

ABSTRAK

Atiqi Kholisny Batubara. 2019. *Efek Penggunaan Kahoot! Secara Individu dan Tim Pada Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Tingkats VII SMP Al Ghurabaa.* Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Program berbasis game respon: Kahoot! memberikan guru kemudahan untuk menyampaikan pertanyaan selama pembelajaran dan secara langsung memperoleh tanggapan siswa yang dikirim melalui telfon genggam, laptop, ataupun tablet. Penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi efek penggunaan kahoot! secara individu dan tim pada hasil nilai post-test pembelajaran kosakata siswa tingkat VII SMP Al Ghurabaa Jakarta. Ada 3 grup yang diteliti sebagai fokus penelitian; (i) Kahoot! mode individu (EG1), (ii) Kahoot! mode tim (EG2), dan (iii) Kelas biasa (CG) sebagai grup kontrol. Model Quasi-Experimental digunakan dalam penelitian ini dengan pre-test dan post-test yang digunakan untuk membandingkan efek ketiga grup dalam hasil post-test pada pembelajaran kosakata, mencocokkan gambar dengan kata yang tepat sebagai sasaran penelitian. Nilai post-test dianalisa dengan menggunakan analisa statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti pada nilai post-test dalam pembelajaran vocabulary menggunakan mode tim (EG2).

Keywords: ICT (Information, Communication, and Technology), ICT Tools, Kahoot! Digital Learning Platform, Kahoot! Individual and Team Mode, Individual Learning, Team Learning, Learning Vocabulary

ABSTRACT

Atiqi Kholisny Batubara. 2019. *The Effects of Kahoot! Individual and Team Mode on The Learning of Vocabulary for Grade VII Students Of Al Ghurabaa Junior High School.* A skripsi. Jakarta: English Language Education Study Programme, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

Game-Based Learning is integrated in Kahoot! digital learning platform that allows instructors to post questions during class and instantaneously obtain learners' responses that are sent via handphone, laptop, or tablet. This study aims to investigate the effects of different Kahoot! individual and team mode on students' achievement on the learning of Vocabulary for posttest scores. Three group were examined as a focus of study; (i) Kahoot! individual mode (EG1), (ii) Kahoot! team mode (EG2), and (iii) Conventional class as the control group (CG). A quasi experimental design involving pretest-post test score was used to compare the effects of the three group on learning vocabulary posttest score, matching pictures with the words as objective of the study. The post test scores were analyzed using descriptive statistics analysis. The findings of this study show that Kahoot! team mode (EG2) has significant positive effects on learning vocabulary posttest scores.

Keywords: ICT (Information, Communication, and Technology), ICT Tools, Kahoot! Digital Learning Platform, Kahoot! Individual and Team Mode, Individual Learning, Team Learning, Learning Vocabulary