



## IMPLEMENTASI GAME BASED LEARNING KAHOOT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOSA KATA BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS I SD KATOLIK 03 FR DON BOSCO MANADO

Non Norma Monigir<sup>1</sup>, Gorius Geor<sup>2</sup>, Juan Gabriel Mongkau<sup>3</sup>

Universitas Negeri Manado, Indonesia

[non\\_modigir@unima.ac.id](mailto:non_modigir@unima.ac.id), [goriusgeor55@gmail.com](mailto:goriusgeor55@gmail.com), [juangabrielmongkau20@gmail.com](mailto:juangabrielmongkau20@gmail.com)

---

**INFO ARTIKEL**

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Kosa Kata, Pembelajaran Berbasis Permainan Kahoot

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di lapangan terkait rendahnya hasil belajar kosa kata siswa, serta kurangnya pemanfaatan sarana, prasarana, dan media pembelajaran, khususnya media audio visual. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas I di SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen dengan desain quasi-eksperimental tipe nonequivalent group design. Berdasarkan hasil penelitian, data menunjukkan bahwa hasil belajar pada kelas eksperimen meningkat signifikan; rata-rata nilai pretest mereka adalah 60,65, yang kemudian meningkat menjadi 85,48 pada posttest. Sebaliknya, rata-rata nilai kelas kontrol yang tidak menggunakan Game-Based Learning (GBL) Kahoot tercatat 49,52 pada pretest dan hanya meningkat menjadi 58,55 pada posttest. Analisis data statistik juga menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Uji t menghasilkan nilai *t*hitung sebesar 3,214, yang lebih besar dari nilai *t*tabel sebesar 2,045. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan GBL Kahoot di kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas I.

**Keywords:** *vocabulary learning results, Game Based Learning Kahoot*

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the problems in the field related to the low learning outcomes of students' vocabulary, as well as the lack of utilization of facilities, infrastructure, and learning media, especially audio-visual media. Therefore, the purpose of this study is to explore the effect of the use of audio-visual media on the learning outcomes of Grade I Students at SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. The method used in this study is a quantitative experimental method with a quasi-experimental design type nonequivalent group design. Based on the results of the study, the data showed that learning outcomes in the experimental class increased significantly; their average pretest value was 60.65, which then increased to 85.48 on the posttest. In contrast, the average value of the*

---

*control class that did not use Game-Based Learning (GBL) Kahoot was recorded at 49.52 on the pretest and only increased to 58.55 on the posttest. Analysis of statistical data also showed that the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. The  $t$ -test yields a  $t$  h i t u n g value of 3.214, which is greater than a  $t$  t a b e l value of 2.045. From these data, it can be concluded that the application of GBL Kahoot in the experimental class had a positive impact on the learning outcomes of class I students.*

---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang semakin terhubung ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting bagi individu di seluruh dunia (Sujarwo et al., 2023). Bahasa Inggris telah bertransformasi menjadi bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, teknologi, dan komunikasi. Dalam konteks ini, pendidikan bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam mempersiapkan individu untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang di dunia yang semakin terhubung (Fitriyani et al., 2024). Di bidang pendidikan, sebagian besar literatur akademik, jurnal ilmiah, dan sumber daya pembelajaran tersedia dalam bahasa Inggris. Hal ini menjadikan penguasaan bahasa Inggris sebagai kunci untuk mengakses pengetahuan terbaru dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan di berbagai bidang. Siswa yang memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik dapat belajar dari sumber-sumber global berkualitas tinggi dan terlibat dalam diskusi akademik internasional (Widyaningrum et al., 2019). Dengan demikian, penguasaan bahasa Inggris tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan diri tetapi juga penting bagi kemajuan akademik dan profesional seseorang. Menurut (Aedi, N & Amaliyah, N.2016:195) dalam (Maili & Hestningsih, 2017) mengatakan bahwa “Di era globalisasi yang serba instan seperti sekarang, siswa, bahkan yang masih duduk di bangku TK, sudah dihadapkan pada tuntutan untuk bersaing dalam pelajaran bahasa Inggris”. Sejalan dengan pendapat tersebut (Sya & Helmanto, 2020) berpendapat bahwa “Bahasa Inggris kini menjadi keterampilan yang sangat penting bagi setiap siswa untuk menghadapi masa depan. Selain itu, kemampuan berbahasa Inggris juga telah menjadi syarat yang tak terelakkan dalam dunia kerja saat ini” (Sondakh & Sya, 2022).

Penguasaan bahasa Inggris telah menjadi salah satu keterampilan yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Bahasa Inggris tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga merupakan bahasa utama dalam berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, bisnis, dan budaya (Rohmah, 2019). Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris yang baik sejak usia dini sangat diperlukan untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan global di masa depan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pengajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang krusial dalam membangun fondasi keterampilan berbahasa siswa. Demikian pendapat (Utami et al., 2022) dalam (Mulyanti & Sya, 2023) Saat ini, kemampuan berkomunikasi dalam bahasa internasional menjadi tuntutan bagi setiap orang. Dalam konteks ini, bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia di era globalisasi. (Febriani & Sya, 2022) mengatakan bahwa “Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang dipelajari oleh berbagai negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Di era globalisasi saat

ini, perkembangan zaman menjadikan bahasa Inggris bukan sekadar pelajaran, melainkan juga sebuah kebutuhan yang penting”.

Namun banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah metode pengajaran yang sering kali kurang menarik dan interaktif (Rofii, 2023). Metode yang fokus pada hafalan dan berulang kali membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat untuk belajar. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan tradisional ini dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya berdampak negatif pada penguasaan kosakata dan keterampilan berbahasa mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Game Based Learning (GBL) muncul sebagai salah satu solusi efektif untuk mengatasi masalah tersebut. GBL adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Menurut (Sundari & Prasetya, 2024) Salah satu pendekatan yang semakin diminati dalam dunia pendidikan adalah game-based learning (GBL), sebuah metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar. GBL tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa. Dengan menggunakan permainan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan belajar dengan cara yang lebih kontekstual. GBL tidak hanya membantu siswa memahami kosakata baru tetapi juga memungkinkan mereka untuk berlatih menggunakan kata-kata tersebut dalam situasi nyata. Melalui pengalaman bermain, siswa dapat mengeksplorasi bahasa Inggris dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap pengetahuan (Ajizah & Sudarmaji, 2025).

Game Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan proses belajar siswa. Metode ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu platform yang populer digunakan dalam GBL adalah Kahoot!, sebuah aplikasi berbasis kuis yang memungkinkan guru untuk membuat permainan interaktif dalam bentuk kuis. Menurut (Ismail & Mohammad, 2017) dalam (Sundari & Prasetya, 2024) Kahoot merupakan salah satu platform game-based learning (GBL) yang populer di berbagai institusi pendidikan. Dengan Kahoot, guru dapat membuat kuis interaktif yang mudah diakses siswa melalui perangkat digital mereka. Platform ini menawarkan berbagai fitur menarik, seperti pembelajaran melalui permainan, kompetisi antar teman, dan umpan balik langsung. Semua fitur ini berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Suci & Syaifudin, 2024).

Manfaat Kahoot! di GBL yaitu 1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Dengan unsur kompetisi dan interaksi langsung, Kahoot! mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. 2) Umpan Balik Instan: Siswa menerima umpan balik langsung mengenai kinerja mereka, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. 3) Fleksibilitas Penggunaan: Kahoot! dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan situasi pembelajaran, baik sebagai alat pengantar materi maupun sebagai evaluasi setelah pengajaran. Aktivitas guru dan siswa dalam konteks Game Based Learning (GBL) fokus pada penciptaan

lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode ini mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Berikut adalah beberapa aspek penting dari aktivitas guru dan siswa dalam GBL. Aktivitas guru dalam konteks ini seperti persiapan materi, memperkenalkan game, observasi dan intervensi, diskusi penutup dan evaluasi kegiatan. Sedangkan aktivitas siswa ialah partisipasi aktif, kerja sama tim, refleksi pribadi, pengembangan keterampilan sosial, peningkatan motivasi belajar. Aktivitas guru dan siswa dalam Game Based Learning menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan interaktif. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. GBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung sambil mengembangkan kemampuan sosial dan kognitif mereka.

Implementasi Game Based Learning dalam meningkatkan kosa kata bahasa Inggris dapat berhasil jika dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Dengan memanfaatkan metode variatif, konteks relevan, interaksi aktif, umpan balik instan, teknologi modern, serta monitoring yang efektif, GBL tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Program-program seperti yang dilakukan di UPT SD Negeri Sukaratu menunjukkan bahwa GBL dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosa kata siswa dengan cara yang aktif dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen, dengan menggunakan desain Quasi Experimental Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Namun, penting untuk dicatat bahwa desain ini tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel-variabel eksternal yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Secara khusus, tipe desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain ini mirip dengan desain pretest-posttest control group, namun memiliki perbedaan utama: kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Pemilihan kedua kelompok tersebut dilakukan secara purposif. Dalam pelaksanaannya, penulis membagi subjek menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan melalui GBL Kahoot, dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan GBL Kahoot, sehingga mereka belajar tanpa menggunakan metode tersebut. Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah siswa-siswi kelas I SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado, yang berlokasi di Jl. Jendral Sudirman No. 34, Pinaesaan, Kec. Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara. Fokus penelitian adalah pada Hasil belajar kosa kata siswa para siswa kelas I tersebut, khususnya untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan Game-Based Learning (GBL) Kahoot terhadap prestasi belajar mereka.

Sampel yang diambil terdiri dari siswa-siswi kelas IA yang berjumlah 31 orang dan kelas IB yang juga terdiri dari 31 orang. Dalam penelitian ini, kelas IA berfungsi sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IB berperan sebagai kelompok kontrol. Pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak untuk individu, karena kami tidak dapat mengubah komposisi kelas yang telah ada sebelumnya. Kelas dipilih sesuai dengan susunan yang telah terbentuk tanpa campur tangan dari peneliti, dan tidak dilakukan pengacakan individu. Dengan menerapkan desain penelitian Quasi Experimental, khususnya jenis Nonequivalent Control Group Design,

kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. Oleh karena itu, teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh Game-Based Learning (GBL) Kahoot Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kosakata Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas I A dan I B SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado, peneliti mengumpulkan data mengenai Hasil belajar kosakata siswa melalui tes pretest dan posttest, serta melalui observasi saat penggunaan Game-Based Learning (GBL) Kahoot. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan GBL Kahoot dalam proses belajar mengajarnya mencapai hasil positif. Sebagai contoh, nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen sebelum menggunakan GBL Kahoot adalah 60,65, yang berada di bawah rata-rata sekolah. Namun, setelah penerapan GBL Kahoot, nilai rata-rata posttest kelas tersebut meningkat signifikan menjadi 85,48. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak menggunakan GBL Kahoot menunjukkan hasil yang berbeda. Rata-rata nilai pretest kelas kontrol tercatat hanya 49,50, dan nilai rata-rata posttest-nya sedikit meningkat menjadi 58,55.

Kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, memiliki nilai yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh sekolah, yaitu 70 pada setiap mata pelajaran. Temuan ini menegaskan efektivitas penggunaan GBL Kahoot dalam meningkatkan Hasil belajar kosakata siswa. Setelah melalui serangkaian tahap uji analisis statistik, kami dapat mengidentifikasi pengaruh Game-Based Learning (GBL) menggunakan Kahoot terhadap Hasil belajar kosakata siswa. Hasil ini tidak hanya terlihat dari rata-rata nilai belajar siswa, tetapi juga didukung oleh analisis statistik yang menunjukkan adanya pengaruh positif GBL Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis mengenai apakah variabel X, yaitu GBL Kahoot, berpengaruh terhadap variabel Y, yaitu Hasil Belajar Kosakata Siswa. Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu  $\alpha = 0,05$  (5%). Hipotesis yang akan diuji adalah:  $H_0 : \beta = 0$  Artinya GBL Kahoot tidak berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Kosakata Siswa.  $H_1 : \beta \neq 0$  Artinya GBL Kahoot berpengaruh signifikan terhadap Hasil belajar kosakata siswa.

Data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini diambil dari hasil analisis statistik regresi, khususnya pada kolom t di tabel koefisien. Dari analisis tersebut, nilai t hitung yang diperoleh adalah 3,214. Nilai ini kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel distribusi t-student. Dengan menggunakan  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n-2 = 31-2 = 29$ , untuk pengujian dua pihak, diperoleh nilai t tabel sebesar  $\pm 2,045$ . Mengingat hasil uji t yang menunjukkan thitung sebesar 3,214, yang lebih besar dari ttabel 2,045, dapat disimpulkan bahwa GBL Kahoot memiliki pengaruh positif. Uji t, atau yang sering disebut t – test, merupakan metode untuk menguji signifikansi yang bertujuan untuk menentukan pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Untuk mengevaluasi apakah hasil yang diperoleh signifikan atau tidak, kita perlu melakukan perbandingan dan mencari nilai signifikansi pada level 0,05 dengan uji dua sisi dan derajat kebebasan ( $dk$ ) sebesar  $n-2$ . Kriteria pengujian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima jika nilai t hitung lebih besar daripada nilai t tabel. Signifikansi itu sendiri mencerminkan peluang terjadinya kesalahan dalam pengambilan keputusan, di mana hipotesis nol ( $H_0$ ) akan ditolak jika nilai t tabel adalah 2,045. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan GBL Kahoot memiliki dampak positif terhadap hasil belajar kosa kata siswa.

Penggunaan GBL Kahoot pada tahap orientasi pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi. Selain mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga berkontribusi dalam memperdalam pemahaman mereka. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, terbukti bahwa variabel X, yaitu GBL Kahoot, memberikan pengaruh positif terhadap variabel Y, yaitu hasil belajar kosa kata. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t, di mana nilai t hitung sebesar 3.214 melebihi t tabel yang mencapai 2.045. Selain itu, setiap nilai rata-rata hasil belajar kosa kata siswa di kelas yang menggunakan metode ini juga menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Sebaliknya, di kelas yang tidak menerapkan metode ini, rata-rata hasil belajar siswa masih di bawah KKM yang telah ditentukan.

### **Aktivitas Guru dan Siswa**

#### **a) Aktivitas Guru**

Dalam proses pembelajaran, peserta didik berperan sebagai subjek, bukan sekadar objek. Oleh karena itu, siswa diharapkan untuk aktif terlibat, dengan pendidik berfungsi sebagai fasilitator, pengorganisir, pengelola kelas, serta pembimbing bila diperlukan. Hasil observasi terhadap aktivitas guru di kelas eksperimen menunjukkan bahwa guru secara efektif menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif. Di sepanjang proses mengajar, guru berperan sebagai fasilitator dan pengelola kelas, sementara peserta didik belajar secara langsung melalui perlakuan yang diberikan, misalnya dengan menerapkan metode Game-Based Learning (GBL) menggunakan Kahoot dalam sesi pembelajaran.

Hasil observasi terhadap aktivitas guru selama pengajaran di kelas kontrol menunjukkan bahwa guru berperan lebih aktif sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa bahkan meminta guru untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Dalam konteks ini, guru di kelas kontrol menjadi pusat perhatian saat pembelajaran berlangsung. Permintaan siswa untuk mengulas kembali materi tersebut mendorong mereka untuk bertanya dan berdiskusi lebih lanjut di depan kelas.

#### **b) Aktivitas Siswa**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, selama proses pembelajaran di kelas eksperimen yang menerapkan Game-Based Learning (GBL) melalui Kahoot, sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penggunaan GBL Kahoot membuat siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan melalui tampilan slide dan video edukatif. Aktivitas siswa pun berlangsung dengan kondusif dan sangat interaktif, berkat materi yang menarik dan evaluasi yang bervariasi selama pembelajaran. Dalam hal ini GBL Kahoot berdampak positif pada pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen. Nilai sikap peserta didiknya pun berpengaruh positif, dengan adanya GBL Kahoot sikap kedisiplinan siswa didalam kelas sangat tinggi, hal itu dikarenakan antusias siswa yang tinggi untuk senantiasa menyimak materi yang disampaikan lewat GBL Kahoot.

## KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan dari Game-Based Learning (GBL) menggunakan Kahoot terhadap peningkatan hasil belajar kosakata siswa di kelas I SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado. Hal ini terbukti dari perbandingan rata-rata hasil tes. Pada pretest, kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata 60,65, yang meningkat menjadi 85,48 setelah penerapan perlakuan GBL Kahoot dalam posttest. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak menggunakan GBL Kahoot hanya mencatat rata-rata pretest sebesar 49,52 dan posttest 58,55.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game-Based Learning (GBL) melalui Kahoot di kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Di SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado, rata-rata nilai setiap mata pelajaran mencapai 70, yang menjadi bukti kuat bahwa GBL Kahoot berkontribusi positif. Analisis data statistik mendukung temuan ini, di mana hasil uji t menunjukkan nilai *thitung* sebesar 3.214, yang lebih besar dari *ttabel* 2.045. Ini menunjukkan bahwa GBL Kahoot memang berdampak terhadap hasil belajar siswa. Selama penelitian berlangsung, aktivitas guru dan siswa di SD Katolik 03 Fr Don Bosco Manado memberikan kontribusi positif bagi kelas eksperimen yang menggunakan GBL Kahoot. Dalam metode pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator, pengelola kelas, dan pembimbing, sementara siswa aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan penerapan GBL Kahoot, sikap siswa juga menunjukkan perkembangan yang positif; mereka menjadi lebih disiplin, antusias, aktif, dan kreatif selama pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini, siswa berperan sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar, melebihi peran guru. Oleh karena itu, GBL Kahoot tidak hanya telah memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga terhadap aktivitas guru dan siswa itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, N. S. N., & Sudarmaji, I. (2025). Pengajaran Bahasa Inggris Menggunakan Cerita Pendek: Sebuah Teknik untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(1), 80–91.
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467.
- Fitriyani, F., Khoiri, A., Khanifa, N. K., & Mutmainah, K. (2024). Pemberdayaan Santri Pondok Hutan Agu Pattani Melalui Program Basic English Course: Meningkatkan Akses Global Dan Peluang Pendidikan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 86–97.
- Maili, S. N., & Hestningsih, W. (2017). Masalah-Masalah Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sekolah Dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1), 54–62. <https://doi.org/10.26877/mpp.v11i1.2607>
- Mulyanti, E., & Sya, M. F. (2023). Pemerolehan kosakata bahasa Inggris dengan media kartu bergambar di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 504–509.
- Rofii, A. (2023). Kesulitan Berbicara Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904.
- Rohmah, S. N. (2019). *Eksistensi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dalam ilmu pengetahuan di era globalisasi*.
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(3), 346–351.
- Suci, F., & Syaifudin, M. (2024). Inovasi dalam Pengajaran Bahasa Arab: Menggunakan Aplikasi dan Platform Online untuk Pembelajaran Nahwu yang Lebih Menarik. *Journal*

*of Practice Learning and Educational Development*, 4(4), 322–329.

Sujarwo, S., Asdar, A., Jubhari, Y., Sasabone, L., Syukriady, D., & Achmad, M. (2023). Pelatihan Motivasi Berbahasa Inggris Untuk E-Comer Menghadapi Revolusi Industri 4.0.

*Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2849–2855.

Sundari, S., & Prasetya, B. (2024). Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik Melalui Game-Based Learning “Kahoot” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 115–126. <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v5i1.1262>

Widyaningrum, W., Sondari, E., & Mulyati, M. (2019). Meningkatkan kompetensi profesionalisme guru di abad 21 melalui pelatihan pembelajaran bahasa inggris. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 35–44.



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)