterlibatan dan pembelajaran siswa secara daring dalam pendidikan guru prajabatan sains dan keberlanjutan. *Austr. J. Teach. Educ.* 40, 78-107. doi: 10.14221/ajte.2015v40n11.5
- Tsai, Y. L., dan Tsai, C. C. (2018). Pembelajaran kosakata bahasa kedua berbasis permainan digital dan kondisi desain penelitian: Sebuah studi meta-analisis. *Comput. Educ.* 125, 345-357. doi: 10.1016/j.compedu.2018.06.020
- Tseng, W., Liou, H., dan Chu, H. (2020). Pembelajaran kosakata di lingkungan virtual: Otonomi dan kolaborasi pelajar. *Sistem* 12: 102190. doi: 10.1016/j.system.2019.102190
- Wang, S., dan Vasquez, C. (2012). Web 2.0 dan Pembelajaran Bahasa Kedua: Apa yang Disampaikan oleh Penelitian? *CALICO J.* 29, 412-430. doi: 10.11139/cj.29.3.412-430
- Wichadee, S., dan Pattanapichet, F. (2018). Peningkatan kinerja dan motivasi melalui penerapan permainan digital di kelas bahasa Inggris. *Teach. Engl. Technol.* 18, 77-92.
- Woodard, R., dan Mabry, J. (2018). Memberi dan menerima umpan balik langsung dan memulai diskusi dengan Kahoot! Taktik mengajar di kelas yang sukses dan dapat ditiru oleh pengajar lain. *Mengajar. Theol. Relig.* 21:303. doi: 10.1111/teth.12457
- Xezonaki, A. (2022). Gamifikasi dalam pendidikan sains prasekolah. *Adv. Mob. Belajar. Educ. Res.* 2, 308-320. doi: 10.25082/amlr.2022.02.001

LAPORAN PENGGUNAAN DANA PENELITIAN DANA BOPTN 2021

No	Jenis Kegiatan	Vol	Frek	Sat	Harga	Jumlah	Pajak	
A	PELAKSANAAN							
1	PENGUMPULAN DATA					3450000		
	Uang Harian Enumerator	3	3	OH	150000	1350000		
	Transport Enumerator	3	3	OH	100000	900000		
	Honorarium Narsum data lapangan	2	2	2OH	300000	1200000	30000	
2	PENGOLAHAN DATA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
3	PENYUSUNAN LAPORAN ANTARA							
	Uang Harian	2	3	OH	150000	900000		
	Transport	2	3	OH	100000	600000		
B	PASCA PELAKSANAAN							
1	DISEMINASI HASIL PENELITIAN					1800000		
	Honor Narasumber	2	1	JPL	300000	600000	30000	
	Honor Moderator	1	1	JPL	200000	200000	10000	
	Transportasi Peserta	8	1	OK	100000	800000		
	Konsumsi Peserta	8	1	Org	25000	200000		
2	PENYUSUNAN LAPORAN AKHIR					1225000		
	Uang Harian Penyusun Laporan	2	2	OH	150000	600000		
	Transport Penyusun laporan	2	2	OK	100000	400000		
	Penggandaan Laporan Penelitian	5	1	Bendel	45000	225000		
C	BAHAN					525000		
	Kertas	4	1	Rim	40000	160000		
	Balpoint	3	1	Box	30000	90000		
	Permanen Marker	5	1	Pcs	15000	75000		
	Map sneil	3	1	Buah	50000	150000		
	Buku Agenda	1	1	Pack	50000	50000		
		Jumlah Keseluruhan					10.000.000	70.000