

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* terhadap Penguasaan *Strukturen Und Wortschatz* Mahasiswa Bahasa Jerman

Juliaans E. R. Marantika¹

Biancha Elizabeth Matulesy²

Patresia Silvana Apituley³

Jolanda Tomasouw⁴

¹²³⁴ Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura, Indonesia

¹juliaans.marantika@lecturer.unpatti.ac.id

²bianchaematulesy@gmail.com

³jolanda.tomasouw@lecturer.unpatti.ac.id

⁴treisapituley@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Kahoot* terhadap penguasaan struktur dan kosakata mahasiswa pada mata kuliah *Strukturen und Wortschatz Aufbaustufe A.1*. *Kahoot* adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk melatih keterampilan mahasiswa. Penelitian ini dilakukan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas Pattimura dengan menggunakan metode eksperimen dengan teknik pengumpulan data pre-test dan post-test. Responden adalah mahasiswa bahasa Jerman semester 1 tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 15 orang yang dipilih secara random. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata mahasiswa dari 38,67 untuk nilai pre-test menjadi 61,00 untuk post-test setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* sedangkan nilai rata-rata adalah 22,33. Dengan demikian hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi *Kahoot* dapat membantu mahasiswa menguasai materi dengan suasana proses belajar yang interaktif, kompetitif dan menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa untuk mempunyai semangat belajar mandiri dan kolaboratif.

Kata Kunci: Penguasaan struktur dan kosakata, Media Pembelajaran, *Kahoot*

Abstract

This study aims to investigate the effect of using the Kahoot application on students' mastery of structure and vocabulary in the course Strukturen und Wortschatz Aufbaustufe A.1. Kahoot is a learning application that can be utilized in the learning process to train students' skills. The research was conducted in the German Language Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Pattimura University, using an experimental method with pre-test and post-test data collection techniques. The respondents consisted of 15 first-semester German language students in the 2023/2024 academic year, selected randomly. The results showed an increase in the students' average scores from 38.67 in the pre-test to 61.00 in the post-test after the implementation of Kahoot, with an average gain score of 22.33. These findings indicate that the use of Kahoot can support students in mastering the material through an interactive, competitive, and enjoyable learning atmosphere. It also enhances students' motivation to develop independent and collaborative learning attitudes.

Keywords: Structure and vocabulary mastery, Learning media, *Kahoot*

Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran bahasa asing pendidik dituntut mampu menggunakan metode dan media pembelajaran yang inovatif hingga peserta didik mampu memahami

materi pembelajaran dengan baik. Salah satu komponen penting dalam suatu proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar dalam proses komunikasi (Hasan et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai penyampaian pesan, merangsang pikiran, perasaan serta perhatian dari para peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran (Guslinda & Kurnia, 2018). Namun, pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang kurang mampu memanfaatkan metode dan media pembelajaran secara inovatif, sehingga peserta didik belum dapat memahami materi bahasa asing secara optimal.

Kahoot adalah salah satu aplikasi berbasis game yang dirancang untuk digunakan dalam berbagai aspek lingkungan apapun dan pendidikan menjadi salah satu aspek yang menjadi kerjasama Kahoot untuk membuat suasana belajar kolaboratif, interaktif dan menyenangkan. Adapun menurut Sari & Nurani (2021) mengatakan manfaat aplikasi Kahoot dapat belajar sambil bermain, melakukan penelitian, sarana untuk pekerjaan rumah siswa ataupun meninjau materi yang sudah dipelajari. Kahoot tidak hanya dirancang untuk instansi pendidikan saja tapi Kahoot juga mampu digunakan dalam tingkat instansi sebuah perusahaan tertentu karna Kahoot memfasilitasi pembuatan kuis, debat dan survei yang dipersonalisasi hingga meningkatkan partisipasi dan motivasi semua orang yang terlibat. (Mustikawai. 2019) mengatakan bahwa Kahoot memiliki fungsi atensi yaitu fungsi media visual dapat memberikan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk para peserta didik dapat berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau disertai dengan teks pada materi pembelajaran. Adapun (Kahoot!. 2024) mengatakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan penggunaan dari segala usia untuk menjelajahi dan memahami topik baru dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Dalam beberapa tahun terakhir, Kahoot menjadi salah satu media pembelajaran digital yang paling banyak digunakan di berbagai jenjang pendidikan di seluruh dunia. Tren ini menunjukkan pergeseran paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pendekatan game-based learning yang lebih partisipatif dan berbasis teknologi. Berbagai penelitian terbaru mengonfirmasi efektivitas Kahoot dalam meningkatkan keterlibatan (engagement), motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran bahasa asing. Inovasi berkelanjutan dari Kahoot seperti fitur laporan hasil belajar, integrasi dengan platform lain, dan dukungan real-time feedback menjadikannya sebagai salah satu representasi mutakhir dari perkembangan media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran abad ke-21.

Tomasouw & Marantika (2020), mengatakan bahwa dalam penggunaan berbagai aplikasi siswa atau peserta didik masih membutuhkan pendampingan sehingga mereka bisa belajar secara mandiri. Langkah awal penggunaan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting untuk melakukan pengamatan awal terhadap kelemahan strategi belajar yang digunakan siswa. Melalui proses ini, guru dapat menentukan media yang paling tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Strategi belajar sendiri merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Mereka harus memiliki tanggung jawab dan komitmen dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan serta berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, penggunaan media digital seperti aplikasi pembelajaran akan lebih efektif bila didukung oleh kesiapan siswa dan bimbingan dari guru. Menurut Aflisia et al., (2020) aplikasi Kahoot memiliki empat fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yaitu: (a). Fitur Quiz: Fitur ini merupakan salah satu metode evaluasi

yang mirip dengan permainan tebak-tebakan. Dalam fitur ini, pengajar dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik, kemudian memilih jawaban yang dianggap benar. Dalam proses ini dilengkapi dengan batas waktu yang sudah ditetapkan, sehingga peserta didik mampu menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang sudah diajarkan pada saat proses pembelajaran. (b). Fitur Jumble. Fungsi dari fitur ini sebagai alat pembelajaran interaktif yang sama dengan permainan pasang-pasangan. Yang dimana fitur ini mengharuskan peserta didik untuk menggeser jawaban ke tempat yang benar, sehingga peserta didik dapat mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang sudah diberikan. (c). Fitur Diskusi. Dalam fitur ini Kahoot menyediakan platform bagi siswa untuk berinteraksi secara online. Dalam fitur ini peserta didik juga dapat mengajukan pertanyaan atau berbagai cerita dengan pengajar dan teman-teman mereka mengenai pelajaran, sehingga menciptakan suasana proses belajar yang kolaboratif. (d). Fitur Survey. Fitur terakhir yaitu fitur survey yaitu fitur yang mengumpulkan pendapat dari banyak orang melalui satu device.

Dengan menggunakan fitur ini pengajar atau pihak instansi mendapatkan informasi mengenai pandangan peserta didik ataupun masyarakat umum tentang berbagai topik secara bersama-sama. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran memberikan peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan partisipatif. Namun, efektivitas penggunaan aplikasi ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta kemampuan siswa untuk beradaptasi dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. Dengan pendampingan dan strategi yang tepat, Kahoot dapat menjadi salah satu media inovatif yang membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian maka aplikasi Kahoot merupakan salah satu dari media canggih dan inovatif berbasis *game-based learning* yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Dewi & Listioearni (2019) menjelaskan bahwa *game-based learning* merupakan suatu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dibanding metode konvensional. Sehingga penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Jerman dan pembelajaran dari bahasa asing lainnya (Litualy et al., 2022) sehingga berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap penguasaan struktur dan kosakata mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Universitas Pattimura. Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar bahasa asing, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek umum seperti peningkatan partisipasi atau pemahaman konsep secara keseluruhan. Belum banyak penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh Kahoot terhadap penguasaan struktur gramatikal dan kosakata dalam konteks pembelajaran bahasa Jerman di tingkat perguruan tinggi, khususnya di Indonesia bagian timur. Selain itu, sebagian studi lebih menekankan pada penggunaan Kahoot di jenjang sekolah menengah, bukan di lingkungan universitas yang memiliki karakteristik pembelajar dewasa dan kebutuhan akademik yang berbeda. Keterbatasan inilah yang menjadi celah penelitian dan mendasari perlunya dilakukan studi ini untuk melihat sejauh mana aplikasi Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan linguistik mahasiswa, terutama dalam penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pattimura.

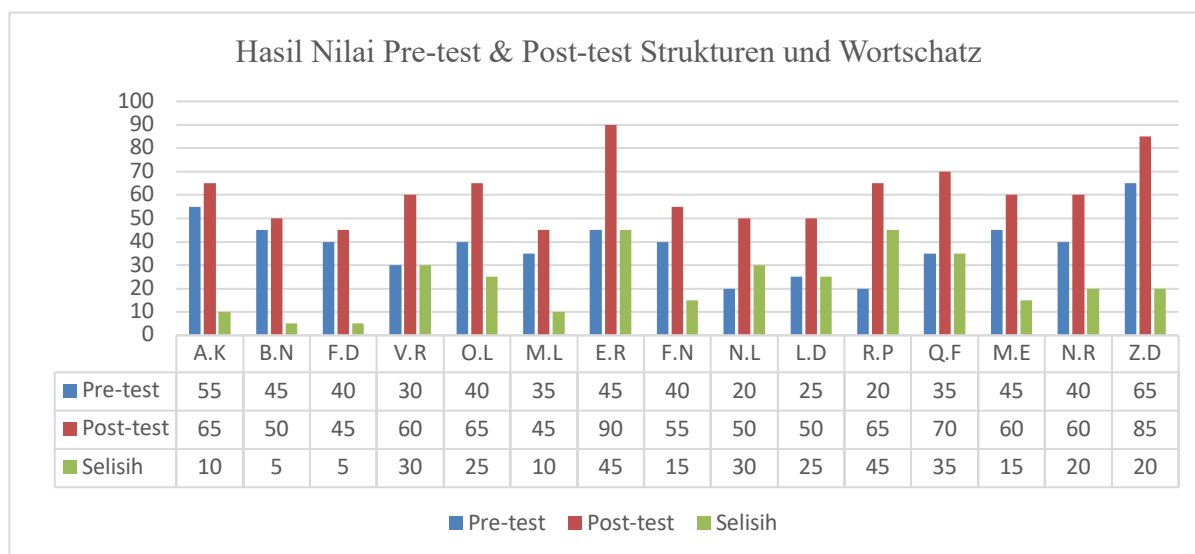
Metode

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-test-post-test one group design, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok yang diberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FKIP Universitas Pattimura selama empat bulan, yaitu dari September hingga Desember 2024 pada tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, sedangkan sampelnya diambil secara acak (random sampling) sebanyak 15 orang mahasiswa yang memiliki kemampuan bahasa Jerman pada tingkat dasar (A1). Instrumen penelitian berupa tes penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diadaptasi dari buku Netzwerk Einstufungstest A1-B1. Soal-soal tersebut berfokus pada aspek struktur dan kosakata yang sesuai dengan level A1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pre-test, perlakuan (treatment), dan post-test.

Tahap pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, tahap perlakuan dilakukan selama enam kali pertemuan, dengan frekuensi satu kali setiap minggu, di mana mahasiswa belajar menggunakan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif. Selama perlakuan, dosen memberikan soal-soal berbasis Kahoot yang disesuaikan dengan materi struktur dan kosakata yang telah diajarkan secara bertahap. Dari berbagai fitur yang tersedia dalam Kahoot, penelitian ini hanya menggunakan dua jenis, yaitu multiple choice dan true or false, karena kedua bentuk tersebut dianggap paling efektif untuk mengukur penguasaan kosakata dan struktur bahasa. Setelah tahap perlakuan selesai, mahasiswa diberikan post-test dengan soal yang sama seperti pre-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah menggunakan Kahoot dalam pembelajaran. Hasil pre-test dan post-test kemudian dibandingkan untuk melihat perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data menggunakan uji-t (t-test) untuk sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Langkah-langkah analisis mencakup perhitungan rata-rata skor, selisih antara nilai pre-test dan post-test, serta uji signifikansi perbedaan hasil belajar. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman mahasiswa. Secara keseluruhan, prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: (1) tahap persiapan, meliputi penyusunan instrumen, perizinan, dan penentuan sampel; (2) tahap pelaksanaan, mencakup pemberian pre-test, pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kahoot selama enam pertemuan, dan pemberian post-test; serta (3) tahap analisis dan evaluasi, yaitu mengolah data hasil tes, menganalisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji-t, dan menarik kesimpulan terhadap efektivitas penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran inovatif berbasis game-based learning.

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, diperoleh temuan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai mahasiswa setelah penerapan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Nilai rata-rata pre-test mahasiswa adalah 38,67, sedangkan nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 61,00. Selisih peningkatan sebesar 22,33 poin tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan aplikasi Kahoot terhadap peningkatan penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman mahasiswa. Dengan demikian, penerapan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa secara efektif.



Gambar 1. Hasil Nilai Pre-test & Post-test Strukturen und Wortschatz

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa nilai pre-test mahasiswa sebesar 38,67 meningkat menjadi 61,00 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 22,33 poin. Hasil perhitungan menggunakan uji t-dependent menunjukkan bahwa nilai t-hitung (6,685) lebih besar daripada t-tabel (1,753) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman mahasiswa.

Temuan ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan media berbasis game-based learning mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan angket tanggapan mahasiswa, diperoleh data bahwa sebagian besar mahasiswa merasa lebih termotivasi dan antusias ketika pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi Kahoot dibandingkan dengan metode konvensional.

Mahasiswa juga menyatakan bahwa Kahoot membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih cepat, karena setiap soal disajikan secara menarik disertai dengan umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang memungkinkan mereka mengetahui kesalahan serta memperbaikinya segera. Dari segi afektif, pembelajaran dengan Kahoot menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengurangi tingkat kejenuhan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga terhadap aspek afektif dan motivasional

mahasiswa. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik bahasa Jerman maupun bidang lain dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *Joyful Learning* yang dikemukakan oleh Rahmawati et al. (2024), yang menekankan pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna. Melalui penggunaan aplikasi Kahoot, mahasiswa terlibat secara aktif karena fitur kuis interaktifnya mampu menumbuhkan semangat kompetitif sekaligus memberikan umpan balik secara real-time. Hal ini membuat mahasiswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menikmati proses belajar itu sendiri.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi dengan temuan Litaly et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Jerman dan bahasa asing lainnya. Penelitian Aflisia et al. (2020) juga mendukung temuan ini, bahwa fitur-fitur Kahoot seperti quiz dan discussion mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, penelitian Tomasouw & Marantika (2020) menunjukkan bahwa pendampingan guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Kahoot dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam proses belajar mereka.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga menegaskan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran inovatif dapat memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata dan struktur bahasa Jerman. Penggunaan media berbasis permainan ini menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, memotivasi, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajar generasi digital saat ini.

Simpulan

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Kahoot memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penguasaan Strukturen und Wortschatz Bahasa Jerman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test mahasiswa sebesar 38,67 meningkat menjadi 61,00 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 22,33 poin. Hasil uji statistik menggunakan uji t-dependent menunjukkan bahwa t-hitung (6,685) lebih besar daripada t-tabel (1,753) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test mahasiswa setelah menggunakan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran. Selain itu, nilai rata-rata peningkatan sebesar 57,75% menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan penguasaan struktur dan kosakata bahasa Jerman. Berdasarkan kategori peningkatan hasil belajar, perubahan ini termasuk dalam kategori tinggi, yang memperkuat bukti bahwa media berbasis game-based learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Aplikasi Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif untuk melatih kemampuan berbahasa secara bertahap, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman. Penggunaan aplikasi Kahoot sangat sesuai untuk pembelajaran Strukturen und Wortschatz, karena materi ini membutuhkan latihan yang berulang dengan pendekatan yang menarik agar mahasiswa dapat mengingat kosakata dan memahami struktur kalimat dengan lebih efektif. Melalui fitur interaktifnya, Kahoot juga mendorong mahasiswa untuk

lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta meningkatkan minat mereka untuk berpartisipasi. Selain itu, terdapat mekanisme umpan balik langsung (real-time feedback) di mana dosen dan mahasiswa dapat melihat hasil jawaban serta skor secara langsung. Hal ini memungkinkan dosen memberikan feedback cepat dan tepat, sekaligus membantu memetakan kebutuhan pembelajaran lanjutan. Dosen juga dapat berkreasi dengan menambahkan gambar, audio, atau video untuk membuat kuis yang lebih menarik dan kontekstual. Dalam kaitannya dengan pengembangan keterampilan berbahasa, penggunaan Kahoot membantu mahasiswa berpikir cepat, memperluas kosakata, serta meningkatkan minat belajar terhadap topik tertentu, terutama pada aspek Struktural dan Wortschatz bahasa Jerman. Dengan demikian, penerapan aplikasi Kahoot terbukti efektif secara kuantitatif dan kualitatif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Jerman.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura Ambon atas izin dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman tahun akademik 2024/2025 yang dengan sukarela bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, penulis berterima kasih kepada rekan-rekan sejawat atas saran dan masukan berharga selama proses penyusunan artikel. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman, di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Aflisia, N., Karolina, A., Yanuarti, E., & Raihan, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab. *Al-Mu'tamar Ats-Tsanawi li Al-Lughah Al-'Arabiyyah*, 1(January), 1-17. <http://prosiding.iaincurup.ac.id/index.php/musla/article/view/8>
- Council of Europe (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assesment*. Cambridge University Press.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya.
- Hasan, M. M. D. H. K. T., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. M. (2021). *Media pembelajaran. Tahta media group*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Litually, S. J., Serpara, H., & Wenno, E. C. (2022). The effect of Kahoot! learning media on learning outcomes of German language students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 254-261. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20458>
- Mustikawai, Fenny Eka., 2019, "Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia", dalam *Prosiding Bulan Bahasa*, Hal 99- 104.
- Pienemann, M., & Lenzig, A. (2020). Processability theory and second language development. In B. Leow, S. Loewen & M. Sato (Eds), *The Routledge handbook of second language acquisition and psycholinguistics* (pp. 430-58). Routledge.
- Rahmawati, I. Y., Wulansari, B. Y., Rusdiani, N. I., Pujiati, A., & Bariyah, S. K. (2024). Joyful

Learning approach in increasing motivation to learn English. *International Journal of Research in Teacher Education*, 18, 63-80.

Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78-86. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v1i3.87>

Tomasouw, Jolanda; Marantika, Juliaans E. R.; Que, Stella R.; Delzen, June C.Noya Van, (2024). Implementation of the Flipped Classroom Model to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Pedagogical Language, Literature, and Cultural Studies*. Nexus Publishing. ISSN: 3047-2202. Pages 40-46. doi: <http://dx.doi.org/10.63011/ip.v1i2.17>

Tomasouw, J., & Marantika, J. E. R. (2020). Learner Autonomy as Strategy to Enhance the Quality of Learner. 397(Iclique 2019), 504-510. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.063>