

KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA KUIS *KAHOOT* DALAM MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA KELAS XI DI MAN

Kishi Ananta Tabita Rahma*

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Jl. Gajayana No.50, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia.

*Corresponding author, email: kskishi1303@gmail.com

doi: 10.17977/um064v5i82025p869-876

Kata kunci

CAR

Interaktif

pembelajaran kosakata

Bahasa Inggris

minat dan kemampuan siswa

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media kuis *Kahoot* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI di MAN 2 Blitar. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata, padahal kosakata merupakan komponen penting dalam penguasaan bahasa. Penelitian ini menggunakan desain *Classroom Action Research* (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data mencakup tes awal dan tes akhir kosakata, observasi kelas, serta wawancara dengan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata setelah penerapan *Kahoot*. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 65 pada tes awal menjadi 88 pada tes akhir siklus kedua. Selain memberikan hasil belajar yang lebih baik, penggunaan *Kahoot* juga berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif, yang berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media kuis *Kahoot* terbukti efektif sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di jenjang pendidikan menengah atas.

1. Pendahuluan

Penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami kosakata baru karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik (Zuleha, Hartono, & Rozi, 2025). Rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata menjadi tantangan tersendiri bagi guru bahasa Inggris di tingkat SMA, termasuk di MAN 2 Blitar.

Seiring perkembangan teknologi, berbagai media pembelajaran interaktif mulai digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Kahoot, sebuah platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan siswa mengikuti kuis interaktif secara real-time menggunakan perangkat digital. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Zulfirah, Darmawan, & Maf'ulah, 2022; Sibatuara, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis gim digital seperti Kahoot telah banyak diteliti dan terbukti memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa

Kahoot tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan (Lestari & Rakhmawati, 2023; Quiroz et al., 2021; Ratih, Rohimajaya, & Munawaroh, 2023; Rochman, Ulfah, & Ma'rifatullah, 2024). Melalui format kuis interaktif dan kompetitif, Kahoot mendorong siswa untuk aktif menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, sehingga terjadi pengulangan materi secara tidak langsung yang memperkuat daya ingat kosakata.

Lebih lanjut, platform ini juga memudahkan guru dalam memantau dan mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time, karena sistem akan langsung merekap hasil jawaban siswa secara otomatis (Mattawang & Syarif, 2023). Tidak hanya terbatas pada mata pelajaran bahasa Inggris, pemanfaatan Kahoot telah berhasil diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ekologi, yang turut menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan hasil belajar siswa (Aziza et al., 2025; Rakhmawati, Hanafi, & Sagitha, 2025). Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi gamifikasi seperti Kahoot dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian tujuan kognitif, tetapi juga meningkatkan aspek afektif seperti minat dan motivasi belajar, yang menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan: Apakah penggunaan media kuis Kahoot efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI di MAN 2 Blitar? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran kosakata, dengan harapan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Nurlisa, 2025; Merna, Satria, & Martina, 2024; Kazemi & Mohammadi Zenouzagh, 2023; Kasap, 2023).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk memperbaiki praktik pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan nyata di kelas. Model PTK yang digunakan merujuk pada pendapat Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di MAN 2 Blitar yang terdiri dari 30 siswa. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal dan laporan guru mata pelajaran yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata bahasa Inggris. Selain itu, motivasi belajar siswa juga terpantau rendah ketika proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes kosakata (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata siswa, dengan soal yang dikembangkan berdasarkan daftar kosakata level menengah (intermediate) yang sesuai dengan kurikulum K13 dan telah divalidasi oleh guru mata pelajaran; observasi kelas untuk mengamati keaktifan, antusiasme, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Kahoot; wawancara semi-terstruktur dengan beberapa siswa terpilih untuk memperoleh data kualitatif mengenai tanggapan mereka terhadap penggunaan media Kahoot; serta dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran dan hasil kuis. Dalam proses tindakan, guru sebagai peneliti menggunakan Kahoot sebagai media utama dalam pembelajaran kosakata, diawali dengan penyampaian materi kosakata secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan permainan kuis

menggunakan Kahoot yang terdiri dari 15–20 soal pilihan ganda. Siswa mengikuti kuis melalui perangkat masing-masing (smartphone atau laptop), dan hasil secara real-time dapat dilihat oleh guru.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor pre-test dan post-test, yang kemudian dianalisis menggunakan rumus peningkatan skor rata-rata dan ketuntasan belajar siswa. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini juga memperhatikan validitas data melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil tes, observasi, dan wawancara untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai dampak penggunaan Kahoot dalam pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rochman, Ulfah, & Ma'rifatullah, (2024), penggunaan triangulasi dalam PTK penting untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar merefleksikan perubahan yang terjadi di kelas. Selain itu, penelitian oleh Zulfirah, Darmawan, & Maf'ulah (2022) dan Mustagis, et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dalam penelitian tindakan kelas memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Dengan metode ini, diharapkan penelitian dapat memberikan bukti empiris mengenai keefektifan media kuis Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa, sekaligus menjadi rekomendasi strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman (Lestari & Rakhmawati, 2023; Nurlisa, 2025).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media kuis Kahoot dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas XI di MAN 2 Blitar. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata, peneliti menggunakan tes pre-test dan post-test di setiap siklus, disertai penggunaan media Kahoot sebagai alat bantu dalam fase pembelajaran aktif.

3.1. Hasil Pre-Test

Sebelum tindakan dilakukan, siswa diberikan pre-test yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut difokuskan pada kosakata sehari-hari dan akademik dasar sesuai tingkat SMA. Contoh soal pada pre-test antara lain:

1. "What is the synonym of 'huge'?"
 - A. Small
 - B. Tiny
 - C. Big
 - D. Narrow

(Jawaban benar: C. Big)
2. "Which word means the opposite of 'honest'?"
 - A. Sincere
 - B. Trustworthy
 - C. Deceitful
 - D. Humble

(Jawaban benar: C. Deceitful)
3. "She felt ___ after running for an hour."
 - A. Tired

- B. Lazy
- C. Sad
- D. Worried

(Jawaban benar: A. Tired)

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 65, dengan hanya 11 dari 30 siswa (36,7%) yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan kosakata siswa secara umum masih tergolong rendah.

3.2. Pelaksanaan Tindakan dan Soal Kahoot

Selanjutnya, dilakukan tindakan berupa pembelajaran dengan media Kahoot. Guru membuat dan menyusun kuis Kahoot yang berisi 15 soal kosakata berbentuk pilihan ganda, dengan tampilan warna dan suara khas Kahoot yang interaktif. Soal-soal tersebut dirancang untuk melatih pemahaman makna kata, sinonim-antonim, penggunaan dalam konteks kalimat, dan pemilihan kata yang tepat.

Berikut adalah beberapa contoh soal dari kuis Kahoot yang digunakan:

1. "Which word is similar in meaning to 'brave'?"
 - A. Coward
 - B. Heroic
 - C. Weak
 - D. Shy

(Jawaban benar: B. Heroic)
2. "What is the opposite of 'ancient'?"
 - A. Historic
 - B. Modern
 - C. Old
 - D. Past

(Jawaban benar: B. Modern)
3. "Choose the correct word: He is very ___ in solving math problems."
 - A. Intelligent
 - B. Intelligently
 - C. Intelligence
 - D. Intelligible

(Jawaban benar: A. Intelligent)
4. "'Generous' means someone who ___."
 - A. Likes to lie
 - B. Gives easily
 - C. Works hard
 - D. Is shy

(Jawaban benar: B. Gives easily)
5. "Which word fits this sentence: She was ___ to meet her idol."
 - A. Excited
 - B. Exciting
 - C. Excite
 - D. Excites

(Jawaban benar: A. Excited)
6. "What is a synonym of 'happy'?" (Answer: Joyful)
7. "What is the opposite of 'noisy'?" (Answer: Quiet)
8. "Complete the sentence: He is a very ___ student." (Answer: Diligent)
9. "Which word means 'easy to understand'?" (Answer: Clear)

10. "Which is the correct word for someone who writes books?" (Answer: Author)
11. "What does the word 'delicious' mean?" (Answer: Tasty)
12. "Select the antonym of 'fast'." (Answer: Slow)
13. "Which word completes the sentence: My brother is very ___ in music." (Answer: Talented)
14. "What is the meaning of 'friendly'?" (Answer: Kind and easy to get along with)
15. "Which word is the synonym of 'job'?" (Answer: Occupation)

Soal-soal ini disajikan dengan timer 30 detik dan leaderboard yang langsung memperlihatkan skor siswa, menciptakan nuansa kompetitif yang membuat siswa lebih aktif dan fokus. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dan menyatakan merasa lebih mudah memahami kosakata karena langsung dipraktikkan dalam konteks dan dikaitkan dengan visualisasi menarik.

3.3. Hasil Post-Test

Setelah dua kali pertemuan menggunakan media Kahoot, siswa diberikan post-test yang struktur dan tingkat kesulitannya setara dengan pre-test. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata. Nilai rata-rata siswa naik menjadi 88, dan sebanyak 27 dari 30 siswa (90%) berhasil melampaui KKM.

Kenaikan nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot secara efektif membantu siswa memahami dan mengingat kosakata. Selain itu, dari wawancara yang dilakukan, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi dan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

3.4. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kuis Kahoot dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pre-test menjadi 88 pada post-test, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 36,7% menjadi 90%. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Rakhmawati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan melalui mekanisme pembelajaran yang interaktif dan kompetitif.

Kahoot berperan sebagai media pembelajaran yang menstimulus perhatian dan motivasi siswa. Berdasarkan observasi, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap permainan kuis, bahkan siswa yang biasanya pasif menjadi lebih aktif terlibat. Hal ini sesuai dengan temuan dari Zulfirah et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup ketika Kahoot digunakan karena menggabungkan unsur hiburan dalam pembelajaran. Selain itu, Sibatuara (2021) menegaskan bahwa Kahoot memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa lebih mudah mengingat kosakata.

Dari sudut pandang kognitif, pengulangan dalam bentuk kuis yang dilakukan melalui Kahoot memperkuat daya ingat (retensi) siswa terhadap kosakata yang diajarkan. Ini selaras dengan prinsip *retrieval practice* dalam teori pembelajaran modern, yang menyatakan bahwa menguji siswa secara aktif akan memperkuat jejak memori dan meningkatkan penguasaan materi (Mattawang & Syarif, 2023). Visualisasi warna, suara, dan tantangan waktu dalam Kahoot juga mendukung pembelajaran multi-indra, yang menurut Nurlisa (2025) sangat penting dalam meningkatkan pemrosesan informasi oleh otak.

Selain aspek kognitif, pendekatan berbasis permainan ini juga berdampak pada afeksi siswa, seperti meningkatnya rasa percaya diri dan semangat belajar. Banyak siswa menyatakan dalam wawancara bahwa mereka merasa tidak takut salah ketika menjawab kuis karena suasananya tidak menegangkan. Sebagaimana disampaikan oleh Rochman, Ulfah, & Ma'rifatullah, (2024), media digital seperti Kahoot menciptakan ruang pembelajaran yang lebih inklusif dan suportif, yang secara tidak langsung mendukung peningkatan hasil belajar.

Dengan demikian, penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran kosakata tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan suasana belajar yang menyenangkan. Ini menjadi alternatif strategi yang dapat diterapkan oleh guru bahasa Inggris, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran generasi digital.

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama Siswa (Inisial)	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Keterangan
1	A.R.	60	85	Meningkat
2	B.N.	70	90	Meningkat
3	C.A.	50	80	Meningkat
4	D.S.	65	87	Meningkat
5	E.M.	75	95	Meningkat
6	F.L.	68	88	Meningkat
7	G.T.	55	85	Meningkat
8	H.J.	62	90	Meningkat
9	I.K.	70	89	Meningkat
10	J.Y.	60	86	Meningkat

Rata-rata Pre-Test: 65

Rata-rata Post-Test: 88

Jumlah siswa mencapai KKM sebelum tindakan: 11 (36,7%)

Jumlah siswa mencapai KKM setelah tindakan: 27 (90%)

Wawancara Siswa:

1) Siswa 1 (Inisial: A.R.)

Pertanyaan 1: Bagaimana perasaan kamu saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Kahoot?

Jawaban: Seru banget, Kak. Saya jadi semangat ikut pelajaran karena tampilannya menarik dan seperti main game.

Pertanyaan 2: Apakah kamu merasa lebih mudah mengingat kosakata dengan metode ini?

Jawaban: Iya, soalnya saya langsung lihat arti katanya sambil menjawab soal. Jadi lebih cepat hafal.

2) Siswa 2 (Inisial: D.S.)

Pertanyaan 1: Apa yang kamu rasakan ketika mengerjakan soal dalam bentuk kuis seperti di Kahoot?

Jawaban: Saya merasa lebih santai. Biasanya kalau ulangan tuh tegang, tapi ini malah menyenangkan. Nggak takut salah.

Pertanyaan 2: Apakah menurutmu Kahoot bisa membantu kamu dalam belajar bahasa Inggris, khususnya kosakata?

Jawaban: Bisa banget. Karena kalau salah, langsung tahu jawabannya, jadi bisa belajar dari situ.

3) Siswa 3 (Inisial: H.J.)

Pertanyaan 1: Apa yang membedakan pembelajaran dengan Kahoot dibanding metode biasa?

Jawaban: Kalau Kahoot itu interaktif, cepet tahu nilai, dan bisa lihat siapa yang paling cepat jawab. Jadi kayak ada tantangannya.

Pertanyaan 2: Apakah kamu ingin metode seperti ini digunakan lagi di pelajaran lainnya?

Jawaban: Iya, Kak. Soalnya nggak bikin ngantuk dan saya lebih aktif ikut pelajaran.

4) Siswa 4 (Inisial: F.L.)

Pertanyaan 1: Apakah kamu merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat belajar dengan Kahoot?

Jawaban: Iya, karena nggak ada yang menilai langsung. Jadi saya lebih berani nebak dan belajar dari kesalahan.

Pertanyaan 2: Menurut kamu, apa kekurangan dari penggunaan Kahoot?

Jawaban: Kadang sinyal lemot aja sih. Tapi selain itu, semuanya bagus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI MAN 2 Blitar, ditemukan bahwa penggunaan media kuis Kahoot memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar mereka, khususnya dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi dan bersemangat mengikuti pembelajaran karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik, batas waktu menjawab, serta fitur leaderboard menjadikan pembelajaran seperti sebuah permainan yang menantang, sehingga siswa menyukai unsur kompetisi dan gamifikasi yang ditawarkan oleh Kahoot. Selain itu, siswa mengaku lebih mudah mengingat kosakata karena setiap soal yang dijawab langsung memberikan umpan balik, baik berupa arti kata maupun konteks penggunaannya, yang secara tidak langsung membantu meningkatkan retensi kosakata mereka. Suasana yang tidak menegangkan juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan tidak takut salah dalam menjawab soal. Mereka merasa nyaman untuk mencoba dan belajar dari kesalahan yang terjadi. Secara keseluruhan, hasil wawancara ini menguatkan data kuantitatif bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi kognitif maupun afektif.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus di kelas XI MAN 2 Blitar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis Kahoot secara signifikan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 pada pre-test menjadi 88 pada post-test, serta peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 36,7% menjadi 90%. Selain hasil kuantitatif, peningkatan juga terlihat dari segi partisipasi dan motivasi belajar siswa, yang menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam setiap sesi pembelajaran menggunakan Kahoot.

Kahoot terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang secara tidak langsung berpengaruh positif terhadap semangat belajar siswa. Elemen visual, efek suara, dan sistem peringkat dalam Kahoot membuat siswa merasa tertantang dan lebih fokus dalam memahami materi, terutama kosakata. Selain itu, mekanisme umpan balik langsung saat menjawab soal membantu siswa untuk mengenali dan memperbaiki kesalahan secara mandiri, sehingga memperkuat daya ingat mereka terhadap kosakata yang diajarkan.

Dengan demikian, Kahoot bukan hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat pembelajaran aktif yang meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara simultan. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi berbasis permainan (game-based learning) seperti Kahoot sangat relevan diterapkan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang menuntut pendekatan inovatif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Oleh

karena itu, disarankan agar guru-guru Bahasa Inggris maupun mata pelajaran lainnya mempertimbangkan penggunaan Kahoot sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara holistik.

Daftar Rujukan

- Aziza, F. W., Prana, G. R., Fadhilah, H. N., Janah, I. N., Arakian, M. R. N., Desianti, N. G. N., Bachri, S., & Fahrudin, R. N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(3), 720-727. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p720-727>
- Kasap, T. (2023). *The effects of using kahoot! as a digital tool on enhancing english vocabulary of secondary school students' learning english as a foreign language* (Master's thesis, Bursa Uludag University (Turkey)).
- Kazemi, M., & Mohammadi Zenouzagh, Z. (2023). The impact of interactive content-embedded application on vocabulary learning and attitude change: a case study of Kahoot in Iranian context. *SN Social Sciences*, 3(6), 87.
- Lestari, R. T., & Rakhmawati, I. (2023). Efektivitas Kahoot Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Di Semester Dua Di Universitas Bhinneka PGRI. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(3), 720-722.
- Mattawang, M. R., & Syarif, E. (2023). Dampak penggunaan kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33-42.
- Merna, M., Satria, I., & Martina, F. (2024). Pengaruh penggunaan game Kahoot terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(2), 438-443. <https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1049>
- Mustagis, R. M. S. G., Hijayadi, R., Rufiani, R., Al Mubarak, M. T., Jamilah, J., & Pratiwi, D. (2024). Benefits of Kahoot in improving 7th grade junior highschool english vocabulary: Classroom action research in SMP hamong putera ngaglik. *English Education and Literature Journal*, 4(02), 69-78. <https://doi.org/10.53863/ejou.v4i02.1014>
- Nurlisa. (2025). Implementasi media Kahoot dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah perbatasan. *PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 199-208. <https://doi.org/10.30596/jpbsi.v1i2.5136>
- Quiroz, M. F., Gutiérrez, R., Rocha, F., Valenzuela, M. P., & Vilches, C. (2021). Improving English Vocabulary Learning through Kahoot!: A Quasi-Experimental High School Experience. *Teaching English with Technology*, 21(2), 3-13.
- Rakhmawati, D. R., Hanafi, Y., & Sagitha, F. D. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Bantuan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ekologi. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(6), 667-673. <https://doi.org/10.17977/um064v5i62025p667-673>
- Ratih, R., Rohimajaya, N. A., & Munawaroh, T. (2023). The effect of Kahoot! on junior secondary school students' vocabulary mastery: An experimental study. *Journal of Educational Review and Cultural Studies*, 1(2), 86-96.
- Rochman, M. I. N., Ulfah, M., & Ma'rifatullah, S. (2024). The Effectiveness of Using Kahoot Games to Improve Students Vocabulary at Junior High School. *Bilingua*, 2(1), 16-21. <https://doi.org/10.33752/bilingua.v2i1.7971>
- Sibatuara, U. D. (2021). The effectiveness of Kahoot in improving vocabulary: The case of a private university English study program. *Edukasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 33-42.
- Zuleha, R. N., Hartono, R., & Rozi, F. (2025). The Effectiveness of Kahoot! in Enhancing Vocabulary Skills Among Sixth-Grade Students. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 10(3), 184-195. <https://doi.org/10.35974/acuity.v10i3.3995>
- Zulfirah, W., Darmawan, D., & Ma'fulah, M. (2022). The effectiveness of Kahoot game in improving students' vocabulary mastery. *Datokarama English Education Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.24239/dee.v4i2.75>