Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT THE EIGHTH GRADE STUDENTS OF SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

BY

M. AFDHAL ZIKRI

SIN. 11714100713

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H / 2022 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION ON STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT THE EIGHTH GRADE STUDENTS OF SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

UIN SUSKA RIAU

BY

M. AFDHAL ZIKRI

SIN. 11714100713

A Thesis
Submitted as partial fulfillment of the Requirements
for Bachelor Degree of English Education
(S. Pd)

DEPARTMENT OF ENGLISH EDUCATION

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1443 H / 2022 M

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

SUPERVISOR APPROVAL

The thesis entitled *The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru* that is written by M. Afdhal Zikri, SIN. 11714100713. It had been accepted and approved to be examined on the final examination of an Undergraduate degree at Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Jumadil Awal 16th, 1443 H
December 20th, 2021 M

Approved by,

The Head of English Education Department	Supervisor
Dr. Faurina Anastasia, S.S., M.Hum.	Muhammad Taufik Ihsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd.
NIP. 19810611 200801 2 017	NIK. 130 117 005

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

EXAMINER APPROVAL

The thesis entitled *The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru* that is written by M. Afdhal Zikri, SIN. 11714100713. It has been examined and approved by the final examination committee of Undergraduate Degree at Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau on Jumadil Akhir 15th, 1443 H/January 17th, 2022 M. It is submitted as one of the requirements for Bachelor Degree (S.Pd) at Department of English Education.

Pekanbaru, Jumadil Akhir 22th 1443 H
January 24th 2022

Examination Committee

Examiner I

Dr. Nur Aisyah Zulkifli, M.Pd
NIP. 19850619 200912 2 008

Examiner II

Mainar Fitri, M.Pd
NIP. 19810519 201411 2 001

Examiner III

Hj. Harum Natasha, M.Pd
NIP. 19820301 200901 2 012

Examiner IV

Nuardi, M.Ed
NIP. 19830307 200901 1 012

Dean
Faculty of Education and Teacher Training

Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP. 196505211994021001

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : M. Afdhal Zikri
NIM : 117 19100713
Tempat/ Tgl. Lahir : Bekasi / 17, 09 -1999
Fakultas/Pascasarjana : Tarbiyah dan keguruan / S1
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students Of Smp Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertai/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya besedia menerima sanksi sesuai peraturan peraturan perundang-undangan.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 02 Februari 2022
Yang membuat pernyataan

M Afdhal Zikri
NIM : 11719100713

• *pilih salah salah satu sesuai jenis karya tulis*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ACKNOWLEDGEMENT

بسم الله الرحمن الرحيم

In the name of Allah, the most Gracious and Merciful, praise belongs to Allah Almighty. By his guidance and blessing, the researcher has accomplished the final research paper entitled "The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru". It is a scientific writing to fulfill one of the academic requirements to finish the bachelor degree (S.Pd) at Department of English Education Faculty of Education and Teacher Training State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Then, shalawat and salam always be presented to the last mesengger of Allah, Prophet Muhammad SAW who has inspired and lightened many people up all around the world.

Appreciation and sincere thanks to my beloved parents, researcher's father Mr. Fajri. S and researcher's mother Mrs. Yusmanidar, who has devoted all love and affection as well as moral and material attention. May Allah SWT always bestow grace, health, and blessings in the world and in the hereafter for the kindness that has given to the researcher.

The researcher would like to show his gratitude to all beloved people that have encouraged. Motivated even helped the researcher in finishing the paper. They are:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., the Rector of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., as Vice Rector I, Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., as Vice Rector II, Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., as Vice Rector III, and all staff. Thanks for the kindness and the encouragement.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., the Dean of Faculty of Education and Teacher Training, State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. Dr. H. Zarkasih, M.Ag., as the Vice Dean I, Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., as the Vice Dean

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons., as the Vice Dean III, and all the staff. Thanks for the kindness and the encouragement.

3. Dr. Faurina Anastasia, S.S., M.Hum., the Head of Department of English Education, who has given me correction, suggestion, support, advice, and guidance in completing the thesis.
4. Dr. Nur Aisyah Zulkifli, M.Pd., the Secretary of Department of English Education, for her guidance to the students
5. Zelly Putriani, M.Pd., the Academic Supervisor for her guidance, support and kindness to complete this thesis.
6. M. Taufik Ihsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd., the Researcher's supervisor. Gratefully thank you for his correction, guidance, critics, advice, and motivation to the researcher in completing this thesis.
7. All lecturers of English Education Department who have given their knowledge and information to the researcher through the meeting in the class or personally.
8. The Headmaster of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, Defi Warman, M.Pd., that is admitted as a good leader there.
9. The English teacher, Elmalia Santos, S.Pd., all staffs and also all students who provided his with the opportunity to collect the data.
10. My beloved siblings Awaliyul Hamid, Azizul Hakim and Al-Iqbal Nur Fajri (Alm) as my mood booster in my life time.
11. The researcher's Senior of English Education Department, Iqbal Ramadhoni, S.Pd., Masni Usman, M.Pd. Thank you for always gave encouragement and advise his to finish this thesis.
12. The researcher's best friends, Aimul Prayuda, S.Pd., Putriana Dewi, S.Pd., M. Ridho Al-Hafiz, S.Pd., Nursyazwani, S.Pd., M. Ichsan Alhafiz, S.Pd., who were always available to provide the researcher with the encouragement and feedback necessary for the researcher to grapple with this thesis.
13. The researcher's beloved friends, Rika Wulandari, Samurudi Waruwu, Shindy Nadhila, Nurul Atifah, Mitra Mulyatama, Syifa Qanita, S.Pd., Afifah Syaprilia, S.Pd., Rahmi Yunia Firdaus, S.Pd., Anisa Urroshida, S.Pd., Siti

Aisyah, S.Pd., Rivan Septian, S.Pd., M. Zumrul, S.Pd., Arif Rahmanulhakim, S.Pd., Radithya Surya, S.Pd., T.M Arkan, S.Pd., M. Hollindo Alwen, S.Pd., Firman Rizaldi, S.Pd., Kholifatul Azizah, S.Pd., thank you very much for your helps, supports, listened to the researcher during the thesis.

14. All friends in English Department, especially all of the members of C class and old B class. Thank you for your support and motivation.
15. For all people who have given her the great support in conducting and finishing this paper that cannot be written one by one.

Finally, the researcher realize that this thesis is still far from perfections. Therefore, constructive comments, critiques and suggestions are appreciated very much.

Pekanbaru, December 20th, 2021

The Researcher

M. Afdhal Zikri
SIN. 11714100713

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRACT

M. Afdhal Zikri, (2021): The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Vocabulary is one of the most important language component because it affects four other language skills namely listening, speaking, reading, and writing. Without a good vocabulary mastery, it will be difficult for a student to learn and improve their English language skills. However, learning and mastering vocabulary are not an easy thing to do. Students frequently encounter obstacle to memorize and understand big amount of vocabulary. To overcome this problem, students need a media to improve their vocabulary mastery. This is also supported by this new era where advance technology develops rapidly. One of softwares or popular sites that use game to learng foreign language is Kahoot application. With the game based learning platform, Kahoot can assist students to improve their vocabulary mastery. Based on this background, the researcher conducted the research to find out the influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. This research an experimental research. The design of this research was pre-experimental one group pre-test post-test. This research was conducted on October until November 2021. This research took place at SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The population of this research were grade 8 students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The total population were 151 students, while for the sample selection, the researcher employed Purposive Sampling Technique. The research samples consisted of 30 students. In the data collection, the researcher used multiple choice questions. The test results were processed statistically by using SPSS version 20 application. To find out the influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery, the researcher used paired sample T-test through SPSS version 20 program. The results of this research show that the significance value was 0.000 where this value was lower than the value of 0.05 (sig value = 0.000 < 0.05). It shows that Ha was accepted while Ho was rejected. Therefore, it could be concluded that there was significant effect of using Kahoot application on vocabulary mastery of grade 8 students at SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

M. Afdhal Zikri, (2021): Pengaruh penggunaan applikasi Kahoot terhadap Penguasaan Kosakata siswa pada kelas 8 di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

Kosakata merupakan komponen bahasa yang paling penting karena mempengaruhi empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Tanpa penguasaan kosakata yang baik akan sangat sulit bagi seorang siswa untuk mempelajari dan meningkatkan kemampuan Bahasa Inggrisnya. Namun belajar dan menguasai kosakata bukanlah hal yang mudah. Siswa-siswa seringkali terkendala untuk menghafal dan memaknai kosakata yang sangat banyak. Untuk mengatasi hal ini, siswa membutuhkan media untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Hal ini juga didukung di era baru ini, dimana kemajuan teknologi berkembang pesat. Salah satu software atau situs terkenal yang menggunakan game untuk belajar bahasa asing adalah aplikasi Kahoot. Dengan platform pembelajaran berbasis game, Kahoot dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata siswa pada kelas 8 di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Penelitian ini adalah penelitian experiment. Desain penelitian ini adalah pre-experimental one group pre-test post-test. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai November pada tahun 2021. Penelitian bertempat di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 8 SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. Jumlah total populasi adalah 151 siswa, sedangkan untuk pemilihan sampel, peneliti menggunakan teknik Purposive sampling. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan test pilihan ganda. Hasil test tersebut diolah secara statistikal menggunakan aplikasi SPSS versi 20. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata, peneliti menggunakan paired sample T-test melalui program SPSS versi 20. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0.000 dimana nilai tersebut lebih rendah dari pada nilai 0.05 (nilai sig = 0.000 < 0.05). Itu menunjukkan bahwa Ha diterima sedangkan Ho ditolak. Bisa disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari menggunakan applikasi Kahoot terhadap penguasaan kosakata siswa pada kelas 8 di SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ملخّص

مُحَمَّد أفضل الذكر،(٢٠٢٢): أثر استخدام تطبيق كاهوت في إتقان المفردات لدى تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة مُحَمَّدية المتوسطة ١ بكنبارو

المفردات هي من أهم مكونات اللغة لإنها تؤثر في أربع مهارات لغوية وهي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. بدون إتقان جيد للمفردات، سيكون من الصعب جدا على التلاميذ تعلم وتحسين مهاراتهم في اللغة الإنجليزية. ولكن تعلم المفردات وإتقانها ليس بالأمر السهل. فغالبا ما يضطر التلاميذ إلى حفظ مفردات كثيرة وترجمتها. ولحل هذه المشكلة، يحتاج التلاميذ إلى وسائل تعليمية لتحسين إتقانهم للمفردات. ويتم دعم هذا أيضا في هذا العصر الجديد، حيث ينمو التقدم التكنولوجي بسرعة. يعد تطبيق كاهوت أحد البرامج أو المواقع المعروفة التي تستخدم الألعاب لتعلم اللغات الأجنبية. ومن خلال منصة التعلم القائمة على الألعاب، يمكن لتطبيق كاهوت مساعدة التلاميذ على تحسين إتقانهم للمفردات. وبناء على هذه الخلفية، أجرى الباحث هذا البحث لمعرفة أثر استخدام تطبيق كاهوت في إتقان المفردات لدى تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة مُحَمَّدية المتوسطة ١ بكنبارو. وهذا البحث هو بحث تجريبي. والتصميم المستخدم فيه مجموعة الاختبار القبلي والبعدي لشبه بحث تجريبي. وتم إجراؤه من شهر أكتوبر إلى نوفمبر ٢٠٢١. ومكانه هو مدرسة مُحَمَّدية المتوسطة ١ بكنبارو. ومجتمعه تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة مُحَمَّدية المتوسطة ١ بكنبارو. وعددهم ١٥١ تلميذا، وللحصول على عينات البحث استخدم الباحث تقنية أخذ العينات الهادفة. فعدد عيناته ٣٠ تلميذا. ولجمع البيانات قام الباحث بالاختبار بأسئلة متعددة الخيارات. ونتيجة الاختبار حللت بشكل إحصائي من خلال برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية لإصدار ٢٠. ولمعرفة أثر استخدام تطبيق كاهوت في إتقان المفردات لدى التلاميذ، استخدم الباحث اختبار T للعينة المقترنة من خلال برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية لإصدار ٢٠. ونتيجة البحث دلت على أن نتيجة الأهمية هي ٠،٠٠٠ حيث تكون أقل من نتيجة ٠،٠٥ (نتيجة سيج = ٠،٠٠٠ < ٠،٠٥). وهذا دليل على أن الفرضية البديلة مقبولة والفرضية المبدئية مردودة. وبناء على ما سبق استنتج بأن هناك أثرا هاما لاستخدام تطبيق كاهوت في إتقان المفردات لدى تلاميذ الفصل الثامن بمدرسة مُحَمَّدية المتوسطة ١ بكنبارو.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LIST OF CONTENT

SUPERVISOR APPROVAL ..... **i**
EXAMINER APPROVAL ..... **ii**
ACKNOWLEDGEMENT ..... **iii**
ABSTRACT ..... **vi**
ABSTRAK ..... **vii**
ABSTRAK ARAB ..... **viii**
LIST OF CONTENT ..... **ix**
LIST OF TABLES ..... **x**
LIST OF APPENDICES ..... **xi**

CHAPTER I INTRODUCTION

A. The Background of The Research 1
B. Problems of The Research 5
1. The Identification of The Problem 5
2. The Limitation of The Problem 5
3. The Formulation of The Problem 6
C. The Objective and Significance of The Research 6
1. The Objective of The Research 6
2. Significance of The Research 6
D. Definition of The Key Term 7

CHAPTER II REVIEW OF THE RELATED LITERATURE

A. The Theoretical Framework 8
1. Vocabulary Mastery 8
2. Aspect of Vocabulary 9
3. Kahoot Application 13
4. The Significant Influence of Using Kahoot 20
B. The Relevant Research 22
C. The Operational Concept 24
D. The Assumption and Hypothesis 26

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

1. The Assumption 26
2. The Hypothesis 26

CHAPTER III RESEARCH METHOD

A. The Research Design.....27
B. The Location and Time of The Research 28
C. The Population and Sample of The Research 28
D. The Technique of Collecting The Data 29
E. The Validity, Reliability of The Test 31
1. Validity of The Test 31
2. Reliability of The Test 32
F. Technique of Data Analysis 34

CHAPTER IV DATA PRESENTTION AND ANALYSIS

A. The Description of Research Procedures 36
B. Data Presentation 37
C. Data Analysis 47

CHAPTHER V CONCLUSIONS AND SUGGESTIONS

A. The conclusions.....51
B. The Suggestions 52

REFERENCES

APPENDICES

CURRICULUM VITAE

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

THE LIST OF TABLES

Table II. 1 The Vocabulary aspects 13
Table III. 1 The Research Design 28
Table III. 2 The population and sample 29
Table III. 3 Blue Print of vocabulary mastery 30
Table III. 4 The Classification of Students Score 31
Table III. 5 Test of Validity 32
Table III. 6 The Level of Reliability 33
Table III. 7 Reliability Statistics 33
Table III. 8 Effect Size 35
Table IV. 1 The Description of Students' Vocabulary Mastery Score 38
Table IV. 2 The Data of Pre-Test of Students' Vocabulary Mastery Before Being Taught by Using Kahoot Application 40
Table IV. 3 The Frequency Score of Pre-Test 41
Table IV. 4 The Descriptive Statistic of Pre-Test 42
Table IV. 5 The Score Classification of Students' Vocabulary Mastery Before Being Taught by Using Kahoot Application 42
Table IV. 6 The Data of Post-Test of Students' vocabulary Mastery After Being Taught by Using Kahoot Application 44
Table IV. 7 The Frequency Score of Post-Test 45
Table IV. 8 The Descriptive Statistic of Post-Test 46
Table IV. 9 The Score Classification of Students' Vocabulary Mastery After Being Taught by Using Kahoot Application 46
Table IV. 10 The Descriptive of Pre-Test and Post-Test Class 47
Table IV. 11 The of Normality of Pre-Test and Post-Test Class 48
Table IV. 12 Paired Samples Test 49

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

LIST OF APPENDICES

Appendix 1 The Syllabus
Appendix 2 Lesson Plan
Appendix 3 Instrument of The Research
Appendix 4 Students Answer
Appendix 5 The Result of Pre-test
Appendix 6 The Result of Post-test
Appendix 7 Thesis Supervision Activity Report
Appendix 8 Research Letters
Appendix 9 Documentation

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

CHAPTER I

INTRODUCTION

A. Background of the Problem

Vocabulary is the most important component language because it affects the four language skills, there are listening, speaking, reading and writing. Related to the importance of vocabulary in language learning, Decarrico (2001) stated that vocabulary learning is the central to language acquisition, whether the first language, second, or foreign. According to Neuman & Dwyer (2009) stated that vocabulary can be defined as "words we must know to communicate effectively; words in speaking and words in listening.

Furthermore, Rozakis (2003) stated that having good vocabulary strengthens the students' communication skill. It means that having lots of vocabulary will make students are able to express more ideas and to have a good communication because students can learn and understand the words and the concept of using the words. Therefore, the students have to master the vocabulary, in order to reach the goals of learning the language in communication skill. Vocabulary is one of the important language component that should be learned and mastered by students. In the process of learning English in Junior High School, vocabulary mastery is very important for the students. It is because in their early years, vocabulary connected experiences that the students have and plays a vital role in the development of their language.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Based on 2013 curriculum, vocabulary must be taught and learned in Junior High School. SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru uses 2013 curriculum as guidance in teaching and learning process. Curiculum 2013 emphasizes greatly in building students' characters, developing relevent skills based on students' interests and needs, and developing a thematic approach that benefits students' cognitive abilities (Putra, 2014). It means that vocabulary should be integrated in the process of learning which is based on the school curriculum. In other words, any sort of strategies used to attain the aim of vocabulary mastery should be provided properly by all language teachers.

However, in reality, many students still have difficulties to learn language, especially in learning vocabulary. The students still have difficulties to learn new vocabulary items since the teaching technique is not effective. The traditional method is usually used by looking for difficult words and finding the meaning in the dictionary and students supposed to memorize the words. They were lazy to memorize the unfamiliar words that they heard or read in the text. They had difficulties in understanding or comprehending the meanings of unfamiliar words and memorizing new words.

Based on the preliminary research on March 29th 2021, the researcher interviewed the teacher of the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The teacher said that some students still have many problems in mastering English words. The teacher stated that the students lack of vocabulary to improve their speaking or writing task. And then, some of the

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

students are not able to identify the meaning of the word, the teacher stated that the students do not understand the meaning of the word when the teacher teaches them in the class. Some of the students are not able to use and produce the word in the task of speaking and writing. Some of the students do not have good memorizing skill and the students sometimes forget some words that the teacher have given.

From the phenomena above, the researcher found that some students at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru got difficulties in English because the students lack of vocabulary and they are not interested in learning English because the teachers' technique is not effective to make high interest in learning vocabulary. The researcher realized that the students need a new media to improve their vocabulary mastery. It is also supported in this new era, when the technological advancement grows rapidly. This is caused by the effects of globalization that change the humans' life pattern, from traditional era into the digital era.

Nowadays, the teenagers are very familiar with the technology. Ling and Yang (2011) cited by Almanar (2019) stated that technology is becoming a part of thier life. Applications that are installed on their phones connected them into their study,work and social networking. However, the utilization of technology in teaching and learning process still less where a smartphone is mostly seen as a means of communication or entertaiment, despite its potential in aiding students to develop their skills and to learn a new vocabulary of foreign language, especially English. According to Chen, et al

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

(2017) technology is being increasingly integrated as a part of teaching in view of enhancing students' engagement and motivation.

Heni, et al (2019) teachers have to face the fact that a game-based technology might be soon present in language classroom and that it can add more motivation to learning activities. It means games can be applied as supporting tools measuring students' achievements in learning language. In addition, Uberman (1998) also affirms the helpful role of games in vocabulary teaching after quoting and analyzing different opinions of experts. From her own teaching experiences, Uberman observed the enthusiasm of her students in learning through games. It means that games are useful and effective tools that should be applied in teaching vocabulary. the use of vocabulary is a way to make the lessons more interesting, enjoyable and effective.

So, the researcher tried to find a new media to improve the students' vocabulary mastery, One of the well-known software or site that uses game to learn a foreign language is Kahoot application. With its game-based learning platform, Kahoot can help students to increase their vocabulary mastery. According to Almanar (2019) Kahoot gave significant effect to the students' vocabulary mastery, and Kahoot gave the students experiences of integrated language learning in students' vocabulary mastery. It means using Kahoot application to improve students' vocabulary mastery is an appropriate solution to solve the students' problems.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Based on the problems above, this research aims to find out the influence of using Kahoot application to improve the students' vocabulary mastery. Therefore, the researcher is interested in carrying out the research entitled: **"The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru".**

B. Problems of the Research

Based on the background of the problem, the researcher identifies some problems of this research as follows:

1. Identification of the Problem

a. Some of the students still had a lack of vocabulary.
b. Some of the students were not able to identify the meaning of the word.
c. Some of the students were not able to produce their vocabulary.
d. Some of the students were difficult in memorizing the new vocabulary.

2. The Limitation of the Problems

Based on identification of the problems above, many problems happened to the students. The researcher needs to limit and focus the problem of this research only on the use of using Kahoot application on students' vocabulary mastery in the context EFL at the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. The Formulation of the Problems

Based on the explanation above, the researcher formulated the problem as follow :

Is there any significant influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru ?

C. The Objectives and the Significance of the research

1. The Objectives of the Research

The objective of the research was to know whether there is significant influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2. The Significance of the Research

In this study there are two significances of the studies. The first, in theoretically, according to Almanar (2019) Kahoot gave significant effect to the students' vocabulary mastery. Through the spirit of the students in using technology, the students' vocabulary mastery was significantly improved. So, the outcome of this study is expect will have contributions in learning vocabulary by using Kahoot application to improve students' vocabulary mastery. And then, in practically, these research findings are also expected useful and valuable for both English teacher and students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru to be consideration in their teaching and learning process.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D. The Definition of the Terms

In order to simplify the process of designing and the aplication of research and to avoid misunderstanding and misinterpretation about the meaning of the term used in this research, the researcher provides the following definition :

1. Kahoot is a game-based learning platform which used as educational technology conducted in the classroom with the student, It can be defined as the response tool for administering, quizzes, facilitating discussions, and collecting survey data (Brand and Brooker, 2018). So, it can be defined that Kahoot is a learning game conducted in the classroom with the student.
2. Vocabulary mastery is the total numbers of words, a list or set of words in a particular language that person knows or uses, vocabulary mastery refers to the number of words someone knows and also knows how to use them correctly (Hornby, 1995). It means that vocabulary mastery refers to the students having ability in understanding and using the word. The students are not only know the words but also know the meaning.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

CHAPTER II

LITERATURE REVIEW

A. Theoretical Framework

1. Vocabulary Mastery

Vocabulary is one of the language aspects which should be learn. Vocabulary mastery is an important thing in mastering all skills in language, such as speaking, reading, listening, and writing. Mastery can be defined as a great skill or knowledge of something. A person said to 'know' a word if they can recognize its meaning when they see it (Cameron, 2001). It means that in learning vocabulary learners have to know the meaning of it and also understand and can use it in sentence context.

The term mastery is not restricted to simply recognize the meaning of certain words. In other words, it is more precisely defined as 'to know a word' because the learners are said to have a good vocabulary mastery if they are able to recognize the meaning but also to know form, grammar, collocation, meaning and word formation (Ur, 1996). While, Hornby (1995) defines that mastery as complete knowledge or complete skill. From the definition, mastery means complete knowledge or great skill that makes someone master in a certain subject. Vocabulary mastery is always being an essential part of English. Lewis and Hill (1997) defines that vocabulary mastery is important for the students. It is more than grammar

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

for communication purpose, particularly in the early stage when students are motivated to learn the basic words. Without having proportional English vocabulary, students will get some difficulties in using English.

From the definitions above, the researcher concludes that vocabulary mastery is one component to master English as a foreign language in the school. In learning the four language skills listening, speaking, reading, and writing and than vocabulary is one basic component to be mastered. Vocabulary mastery it means the students having ability in understanding and using the word. The students are not only know the words but also know the meaning.

2. Aspects of Vocabulary

Aspects of vocabulary is means that one of the part in vocabulary which have in teaching learning because aspects of vocabulary is very difficult to know use the word, know the meaning, spelling and pronunciation. Aspect of vocabulary can measured by using some aspect. According to Ur (1996) stated that some aspect that the learner should be mastered and the teacher should be taught in order to help the learner in mastering vocabulary, they are namely :

a. Form : Pronunciation and Spelling

The learners has to know what a word sounds like (its pronunciation) and what it looks like (its spelling).

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Grammar

The grammar of a new item will need to be taught if this is not obviously convered by general grammatical rules. An item may have an unpredictable change of form in certain grammatical context or may have some idiosyncatic way of connecting with other words in sentences.

c. Collocation

The collocation is particular combination of words by placing or arranging words together. Collocation makes a particular combination sound “right” or “wrong” in a given context. Some words may be having same meaning but they are not uncertainly can be combined with some word. For example, the word throw and toss. Both the words throw and toss have the same meaning. In a context we say throw a ball and toss a coin, but it is odd if we say throw a coin and toss a ball.

d. Aspect of meaning

1) Denotation, Connotation, and Appropriateness

A word sometimes has two meaning when it is apply in a context or uses in daily communication. They are denotation and connotation meaning. Denotation is often sort of definition that it is given in dictionary. For example, *dog* denotes a kind of animal, more specifically, a commond, demostic carnivorous animal. Connotation meaning is association, or possitive or negative feeling it evokes, which or may not be indicated in a dectionary definition. For

example, the word *dog*, as a understood by British people has possitive connotation of friendship and loyality, where as in the Arabic, *dog* has negative association of dirt and inferiority. The other aspect of meaning that often needs to be teach is whether a particular item is appropriate one to use in a certain context or not. It is useful for learner to know that a certain word is very common or relatively rare or tabo in polite conversation, or tend to be use in writing but not in speech, or is more suitable for formal than informal discourse, or belongs to cartain dialect.

2) Meaning Relationship

The aspect needed to be tought is meaning relationship that is how the meaning of the one item relited to the meaning of others. These meaning relationship are namely : synonims, antonyms, hyponyms, co-hyponim, super-ordinates, and translation.

e. Word formation

Vocabulary items, whether one-word or multi-word, can often be broken down into their component 'bits'. Exactly how these bits are put together is another piece of useful information. To teach the common prefixes and suffixes : for example, if learners know the meaning of sub-, un-, and –able, this will help them guess the meanings of words like substandard, ungrateful and untranslatable.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Based on Nation (2001) stated that some aspects in vocabulary knowledge with 3 sub-aspects in each.

a. Form (spoken, written, and word parts)

There are a wide variety of techniques used to learn vocabulary in English. This learning vocabulary technique focuses on using word forms as a way to broaden your English vocabulary. The great thing about word forms is that you can learn a number of words with just one basic definition. In other words, word forms relate to a specific meaning, of course, not all of the definitions are the same. However, the definition are often closely related. The form is included by spelling and word parts.

b. Meaning (form and meaning, concept and referents, and associations)

This means understanding the concept of the foreign word or phrase. Often this is straight forward because the word can be related to its referent by direct association or because there is equivalent word in English. The meaning in vocabulary is involved by form and meaning, concept and referents, and associations.

c. Use (grammatical function, collocation, and constraint on use)

Using the context (surroundings) of the word, is one way to get at the meaning of an unknown word. There are 3 types of context clues : grammatical functions, collocations, constraints on use.

According to Nation (2001) cited from Aulia, et al (2020) there are 5 indicators of the vocabulary matery. In this research, only focused on one

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

sub-aspects of each. Form (written), meanings (associations), and use (grammatical function). The indicators is discussed in the table II.1.

Tabel II.1
The Vocabulary aspects Taken from Nation (2001) cited by Aulia, et al (2020)

Vocabulary aspects	Indicator
Meanings	Students can identify synonym of the words.
	Students can identify antonym of the words.
Form	Students can distinguish the root word and word with prefix or suffix.
Use	Students can know in what context they can use the word.
	Students can answer questions according to the context in the text or conversation.

3. Kahoot Application

a. The Nature of Kahoot Application

According to Brand and Brooker (2018) Kahoot is one of the well-known game-based learning platform which is very user friendly for both educators and learners. It is an innovation of Johan Brand, Jamie Brooker and Morten Versvik in collaboration with the Norwegian University of Technology & Science. It means that Kahoot is one of game-based learning platform as a part of digital learning media.

Kahoot application is a learning game conducted in the classroom with the students. It can be defined as the response system of the students. Multiple choice questions may be formulated in debate format using the Kahoot application, and can be played with all students. Kahoot is a game based classroom response system played by the whole class in real time. It means that it's a tool for using technology to administer quizzer, discussions, or surveys. Multiple choice questions

are projected on the screen. Students will answer the questions with their smartphone, tablet, or computer.

According to Chen, et al (2017) stated that Kahoot fostered wider and active student participation, and yet provided students with the opportunity to retain their most desirable personal choice of participation. In line with Ciaramella (2017) stated that using Kahoot is effective in helping students with learning disabilities and other health impairments to acquire and retain vocabulary. Based on Mansur & Fadhilawati (2019) concluded that using the Kahoot application could improve students' English vocabulary achievement as students were motivated and enjoyed learning English, especially vocabulary, through this game-based application. According to Almanar (2019) said that Kahoot has its best practices in reviewing students' vocabulary mastery. It showed from Kahoot application where results and students' mistakes were viewed in excel exactly after the quiz done. Kahoot allowed the students to see their progresses in the real time. It also helps the students to monitor their progresses day by day.

Based on the explanation of the experts above, it means Kahoot can be an alternative solution to have a class engagement become more fun to learn English vocabulary.

According to Ismail & Mohammad (2017) there are several advantages of using Kahoot : easy to use, freely available for anyone, multiple types of Kahoot available, simple account registration,

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

students can simply join Kahoot, compatible with smartphone, tablets, or ordinary computers, flexible response time for each question.

Based on Dellos (2015) Kahoot allows teachers to create online quizzes that can be accessed through students' samrtphone, tablet, or computers. The teacher can make quizzes or platform deals with the material that being taught, and then the teacher shares the link of the platform with the students. And the students can access the platform by using their smatphone or their other supporting devices.

Kahoot's features offer the ability to earn points, engaging sound effects, and motivational music. This features of Kahoot can attract students participation and makes learning process more fun. The researcher also suggests that kahoot's audio and music create a positive learning experience for the users that encourages participation.

b. Kahoot Application in Teaching Vocabulary

Heni, et al (2019) proved that teachers have to face the fact that a game-based technology might be soon present in language classroom and that it can add more motivation to learning activities. Kahoot is an appropriate choice for teaching vocabulary. According to Kapuler (2015) Kahoot as one of the top 100 new online apps to use in the classroom. Kahoot came in at number 36 on the list of apps rated for their effectiveness and usefulness for teaching and assessing students in the classroom. It means that Kahoot may be an effective tool for vocabulary acquisition. Kahoot is a relatively new online tool and as a

result there is limited research on the effect of Kahoot in the classroom, and a lack of evidence for its effectiveness as a tool to teach content vocabulary.

According to Yip and Kwan (2006) using video games to teach in the classroom could capture a learner's attention better than traditional methods. In line with Uberman (1998) the helpful role of games in vocabulary teaching after quoting and analyzing different opinions of experts. From her own teaching experiences, Uberman observed the enthusiasm of her students in learning through games. It means using media in teaching learning process is more better to makes students learning the language, especially in learning vocabulary.

Yip and Kwan (2006) stated that the study focused on 100 students who used web-based vocabulary instruction that included games. They found that after learning vocabulary with the websites that includes games, they experimental group outperformed the control group on the vocabulary post-test. Based on Pede (2017) all students increased their vocabulary assessment scores when Kahoot was played twice weekly and that the use of Kahoot also increased students focus and on task behavior. It means that the Kahoot application has the potential to serve as an interactive technology based intructional tool that may increase students retention of science vocabulary terms.

The students' vocabulary will be reviewed and tested through the quizzes done by Kahoot so that the students' vocabulary improved on

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

each day of the meeting. According to Chall and Jacobs (2003) explained that "students' word knowledge is linked strongly to academic success because students who have large vocabularies can understand new ideas and concepts more quickly than students with limited vocabularies" . It means having more vocabularies will bring the students to have better chance to understand and master the language. Kahoot played as the tools of reviewing students vocabulary mastery.

According to Kyoko (2015) Kahoot allows educators to create surveys and game-based quizzes that they can join using a pin number. The students select answer choices on a personal device such as a smartphone, laptop, computer, tablet that coincide with questions that are displayed on the smartphone,atc. Students are able to play the games without needing an account username, and create a nickname that will be displayed during the game. Furthermore, Kahoot quiz game questions may include multimedia visual such as pictures and videos to further engage students and then students get to earn points for answering questions correctly and quickly.

The implementation Kahoot application in teaching English Vocabulary there are some procedures and its procedures has divided into some steps activities. First, if the teacher wants to make a content using Kahoot, the teacher should log in to the Kahoot application. Then the teacher can make questions or host game by cliking the features.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

After finishing the content design, the teacher can share it by using code for the students to access it.

Based on Kahoot Team (2016) here are some steps how to conduct Kahoot application :

1) Access www.kahoot.com both for teacher and students.
2) On teacher's device, click 'Log in'.
3) After the teacher has got access to teacher's account, choose which section to be played.
4) Click the game title then click 'Play'.
5) Choose players options (player vs playes, 1: 1 Devices) or,
6) Choose 'Team vs Team Shared Devices' it depends on students' device availability.
7) Click 'Player vs Player 1:1 Devices' then from teacher's device will display the game PIN for students' access.
8) Each student should access Kahoot, then enter the game PIN
9) After that, enter the 'Nickname' then click 'Ok,go!'.
10) From teacher's device, student's name who has registered their PIN will be shown on teacher's device, and so the other players.
11) From the teacher's device, click 'Start' to conduct the quiz, and then the teacher displays the question one by one.
12) Each questions will have time span for about 15 second to discuss the correct option.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13) Each group will answer the question by clicking the correct options (A,B,C, or D) on the screen fast.

14) After each students has submitted their option, the quiz will submit the answers and display the chart which one has answer the question faster and correct.

15) At the end of the quiz, it will display the result which students have the hightest score and be the winner.

c. Advantages and Disadvantages of Kahoot Application

1) The advantages of Kahoot Application

According to Heni, et al (2019) some of the advantages of the use of Kahoot, there are : it is free online game, students can log in without downloading the application, easy for instructors to learn, music and colors are added to give students excitement and energy, increase students engagement, review, and save students' results; it allows students to take quizzes multiple times and complete againts themselves for better scores; and a setting to allow instructors to adjust the response time from 5 seconds to 120 seconds.

From the explanation above, the researcher concludes that there are many advantages to using Kahoot in the classroom that will benefit both the teacher and the students. Using Kahoot in learning process will giving positive feedback to the students, which made the student feel confident to getting a higher score among their friends,

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

so it let them study harder and actively participate in the competition.

2) The disadvantages of Kahoot Appliction

According to Heni, et al (2019) there are also some disadvantages about Kahoot. In which educators and students should be aware of that there is a limit on the number of characters that can use in questions and responses; and educators cannot ask open-ended questions or receive open-ended responses, limited internet access will effect the learning process, students must have the facilities at least the gadget and internet.

4. The Significant Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery

Kahoot can give significant influence to the students' vocabulary mastery in learning process, because Kahoot make learning more interesting and enjoyable. According to Almanar (2019) conducted a research and found that three findings from his study. First, technology had a significant impact to the students' learning motivation. It showed from the interview done by the researcher, they mostly experienced the joy of learning using technology. Second, Kahoot gave significant effect to the students' vocabulary mastery. Through the spirit of the students in using technology, the students' vocabulary mastery was significantly improved. And third, Kahoot gave the students experiences of integrated language learning in students' vocabulary mastery. Therefore, based on the

discussion above, the researcher can conclude that Kahoot has significant impact to the students' vocabulary mastery and also an appropriate solution to solve the students' problems in learning vocabulary.

Kahoot played as the tool and media of learning. Integrated methods use and bringing the students into a digital classroom environment. Bicen & Kocakoyun (2018) claims the Kahoot application can be used effectively for the gamification of lessons, giving an impact on students which makes them more ambitious and motivated to learn. Using Kahoot online media in the learning process can enrich the quality of student learning in the classroom, with the highest influences reporting on class dynamics, involvement, motivation and improving learning experiences.

According to Dellos (2015) the online game Kahoot satisfies all of these practices. It serves as a formative assessment review, it is repetitive in a sense that can be repeatedly played over and over, and it serves as a virtual word wall on the smart board. Kahoot also helped the students to remember the vocabulary that had been taught at the previous meeting. It means that Kahoot application will giving positive feedback for the students to improving vocabulary mastery. Having a great vocabulary mastery will bring the students to have better chance to understand and master the language.

Based on the explanation of the experts above, the researcher can know the significant influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery from how they use the vocabulary in the context of

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

learning and understand the meaning after taught with Kahoot application. The students' vocabulary were reviewed and tested through the quizzes done by Kahoot so that the students' vocabulary mastery will improve on each day of the meeting.

B. Relevant Research

According to Syafi'i (2013) relevant research is required to observe some previous researches conducted by other researchers in which they are relevent to the research that we are conducting. In this study, the researchers are :

The first research from Adinda Riezky Putri. In 2019, Adinda Riezky Putri conducted a research entitled "The effectiveness of using Kahoot game to improve students' vocabulary comprehension" . This study aims to find out whether the application of Kahoot game significantly improves the students' vocabulary comprehension. This study was a quasi-experimental research using quantitative data as the instrument for collecting the data. The pre-test and post-test non-equivalent group design was applied as the research design. The subject of this study was the seventh grade students of SMP Negeri 15 Semarang in academic year of 2019/2020. Based on research finding, the researcher conclude that Kahoot game is more effective than the conventional method in improving students' vocabulary comprehension in the seventh grade students of SMP Negeri 15 Semarang.

The second research from the journal. In 2019, Heni, et al conducted a journal entitled "Using Kahoot to increase students' engagement and active

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

learning : A game based technology to Senior High School Student". The study aims to analyze the use of Kahoot in engaging students' active response in learning English. This research is a classroom action research. Based on research finding, the conclution is the researcher recommended that use Kahoot as the alternative tool in engaging students active particularly teaching and learning. Students' experince with Kahoot reinforces and effort and a desire to engage students, this eLearning platform can provide an engaging environment that supports learning and adds active participation in the class.

The last research from the journal. In 2019, Muhammad Abduh Almanar conducted a journal entitled "Reviewing students' vocabulary mastery by using Kahoot at Holmesglen partnering with University of Muhammadiyah Tangerang". The study investigated the use of Kahoot as the free game-based learning platform which provided the students with ongoing feedback on their learning progresses. The methodology of this study was based on a questionnaire survey that was conducted to determine the use of Kahoot to the students' vocabulary mastery. Based on research finding, the conclution is Kahoot gave significant effect to the students' vocabulary mastery. Through the spirit of the students in using technology, the students' vocabulary mastery was significantly improved. Competition and real time feedback and fast responses from the application of Kahoot gave the students real time vocabulary review. It also measured the students' vocabulary progresses clearly through form of excel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Based on the relevant research above, the researcher concludes that using Kahoot application has a good effect that can develop and improve the students' vocabulary mastery. There are some similarities with theoretical this research. The similarities are about using Kahoot application. Meanwhile, the differences are about the design of the research and the school location of the research.

C. Operational Concept

In analyzing the problem in this research, there are two variables use, variable X is The influence of using Kahoot application as an independent variable and variable Y is Students' vocabulary mastery as dependent variable.

1. Variable X : The influence of using Kahoot application as follows:

The procedure of using Kahoot application are conducted through the following procedures (Kahoot Team, 2016) :

1. Teacher opened the class with greeting, and set the Kahoot application that will be used in learning process.
2. Teacher devides the students into group and used one gadget or smartphone.
3. Teacher asks the students to sit with their own group or pair.
4. Teacher asks the students to join Kahoot.com.
5. Teacher asks the students to loggin in the account.
6. Teacher asks the students to enter the code of the game.
7. Teacher asks the students to see the materials on Kahoot application.

8. Teacher asks the students to answer the questions on Kahoot application.
9. Teacher will display the result which students have the hightest score and be the winner.

2. Variable Y : Students' vocabulary mastery as follow :

The researcher took the indicators that must be measured in this study based on the theory of Nation (2001) cited by Aulia, et al (2020).

1. Students can identify synonym of the words.
2. Students can identify antonym of the words.
3. Students can distinguish the root word and word with prefix or suffix.
4. Students can know in what context they can use the word.
5. Students can answer questions according to the context in the text or conversation.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

D. Assumption and Hypothesis

1. The Assumption

In this research, the researcher assume that using Kahoot application in learning process has a significant effect on students' vocabulary mastery.

2. The Hypothesis

1) Ho : There is no significant influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

2) Ha : There is a significant influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

CHAPTER III

RESEARCH METHOD

A. The Research Design

This research was experimental research. According to Creswell (2008) experimental research is used when the writer wants to establish possible cause and effect between the independent and the dependent variables. It means there are differences context that will produce cause and effect result. The design of this research was the pre-experimental design to know the influence of using Kahoot application on students' vocabulary mastery.

According to Cohen (2005) stated that the pre-experimental research is the one group pre-test post-test. Brown (1988) stated that there are two variables in research, the first one is a dependent variable that is observed to determine what effect, if any, the other types of variable may have on it and the second one is an independent variable that is variables selected by the reseacher to determine their effect on the relationship with the dependent variable. This research tried to find out the effect that is given by the variable x on y. In addition, there were two variables in this research, the first is using Kahoot application as the variable X and the second is students' vocabulary mastery as the variable Y. The one group pre-test post-test design can be represented :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel III.1
The Research Design

O1 X O2

Where :

O1 = Pre-test

O2 = Post-test

X = Receive the treatment using Kahoot application

Based on the description above, the treatment was given after pre-test by taught using Kahoot application in learning process.

B. The Location and time the research

The research was conducted at SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. It is located on JL.K.H.Ahmad Dahlan No.92, Kampung Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru. This research was conducted from October - November 2021 in academic year 2021/2022.

C. The Population and Sample of the research

1. Population

The population of this research was the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. The total number of the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru is 151. Consist of 5 classes.

2. Sample

The researcher used Purposive sampling to take sample of this research. According to Arikunto (2010) Purposive sampling is the process of selecting sample by taking subject that is not based on the lavel or area, but it is taken based on the specific purpose. Purposive sampling is an acceptable kind of sampling for special situations. It uses the judgment of

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

an expert in selecting cases or it selects cases with a specific purpose in mind. Purposive sampling is used most often when a difficult to reach population needs to be measured. Because of the covid-19 situation, the school only alowed the researcher to choose one class. Therefore, the researcher used purposive sampling and the school choose one class its 8.3 as the sample of the research.

Tabel III.2
The Population and Sample of The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru

No	Class	Number	Sample	Complement
1	8.1	30	-	-
2	8.2	24	-	-
3	8.3	30	30 students	Experimental group
4	8.4	34	-	-
5	8.5	33	-	-
Total		**151 Students**	**30 Students**	

D. Technique of Collecting Data

The data collection of this research was conducted by using test (pre and post). According to Brown (1988) test means that a method of measuring of a person's ability, knowledge or performance in the given domain. In this research, test was devided into two ways ; pretest which is given before the treatment and post-test which is given after doing the treatment.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

In this research, the researcher used one technique for collecting data, it was test. The researcher used twenty five (25) items to collect the data. Every multiple choice concisted of four answer options (a, b, c, and d) .

Tabel III.3
Blue Print of Vocabulary Mastery Test

No	Indicator of Variable Y	Number of Items	Items Number
1	Students can identify synonym of the words.	5	3, 5, 6, 14, 20
2	Students can identify antonym of the words.	5	10, 12, 19, 24, 25
3	Students can distinguish the root word and word with prefix or suffix.	5	4, 7, 13, 18, 23
4	Students can know in what context they can use the word.	5	2,8,11,17,22
5	Students can answer questions according to the context in the text or conversation.	5	1,9,15,16,21
Total		**25**	

The test was conducted in two stages ; pre-test and post-test

a. Pre-test

Pre-test was used to collect the data about students' vocabulary mastery before they were taught by using Kahoot application. In this test, the researcher was used multiple choices type based on the indicators of vocabulary test on google form.

b. Post-test

Post-test was used to collect the data about students' vocabulary mastery after they were taught by using Kahoot application. In this test, the researcher was used multiple choices type based on the indicators of vocabulary test on Kahoot application.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

After the students did the test, the the researcher take the total score from the result of the vocabulary test. Based on the minimum criterion achievement (KKM) from SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru, the interpretation of the students score is classified follow:

Tabel III.4
The Classification of Students Score

The Level Score	Category
92-100	Very Good
82-91	Good
72-81	Enough
62-71	Poor
0-61	Fail

Source: The Minimum Criterion Achievement (KKM)

E. The Validity and Reliability of the test

1. Validity

Research is always related to a measurement. According to Brown (1988) a test is a method to measure a person's ability, knowledge, or performance in a given domain. Validity is one of the important key to effective research. Anderson, Murphy and Associates in Arikunto (2006) stated that a test is valid if it measures what it purpose the measure.

While Gay and Airasian (2000) stated that validity concerned with the appropriateness of the interpretations made from test score. It means that validity is the most important consideration in evaluating measuring instrument. According to Hughes (2013) stated that there are four kinds of validity. There are content validity, criterion-related validity, construct validity, and face validity. Each has different usage and function.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

So,before the researcher gave the test to the sample of this research, the test was tried out to the students of the eighth grade. The result of try out is as follows:

Tabel III.5
Test of Validity

Item Number	r-item	r-table	Result
1	0.61	0.514	Valid
2	0.67	0.514	Valid
3	0.84	0.514	Valid
4	0.69	0.514	Valid
5	0.67	0.514	Valid
6	0.67	0.514	Valid
7	0.57	0.514	Valid
8	0.65	0.514	Valid
9	0.55	0.514	Valid
10	0.55	0.514	Valid
11	0.59	0.514	Valid
12	0.59	0.514	Valid
13	0.74	0.514	Valid
14	0.80	0.514	Valid
15	0.64	0.514	Valid
16	0.64	0.514	Valid
17	0.67	0.514	Valid
18	0.59	0.514	Valid
19	0.52	0.514	Valid
20	0.62	0.514	Valid
21	0.66	0.514	Valid
22	0.66	0.514	Valid
23	0.63	0.514	Valid
24	0.54	0.514	Valid
25	0.54	0.514	Valid

Based on the result of the try out, the items were valid. The researcher took 25 items as the instrument to collect the data of students' vocabulary mastery.

UIN SUSKA RIAU

2. Reliability

A test should be reliable. Cohen, et al (2007) said that reliability in quantitative research is essentially a synonym for dependability, consistency and replicability over time, over instrument and over groups of

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

respondent. Regarding this, Gay and Airasian (2000) stated that reliability is the degree to which a test consistently measures whatever it is measuring. In other words, the test is reliable when an examiner's result are consistent on repeated measurement. So the key of qualification criterion of the test instrument is consistent.

In obtaining the reliability of the test, there are several formula can be used, such as Split-Half formula, Flanagan formula, Spearman-Brown formula, Hoyt formula, Rulon formula, Kuder-Richardson 20 (K-R 20) formula and Kuder-Richardson 21 (K-R 21) formula. According to Arikunto (2006) to find the reliability, the researcher was used the SPSS 20 application.

Tabel III.6
The Level of Reliability

No	Reliability	Level of Reliability
1	>0.90	Very High
2	0.80-0.90	High
3	0.70-0.79	Reliable
4	0.60-0.69	Marginally/Minimally
5	<0.60	Unacceptably Low

To obtain the reliability of the vocabulary test, the researcher used SPSS 20 program to find out whether the test is reliable or not.

Tabel III.7
Reliability Statistics of Vocabulary Mastery Test
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.940	25

From the table III.7, it was found that the value of Cronbach's Alpha is 0.940. It means that the items were reliable, where the value of internal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

consistency is >0.90 > 0.940, so the reliability of the test was very high reliable.

F. Technique of Data Analysis

In analyzing the data, the researcher used scores pre-test and post-test. This score was analyzed statistically. In this research, the researcher used formula :

1. Paired Samples Test

Paired t-test are used to test if the means of two paired measurements, such as pre-test and post-test scores are significantly different. In this research, the researcher analyzed paired samples t-test by using SPSS 20 version.

The significant value was employed to see whether there is or not a significant difference among the mean scores both of pre-test and post-test.

Statistical hypothesis:

H0 = sig. (2 tailed) > 0.05 or t0 (tobtain) < ttable

Ha = sig. (2 tailed) < 0.05 or t0 (tobtain) > ttable

a. Ho is accepted if to<t-table or there is no significant difference of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.
b. Ha is accepted if to> t-table or there is a significant difference of using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

2. Effect Size

After finding the significant effect of using Kahoot application on students' vocabulary mastery, the researcher found out the effect size of taught by using Kahoot application. According to Pallant (2010) stated that size statistics provides an indication of the magnitude of the differences between your groups. To identify the level of the effect by using Kahoot application on students' vocabulary mastery at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

According to Pallant (2010) the formula of eta square is as follows :

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + (n^1 - 1)}$$

Where :

η^2 : Eta Square
t : t obtained
n^1 : The number of experimental class

According to Cohen (1988) for interpreting the value are :

Table III.8
Effect Size

Value	Category
0.01 – 0.05	Small effect
0.06 – 0.13	Moderate effect
> 0.14	Large effect

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the data analysis explained in chapter IV, finally, the researcher would like to concludes that the students' vocabulary mastery before being taught by using Kahoot application at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru is categorized into "Poor" level with highest percentage "53.33%". furthermore, the students' vocabulary mastery after being taught by using Kahoot application at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru is categorized into "very good" level with highest percentage "33.33%".

Based on the explanation above, there is a significant effect of students' vocabulary mastery after taught by using Kahoot application at the eighth grade of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. It can be seen that Paired Samples Test shows that Sig. (2-tailed) value was 0.000. It can be stated that 0.000 < 0.05 Hypothesis (Ha) is accepted. It means that null hypothesis (Ho) is rejected, while the alternative hypothesis (Ha) is accepted. Besides, there is a significant effect of students' vocabulary mastery by using Kahoot application. Eta square was "0.65" referring to the table of effect size guidelines, the effect of using Kahoot application on students' vocabulary mastery was categorized as "large" effect.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

B. Suggestion

For the conclusion above, Kahoot application can give significant influence on students' vocabulary mastery. Thus, the researcher would like to give some suggestions :

1. Kahoot application can be as an alternative in teaching and learning process. The teacher can give an interesting method on students' vocabulary learning in order to make the teaching learning process more fun and enjoyable and the students will be paying more attention to the material.
2. For the students, they have to be interested in learning English to improve their vocabulary. Using Kahoot could be one of an alternative to help students to motivate learning English.
3. For the readers are recommended to use this thesis as one of the references in find out information about using Kahoot application on students' vocabulary mastery.
4. For the next researcher, this study is one of the ways to help students develop their vocabulary by using application. There are many other strategies to make teaching and learning process more affective. The researcher is expected to find new strategies, method, techniques, and approaches that can be used to help students develop their English especially their vocabulary.

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

REFERENCES

Almanar, M. (2019). Reviewing students' vocabulary mastery by using Kahoot at Holmesglen Partnering with University of Muhammadiyah Tangerang. *Acitya: Journal of Teaching and Education*, 1(2), 78-87. Retrieved from https://doi.org/10.30650/ajte.v1i2.212

Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aulia, H. R., et al. (2020). The effect of Duolingo application on students' English vocabulary mastery: *English Language Education Study Program Association*, Vol.4, No.2. Retrieved from doi.org/1037147/eltr.2020.040204

Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 13(02), 72-93.*

Brand, J., and Brooker, J. (2018). *Kahoot for school*. Retrieved from https://kahoot.com/what-is-kahoot/

Brown, H. D. (1988). *Understanding research in second language learning: A teacher's guide to statistics and research design*. New York: Cambridge University Press. Retrieved from https://books.google.com/books/about/An_Introduction_to_Transformationa l_Gram.html?hl=id&id=fHMl4B8M_2wC

Cameron, L. (2001). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Retrieved from https://doi.org/10.1017/CBO9780511733109

Chall, J. S., & Jacobs, V. A. (2003). *Poor children's fourth-grade slump. American educator, Spring, 2003*. American Federation of Teachers. Retrieved from https://keystoliteracy.com/wp-content/uploads/2012/08/effective-vocabulary-instruction.pdf

Chen, W. et al. (2017). *Proceedings of the 25th international conference on computers in education*. Christchurch: Asia-Pacific Society for Computers in Education.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Ciaramella, K. E. (2017). *The effects of Kahoot! on vocabulary acquisition and retention of students with learning disabilities and other health impairments, (Online)*. Retrieved from https://rdw.rowan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3429&context=etd

Cohen, Louis. et al. (2007). *Research method in education (6th Edition)*. New York: Routledge.

Creswell, John W. (2008). *Educational research: Planning conducting and evaluating quantitative and qualitative research*. New Jersey: Pearson Education Ltd.

Decarrico, J. S. (2001). Vocabulary learning and teaching. Celce-Murcia, M. (ed.). *Teaching English as a second or foreign language, pp. 285-299*. Boston: Heinle & Heinle. Retrieved from 10.22216/jk.v1i2.2136

Dellos, R. (2015*). Kahoot! a digital game for learning. International Journal of Technology and Distance Learning*. 12(4), 49 - 52.

Gay, L. R., & Airasian, P. (2000). *Educational research competencies for analysis and application*. New Jersey: Prentice-Hall.

Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2019). Using Kahoot to increase students' engagement and active learning: A game based technology to senior high school student. *ICoTE Proceedings, 2(1), 129-134*.

Hornby. (1995). *Advance learner's dictionary*. New York: Oxford University Press.

Hughes, A. (2003). *Testing for language teachers, (2nd ed)*. Trinity Ln: Cambridge University. Retrieved from http//www.statisticshowto.com/kuder-richardson/

Ismail, M. A. A., & Mohammad, J. A. M. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in medical education. *Education in Medicine Journal, 9(2).* Retrieved from https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2

Kahoot! Team. (2016). *Getting started with Kahoot!*. Retrieved from https://files.getkahoot.com/academy/Kahoot_Academy_Getting_Started_Guide_2nd_Ed_-_June_2016.pdf

Kapuler, D. (2015). Top 100 sites and apps of 2014. *Tech & learning, 35(6), 14-16*. Retrieved from https://media.neliti.com/media/publications/318847-kahoot application-as-technology-resourc-a746e939.pdf

Kyoko, Johns. (2015). "Engaging and assessing students with technology: A review of Kahoot!", *Delta Kappa Gamma Bulletin, Vol. 81, No. 4, (December, 2015), 81 – 89.* Retrieved from 10.21315/eimj2017.9.2.2

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Lewis, M., and Hill, J. (1997). *Practical techniques for language teaching*. London: Commercial Colour Press, Plc. Retrieved from https://text-id.123dok.com/document/oy8626nrq-the-definition-of-vocabulary-mastery.html

Mansur & Fadhilawati. (2019). Applying Kahoot to improve the senior high school students' vocabulary achievement. *Voices of English Language Education Society*. Retrieved from 10.29408/veles.v3i2.1591

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.

Neuman, S. B., & Dwyer, J. (2009). *Missing in action: Vocabulary instruction in pre-k. The reading teacher, 62(5), 384-392.*

Pallant, J. (2010). SPSS survival manual: *A step by step guide to data analysis using SPSS.* Australia: Allen & Unwin.

Pede, J. (2017). *The effects of the online game Kahoot on science vocabulary acquisition*. Retrieved from http://www.erint.savap.org.pk/PDF/Vol.9.1/ERInt.2020-9.1-02.pdf

Putra, K. A. (2014). The implication of curriculum renewal on ELT in Indonesia. *Parole, 4(1), 63-75*. Retrieved from http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0

Putri, Adinda Riezky. (2019). *The effectiveness of using Kahoot game to improve students' vocabulary comprehension* . Retrieved from http://lib.unnes.ac.id/34277/1/2201415044_Optimized.pdf

Rozakis, Laurie E. (2003). *Vocabulary for dummies*. New York: Wiley Publishing. Retrieved from https://www.academia.edu/44833955/Teaching_Vocabulary_with_Kahoot

Syafi'i S, M. (2013*). From paragraph to a research report: A writing of English for academic purposes*. Pekanbaru: SUSKA Press.

Uberman, A. (1998). The use of games: for vocabulary presentation and revision. *English teaching forum*. Retrieved from https://www.academia.edu/1082852/The_use_of_games_for_vocabulary_presentation_and_revision

Ur, Penny. (1996). *A course in language teaching, Practice and theory*. New York: Cambridge University Press.

Yip, F.W.M., & Kwan, A.C.M. (2006). *Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary*. Retrieved from https://core.ac.uk/download/pdf/82696005.pdf

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 1

The Syllabus

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

SILABUS PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris
Kelas : VIII (Delapan)

Kompetensi Inti

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	**Materi Pembelajaran**	**Kegiatan Pembelajaran**	**Penilaian**	**Alokasi Waktu**	**Sumber Belajar**
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi Internasional yang diwujudkan dalam semangat belajar		Pembelajaran KI 1 dan KI 2 dilakukan secara tidak langsung (terintegrasi) dalam pembelajaran KI 3 dan KI 4	Penilaian KI 1 dan KI 2 dilakukan melalui pengamatan, penilaian diri oleh peserta didik, penilaian teman sejawat, dan jurnal		
2.1 Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunik					

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

	asi interpersonal dengan guru dan teman. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman. 2.3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional.					
3.1	Menerapkan struktur teks dan unsur kebahasaan untuk melaksa	Teks lisan dan tulis untuk (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya *Masing-masing*	*Masing-masing menggunakan prosedur yang sama* Mengamati • Terbiasa atau sering mendengar dan menyaksikan guru dan warga sekolah lain (a)	• Tingkat ketercapaian fungsi sosial (a) memberi instruks	8 JP	• Buku Teks wajib • Keteladanan ucap

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	nakan fungsi sosial dari ungkapan memberi instruksi, mengajak, melarang, minta ijin, serta cara responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya 4.3 Menyusun teks lisan dan tulis sederhana untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon ungkapan memberi instruksi, mengajak, melarang, dan minta ijin, dengan memperhatikan	<u>*diajarkan secara terpisah*</u> • *Fungsi sosial* Menjaga hubungan interpersonal dengan guru dan teman. • *Struktur teks* (ungkapan hafalan, tidak perlu dijelaskan tata bahasanya) a. *Come in, please! Thank you. Put the book on the table, please. Yes, sure.*, dan semacamnya b. *Let's go! Okay. Come with me! Sorry, I'm busy*., dan semacamnya. c. *Don't be late again! Sure, I won't. Don't open it, ok? OK.*, dan semacamnya. d. *May I use your pen, please? Sure, here you are. May I wash my hands? Certainly.*, dan semacamn	memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin serta meresponnya, dalam bahasa Inggris, dengan unsur kebahasaan yang dapat mendekatkan hubungan interpersonal. • Mencontoh kebiasaan dengan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin serta meresponnya, dalam bahasa Inggris. Menanya Dengan bimbingan dan arahan guru, menanyakan dan mempertanyakan antara lain tentang perbedaan antara ungkapan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya, dalam bahasa Inggris dengan yang ada dalam bahasa Indonesia, kemungkinan menggunakan ungkapan lain, akibat jika tidak melakukan, dsb. Mengumpulkan Informasi • Mendengarkan dan menyaksikan banyak contoh interaksi (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin serta responnya dalam	i, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya. • Tingkat kelengkapan dan keruntutan struktur teks (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya. • Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosakata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, tanda baca, tulisan tangan. • Sikap santun, peduli, dan percaya		an dan tindakan guru menggunakan setiap tindakan komunikasi interpersonal/ transaksional dengan benar dan akurat • Contoh interaksi tertulis • Contoh teks tertulis

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	ya. • *Unsur kebahasaan* (1) Kosa kata: *please*, *okay*, *certainly*, *sure*, *sorry*, *Let's*. (2) Tata bahasa: Kalimat imperatif positif, kalimat imperatif negatif, kata kerja bantu modal *may*. (3) Penggunaan nominal singular dan plural secara tepat, dengan atau tanpa *a*, *the*, *this*, *those*, *my*, *their*, dsb secara tepat dalam frasa nominal (4) Ucapan, tekanan kata, intonasi (5) Ejaan dan tanda baca (6) Tulisan tangan *Topik* Berbagai hal terkait dengan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran,	bahasa Inggris dari film, kaset, buku teks, dsb. • Menirukan contoh-contoh interaksi (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya dalam bahasa Inggris dengan ucapan, tekanan kata, intonasi, dan sikap yang benar. • Dengan bimbingan dan arahan guru, mengidentifikasi ciri-ciri (fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan) interaksi (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya. • Secara kolaboratif, berusaha menggunakan bahasa Inggris untuk (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya dalam konteks pembelajaran, simulasi, *role-play*, dan kegiatan lain yang terstruktur. Menalar/Mengasosiasi • Membandingkan ungkapan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta	diri yang menyertai (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya. Sikap: • Observasi terhadap kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran di setiap tahapan. • Observasi terhadap kesantunan dan kepedulian dalam melaksanakan komunikasi di dalam dan di luar kelas. • Penilaian diri: Pernyataan siswa secara tertulis dalam jurnal		

	di dalam maupun di luar kelas, dengan memberikan keteladanan tentang perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab.	responnya yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber tersebut di atas. • Membandingkan ungkapan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya yang telah dipelajari tersebut di atas dengan yang ada di sumber-sumber lain, atau dengan yang digunakan dalam bahasa lain. • Memperoleh balikan (*feedback*) dari guru dan teman tentang fungsi sosial dan unsur kebahasaan yang digunakan. Mengomunikasikan • Menggunakan bahasa Inggris setiap kali muncul kesempatan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya, di dalam dan di luar kelas, dengan unsur kebahasaan yang dapat mendekatkan hubungan interpersonal. • Berupaya berbicara secara lancar dengan ucapan, tekanan kata, intonasi yang benar dan menulis dengan ejaan dan tanda baca yang benar, serta tulisan yang jelas dan rapi.	belajar sederhana bahasa Indonesia tentang pengalaman belajar berinteraksi dengan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, termasuk kemudahan dan kesulitannya. Pengetahuan : • Tes tertulis Membaca dan menulis teks yang menuntut pemahaman dan kemampuan menghasilkan teks yang di dalamnya termasuk (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, dan (d) minta ijin Keterampilan: • Unjuk		

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kerja Simulasi dan/atau bermain peran (*role play*) dalam melakukan (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya. • Observasi: (penilaian yang bertujuan untuk memberikan balikan secara lebih cepat) Observasi terhadap tindakan siswa menggunakan bahasa Inggris untuk (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, kefika muncul kesempatan di dalam dan di luar kelas.	• Membicarakan permasalahan yang dialami dalam menggunakan bahasa Inggris untuk (a) memberi instruksi, (b) mengajak, (c) melarang, (d) minta ijin, serta responnya dan menuliskannya dalam jurnal belajar sederhana dalam bahasa Indonesia.			

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 2

Lesson Plan

UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru**
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas/Semester : **VIII / Ganjil**
Materi Pokok : ***Teks Interaksi Interpersonal*; Menyuruh, mengajak, meminta ijin, serta menanggapinya**
Alokasi Waktu : **50 Menit (Pertemuan ke 1)**

A. Tujuan Pembelajaran

1) Peserta didik mampu menganalisis struktur teks khusus yang berupa teks undangan pribadi (invitation).
2) Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi sosial teks khusus yang berupa undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial.
3) Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial
4) Peserta didik mampu menyusun teks undangan pribadi (invitation).

Media, Alat/Bahan : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis, Internet, Kahoot Application
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas VIII Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Media Massa cetak maupun media online

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)
1) Guru memimpin do'a dan menyapa peserta didik 2) Guru memeriksa kehadiran siswa 3) Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa 4) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 5) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi 6) Guru meminta siswa untuk masuk (log in) ke application/ web Kahoot.it dan memberikan kode soal Kahoot
Kegiatan Inti (35 Menit)
1) Peserta didik dibimbing untuk masuk ke website Kahoot 2) Peserta didik diminta untuk menjawab soal di website Kahoot 3) Peserta didik diberi waktu untuk menjawab soal yang ada di Kahoot 4) Guru mempresentasikan hasil jawaban Peserta didik pada Kahoot 5) Guru menyampaikan materi ajar dan membuat forum diskusi dari penyampaian materi ajar
Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Guru melakukan penilaian., 2. Guru memberikan evaluasi setiap soal pada Kahoot berdasarkan materi ajar 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
Penilaian Pengetahuan : Berupa tes dalam applikasi Kahoot

Pekanbaru, 22 Oktober 2021

Mengetahui
Guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 1

Elmalia Santos
NBM 976 097

Peneliti

M. Afdhal Zikri

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru**
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas/Semester : **VIII / Ganjil**
Materi Pokok : ***Teks Interaksi Interpersonal*; Menyuruh, mengajak, meminta ijin, serta menanggapinya**
Alokasi Waktu : **50 Menit (Pertemuan ke 2)**

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menganalisis struktur teks khusus yang berupa teks undangan pribadi (invitation).
2. Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi sosial teks khusus yang berupa undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial.
3. Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial
4. Peserta didik mampu menyusun teks undangan pribadi (invitation).

Media, Alat/Bahan : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis, Internet, Kahoot Application
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas VIII Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Media Massa cetak maupun media online

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)
1) Guru memimpin do'a dan menyapa peserta didik 2) Guru memeriksa kehadiran siswa 3) Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa 4) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 5) Guru meriview materi ajar sebelumnya 6) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok beranggotakan 5 orang 7) Guru meminta setiap kelompok untuk masuk (log in) ke application/ web Kahoot.it dan memberikan kode soal Kahoot
Kegiatan Inti (35 Menit)
1) Peserta didik didalam kelompok dibimbing untuk masuk ke website Kahoot 2) Peserta didik didalam kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban pada soal-soal di website Kahoot 3) Peserta didik didalm kelompok diberi waktu untuk menjawab soal yang ada di Kahoot 4) Guru mempresentasikan hasil jawaban perkelompok pada setiap soal yang didiskusikan di Kahoot 5) Guru menyampaikan materi ajar
Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Guru melakukan penilaian., 2. Guru memberikan evaluasi setiap soal pada Kahoot berdasarkan materi ajar 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

C. Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
Penilaian Pengetahuan : Berupa tes dalam applikasi Kahoot

Pekanbaru, 29 Oktober 2021

Mengetahui
Guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 1

Elmaria Santos
NBM 976 097

Peneliti

M. Afdhal Zikri

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang
1. Penggunaan karya tulis ini hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
Penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
Penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru**
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas/Semester : **VIII / Ganjil**
Materi Pokok : ***Teks Interaksi Interpersonal*; Menyuruh, mengajak, meminta ijin, serta menanggapinya**
Alokasi Waktu : **50 Menit (Pertemuan ke 3)**

A. Tujuan Pembelajaran

1) Peserta didik mampu menganalisis struktur teks khusus yang berupa teks undangan pribadi (invitation).
2) Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi sosial teks khusus yang berupa undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial.
3) Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial
4) Peserta didik mampu menyusun teks undangan pribadi (invitation).

Media Alat/Bahan : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis, Internet, Kahoot Application
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas VIII Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Media Massa cetak maupun media online

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)
1) Guru memimpin do'a dan menyapa peserta didik 2) Guru memeriksa kehadiran siswa 3) Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa 4) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 5) Guru meriview materi ajar sebelumnya 6) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok beranggotakan 5 orang 7) Guru meminta setiap kelompok untuk masuk (log in) ke application/ web Kahoot.it dan memberikan kode soal Kahoot
Kegiatan Inti (35 Menit)
1) Peserta didik didalam kelompok dibimbing untuk masuk ke website Kahoot 2) Peserta didik didalam kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban pada soal-soal di website Kahoot 3) Peserta didik didalm kelompok diberi waktu untuk menjawab soal yang ada di Kahoot 4) Guru mempresentasikan hasil jawaban perkelompok pada setiap soal yang didiskusikan di Kahoot 5) Guru menyampaikan materi ajar
Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Guru melakukan penilaian., 2. Guru memberikan evaluasi setiap soal pada Kahoot berdasarkan materi ajar 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
Penilaian Pengetahuan : Berupa tes dalam applikasi Kahoot

Pekanbaru, 1 November 2021

Mengetahui
Guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 1

Elmalia Santos
NBM 976 097

Peneliti

M. Afdhal Zikri

© Hak cipta dilindungi undang-undang
Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
1. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : **SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru**
Mata Pelajaran : **Bahasa Inggris**
Kelas/Semester : **VIII / Ganjil**
Materi Pokok : ***Teks Interaksi Interpersonal*; Menyuruh, mengajak, meminta ijin, serta menanggapinya**
Alokasi Waktu : **50 Menit (Pertemuan ke 4)**

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menganalisis struktur teks khusus yang berupa teks undangan pribadi (invitation).
2. Peserta didik mampu menyimpulkan fungsi sosial teks khusus yang berupa undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial.
3. Peserta didik mampu menganalisis jenis-jenis undangan pribadi (invitation) terkait hari spesial
4. Peserta didik mampu menyusun teks undangan pribadi (invitation).

Media Alat/Bahan : Smartphone, Laptop, Kertas, dan Alat Tulis, Internet, Kahoot Application
Sumber Belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas VIII Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Media Massa cetak maupun media online

B. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)
1) Guru memimpin do'a dan menyapa peserta didik 2) Guru memeriksa kehadiran siswa 3) Guru memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa 4) Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan 5) Guru menyampaikan garis besar cakupan materi 6) Guru meminta siswa untuk masuk (log in) ke application/ web Kahoot.it dan memberikan kode soal Kahoot
Kegiatan Inti (35 Menit)
1) Peserta didik dibimbing untuk masuk ke website Kahoot 2) Peserta didik diminta untuk menjawab soal di website Kahoot 3) Peserta didik diberi waktu untuk menjawab soal yang ada di Kahoot 4) Guru mempresentasikan hasil jawaban Peserta didik pada Kahoot 5) Guru menyampaikan materi ajar dan membuat forum diskusi dari penyampaian materi ajar
Kegiatan Penutup (10 Menit)
1. Guru melakukan penilaian., 2. Guru memberikan evaluasi setiap soal pada Kahoot berdasarkan materi ajar 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya 4. Guru menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

Penilaian Hasil Pembelajaran

Penilaian Sikap : Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
Penilaian Pengetahuan : Berupa tes dalam applikasi Kahoot

Pekanbaru, 19 November 2021

Mengetahui
Guru Bahasa Inggris SMP Muhammadiyah 1

Elmalia Santos
NBM 976 097

Peneliti

M. Afdhal Zikri

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Observation checklist

Treatment \

No	Observation	Treatment	
		Yes	No
1	Teacher opened the class with greeting, and set the Kahoot application that will be used in learning process.	✓	
2	Teacher devides the students into group and used one gadget or smartphone.		✓
3	Teacher asks the students to sit with their own group or pair.		✓
4	Teacher asks the students to join Kahoot.com.	✓	
5	Teacher asks the students to loggin in the account.	✓	
6	Teacher asks the students to enter the code of the game.	✓	
7	Teacher asks the students to see the materials on Kahoot application.	✓	
8	Teacher asks the students to answer the questions on Kahoot application.	✓	
9	Teacher will display the result which students have the hightest score and be the winner.	✓	

Pekanbaru, 22 Okt 2021

English Teacher

Elmalia Santos
NBM 976 097

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Observation checklist

Treatment 2

No	Observation	Treatment	
		Yes	No
1	Teacher opened the class with greeting, and set the Kahoot application that will be used in learning process.	✓	
2	Teacher devides the students into group and used one gadget or smartphone.	✓	
3	Teacher asks the students to sit with their own group or pair.	✓	
4	Teacher asks the students to join Kahoot.com.	✓	
5	Teacher asks the students to loggin in the account.	✓	
6	Teacher asks the students to enter the code of the game.	✓	
7	Teacher asks the students to see the materials on Kahoot application.	✓	
8	Teacher asks the students to answer the questions on Kahoot application.	✓	
9	Teacher will display the result which students have the hightest score and be the winner.	✓	

Pekanbaru, 29 Okt 2021

English Teacher

Elmalia Santos
NBM 976 097

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Observation checklist

Treatment: 3

No	Observation	Treatment	
		Yes	No
1	Teacher opened the class with greeting, and set the Kahoot application that will be used in learning process.	✓	
2	Teacher devides the students into group and used one gadget or smartphone.	✓	
3	Teacher asks the students to sit with their own group or pair.	✓	
4	Teacher asks the students to join Kahoot.com.	✓	
5	Teacher asks the students to loggin in the account.	✓	
6	Teacher asks the students to enter the code of the game.	✓	
7	Teacher asks the students to see the materials on Kahoot application.	✓	
8	Teacher asks the students to answer the questions on Kahoot application.	✓	
9	Teacher will display the result which students have the hightest score and be the winner.	✓	

Pekanbaru, 1 NOV 2021

English Teacher

Elmalia Santos
NBM 976 097

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Observation checklist

Treatment A

No	Observation	Treatment	
		Yes	No
1	Teacher opened the class with greeting, and set the Kahoot application that will be used in learning process.	✓	
2	Teacher devides the students into group and used one gadget or smartphone.		✓
3	Teacher asks the students to sit with their own group or pair.		✓
4	Teacher asks the students to join Kahoot.com.	✓	
5	Teacher asks the students to loggin in the account.	✓	
6	Teacher asks the students to enter the code of the game.	✓	
7	Teacher asks the students to see the materials on Kahoot application.	✓	
8	Teacher asks the students to answer the questions on Kahoot application.	✓	
9	Teacher will display the result which students have the hightest score and be the winner.	✓	

Pekanbaru, 19 nov 2021

English Teacher

Elmalia Santos
NBM 976 097

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 3

Instrument of The Research

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

RESEARCH INSTRUMENT

No.	Indicators	Items of questions
1	Students can identify synonym of the words.	3, 5, 6, 14, 20
2	Students can identify antonym of the words.	10, 12, 19, 24, 25
3	Students can distinguish the root word and word with prefix or suffix.	4, 7, 13, 18, 23
4	Students can know in what context they can use the word.	2,8,11,17,22
5	Students can answer questions according to the context in the text or conversation.	1,9,15,16,21

1. Teguh : This fried chicken is my favorite.
   Hilda : I like it too. This fried chicken is very ....
   A. Bitter
   B. Delicious
   C. Salty
   D.Dangerous

2. Tomy, Jane, Mark, Sarah ..... smart students
   A. Is
   B. Are
   C. Am
   D. Is Not

3. My mother is very pretty
   The synonym of ‘pretty’ is
   A. Ugly
   B. Beautiful
   C. Strange
   D. Stupid

4. Which of the following is the prefix of ‘Polite’?
   A. IM
   B. DIS
   C. IN
   D. IR

5. He has a big house
   The synonym of ‘big’ is
   A. Large
   B. Small
   C. Tiny
   D.Great

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

6. Anton is a fast runner
   The synonum of ‘fast’ is
   A. Slow
   B. Quick
   C. Energetic
   D. Calm

7. Which of the following is not a suffix?
   A. FUL
   B. EST
   C. ING
   D. RE

8. Alina .... song every night
   A. Sings
   B. Sing
   C. Is
   D. Does

9. She is a students. She .... at school
   A. Studying
   B. Study
   C. Studies
   D. Does

10. Choose the antonym pair.
    A. Intelligent And Smart
    B. Hardworking And Diligent
    C. Funny And Humorous
    D. Rich And Poor

11. She .... not work because she has the flu
    A. Is
    B. Does
    C. Do
    D. Be

12. Choose the antonym pair.
    A. Scary and horrific
    B. Honor and justice
    C. Giant and tiny
    D. Vague and loud

13. Which suffix can you add to the end of ‘cook’ to make a new word?
    A. Ing
    B. Ful

UIN SUSKA RIAU

C. Est
D. Re

14. What is the synonym of the word ‘sad’
    A. Unhappy
    B. Happy
    C. Strong
    D. Brilliant

15. My sister went to the dentist two days ago because her ..... were in pain
    A. Ears
    B. Teeth
    C. Hands
    D. Fingers

16. Angel’s doll is broken. Angel is very ..... now
    A. Charm
    B. Happy
    C. Sad
    D. Confused

17. I and my friends ..... in the library. We read some books
    A. Am
    B. Is
    C. Have
    D. Are

18. Which of the following is the prefix of ‘Respect’?
    A. UN
    B. IR
    C. DIS
    D. IM

19. “She is foolish.” The antonym of ‘foolish’ is
    A. Dumb
    B. Idiotic
    C. Brainy
    D. Wise

20. All typing errors must be deleted from this memo. The synonym of ‘ deleted’ is
    A. Erased
    B. Corrected
    C. Circled
    D. Determined

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. What is he doing in the garden ?
    A. He is watching TV
    B. He is playing cards
    C. He is planting flowers
    D. He is eating

22. We .... soccer match
    A. Watch
    B. Doing
    C. Watching
    D. watches

23. Which of the following is a suffix?
    A. Pre
    B. Un
    C. In
    D. Ing

24. " This seems like a good hotel" the antonym of 'good' is
    A. Brilliant
    B. Bad
    C. Great
    D. Dirty

25. " it is hot outside" the antonym of 'hot' is
    A. Cold
    B. Warm
    C. Breezy
    D. Stormy

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 4

Students Answer

UIN SUSKA RIAU

Vocabulary Mastery Test

Direction (Arahan) :

1. This test is for a scientific research only.
(Tes ini hanya untuk penelitian ilmiah.)
2. There is no effect on the score to your English subject.
(Tidak ada pengaruh skor terhadap mata pelajaran bahasa Inggris Anda.)
3. This test for about 40 minutes.
(Tes ini selama sekitar 40 menit.)
4. Thank you for your participation in doing this test.
(Terima kasih atas partisipasi Anda dalam melakukan tes ini.)

Instruction (Petunjuk) :

1. Answers to all questions are to be recorded on the multiple-choice form, either in the format A-D in the option.
(Jawaban semua pertanyaan dicatat pada formulir pilihan ganda, baik format A-D pada pilihan.)
2. Mark one box only to indicate the answer you consider correct for each question.
(Tandai satu kotak hanya untuk menunjukkan jawaban yang Anda anggap benar untuk setiap pertanyaan.)

Name : *

Nathasya auralia meira

Class : *

8.3 Binsus

1. Teguh : This fried chicken is my favorite. Hilda : I like it too. This fried chicken is very .... * 4 poin

- A. Bitter
- B. Delicious
- C. Salty
- D.Dangerous

2. Tomy, Jane, Mark, Sarah ..... smart students * 4 poin

- A. Is
- B. Are
- C. Am
- D. Is Not

3. My mother is very pretty. The synonym of 'pretty' is ... * 4 poin

- A. Ugly
- B. Beautiful
- C. Strange
- D. Stupid

4. Which of the following is the prefix of 'Polite'? * 4 poin

- (●) A. IM
- ( ) B. DIS
- ( ) C. IN
- ( ) D. IR

5. He has a big house. The synonym of 'big' is ... * 4 poin

- (●) A. Large
- ( ) B. Small
- ( ) C. Tiny
- ( ) D.Great

6. Anton is a fast runner. The synonum of 'fast' is ... * 4 poin

- ( ) A. Slow
- (●) B. Quick
- ( ) C. Energetic
- ( ) D. Calm

7. Which of the following is not a suffix? * 4 poin

- A. FUL
- B. EST
- C. ING
- D. RE

8. Alina .... song every night * 4 poin

- A. Sings
- B. Sing
- C. Is
- D. Does

9. She is a students. She .... at school * 4 poin

- A. Studying
- B. Study
- C. Studies
- D. Does

10. Choose the antonym pair. * 4 poin

- A. Intelligent And Smart
- B. Hardworking And Diligent
- C. Funny And Humorous
- D. Rich And Poor

11. She .... not work because she has the flu * 4 poin

- A. Is
- B. Does
- C. Do
- D. Be

12. Choose the antonym pair. * 4 poin

- A. Scary and horrific
- B. Honor and justice
- C. Giant and tiny
- D. Vague and loud

13. Which suffix can you add to the end of ‘cook’ to make a new word? * 4 poin

- (●) A. Ing
- ( ) B. Ful
- ( ) C. Est
- ( ) D. Re

14. What is the synonym of the word ‘sad’ ? * 4 poin

- (●) A. Unhappy
- ( ) B. Happy
- ( ) C. Strong
- ( ) D. Brilliant

15. My sister went to the dentist two days ago because her ..... were in pain * 4 poin

- ( ) A. Ears
- (●) B. Teeth
- ( ) C. Hands
- ( ) D. Fingers

16. Angel's doll is broken. Angel is very ..... now * 4 poin

- A. Charm
- B. Happy
- C. Sad
- D. Confused

17. I and my friends ..... in the library. We read some books * 4 poin

- A. Am
- B. Is
- C. Have
- D. Are

18. Which of the following is the prefix of 'Respect'? * 4 poin

- A. UN
- B. IR
- C. DIS
- D. IM

19. “She is foolish.” The antonym of ‘foolish’ is ... * 4 poin

- (●) A. Dumb
- ( ) B. Idiotic
- ( ) C. Brainy
- ( ) D. Wise

20. "All typing errors must be deleted from this memo." The synonym of ‘ deleted’ is ... * 4 poin

- (●) A. Erased
- ( ) B. Corrected
- ( ) C. Circled
- ( ) D. Determined

21. What is he doing in the garden ? * 4 poin

- ( ) A. He is watching TV
- ( ) B. He is playing cards
- (●) C. He is planting flowers
- ( ) D. He is eating

22. We .... soccer match * 4 poin

- A. Watch
- B. Doing
- C. Watching
- D. watches

23. Which of the following is a suffix? * 4 poin

- A. Pre
- B. Un
- C. In
- D. Ing

24. " This seems like a good hotel." The antonym of 'good' is ... * 4 poin

- A. Brilliant
- B. Bad
- C. Great
- D. Dirty

25. “ It is hot outside.” The antonym of ‘hot’ is ... * 4 poin

- A. Cold
- B. Warm
- C. Breezy
- D. Stormy

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google Formulir

Aditya

Sort by: **Questions**

Questions	Type	Answered	Correct/incorrect	Time	Points
1 Teguh : This ...	Quiz	Delicious	Corr...	2s	984
2 Tomy, Jane, ...	Quiz	Are	Corr...	1.9s	984
3 My mother i...	Quiz	Beautiful	Corr...	1s	991
4 Which of th...	Quiz	IM	Corr...	1s	992
5 He has a big...	Quiz	Large	Corr...	3.9s	967
6 Anton is a fa...	Quiz	Quick	Corr...	1.2s	990
7 Which of th...	Quiz	RE	Corr...	1.9s	984
8 Alina ..... son...	Quiz	Sings	Corr...	1.2s	990
9 She is a stu...	Quiz	Studies	Corr...	1s	992
10 Choose the...	Quiz	Rich And Poor	Corr...	1s	992
11 She .... not w...	Quiz	Does	Corr...	0.9s	993
12 Choose the...	Quiz	Giant and tiny	Corr...	1.9s	984
13 Which suffi...	Quiz	Ing	Corr...	0.9s	992
14 What is the ...	Quiz	Unhappy	Corr...	2.5s	979

1 of 30

Aditya

9	She is a stu...	Quiz	Studies	✓	Corr...	1s	992
10	Choose the...	Quiz	Rich And Poor	✓	Corr...	1s	992
11	She .... not w...	Quiz	Does	✓	Corr...	0.9s	993
12	Choose the...	Quiz	Giant and tiny	✓	Corr...	1.9s	984
13	Which suffi...	Quiz	Ing	✓	Corr...	0.9s	992
14	What is the ...	Quiz	Unhappy	✓	Corr...	2.5s	979
15	My sister we...	Quiz	Teeth	✓	Corr...	1.5s	988
16	Angel's doll ...	Quiz	Sad	✓	Corr...	3.9s	968
17	I and my fri...	Quiz	Are	✓	Corr...	1.1s	991
18	Which of th...	Quiz	DIS	✓	Corr...	2.2s	981
19	"She is fooli...	Quiz	Brainy	✓	Corr...	1.1s	991
20	All typing er...	Quiz	Erased	✓	Corr...	1.4s	988
21	What is he ...	Quiz	He is planting ...	✓	Corr...	1.7s	986
22	We .... socc...	Quiz	Watch	✓	Corr...	1.7s	986
23	Which of th...	Quiz	Ing	✓	Corr...	2.7s	977
24	" This seem...	Quiz	Bad	✓	Corr...	0.7s	994
25	" it is hot ou	Quiz	Cold	✓	Corr	3.2s	973

1 of 30

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 5

The Result of Pre-test

UIN SUSKA RIAU

no	students	pre test	
		true answer	score
1	student1	11	*44*
2	student2	16	*64*
3	student3	17	*68*
4	student4	15	*60*
5	student5	9	*36*
6	student6	13	*52*
7	student7	5	*20*
8	student8	15	*60*
9	student9	17	*68*
10	student10	17	*68*
11	student11	20	*80*
12	student12	7	*28*
13	student13	16	*64*
14	student14	16	*64*
15	student15	8	*32*
16	student16	17	*68*
17	student17	18	*72*
18	student18	12	*48*
19	student19	21	*84*
20	student20	10	*40*
21	student21	12	*48*
22	student22	18	*72*
23	student23	12	*48*
24	student24	10	*40*
25	student25	15	*60*
26	student26	18	*72*
27	student27	10	*40*
28	student28	17	*68*
29	student29	16	*64*
30	student30	8	*32*
	total	416	1664
	mean	13,86667	55,46667

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 6

The Result of Post-test

UIN SUSKA RIAU

no	students	post test	
		true answer	score
1	student1	25	100
2	student2	24	96
3	student3	24	96
4	student4	24	96
5	student5	24	96
6	student6	24	96
7	student7	23	92
8	student8	23	92
9	student9	23	92
10	student10	23	92
11	student11	22	88
12	student12	22	88
13	student13	22	88
14	student14	21	84
15	student15	20	80
16	student16	20	80
17	student17	21	84
18	student18	20	80
19	student19	20	80
20	student20	18	72
21	student21	17	68
22	student22	16	64
23	student23	18	72
24	student24	20	80
25	student25	17	68
26	student26	21	84
27	student27	18	72
28	student28	16	64
29	student29	17	68
30	student30	21	84
	total	607	2496
	mean	20,93103	83,2

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 7

Thesis Supervision Activity Report

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 TampanPekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
SKRIPSI MAHASISWA

a. Jenis yang dibimbing : SKRIPSI
b. Seminar usul Penelitian :
c. Penulisan Laporan Penelitian :
Nama Pembimbing :M. Taufik Ihsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd
a. Nomor Induk Kepegawaian (NIK) :130117005
Nama Mahasiswa : M. Afdhal Zikri
Nomor Induk Mahasiswa : 11714100713
Kegiatan : Bimbingan

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	15 Februari 2021	Consulting research topic.		
2.	1 April 2021	Revising research design. Revising Chapter I,II, and III.		
3.	11 April 2021	Revising cover. Revising list of content. Revising Chapter I and III.		
4.	13 April 2021	Revising Chapter II		
5.	16 September 2021	Consulting research instrument		
6.	13 Desember 2021	Consulting result of the research		
7.	20 Desember 2021	Revising Chapter IV and V		

Pekanbaru, 20 Desember 2021
Pembimbing,

Muhammad Taufik Ihsan, S.Pd., S.Kom., M.Pd
NIK.130117005

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 8

Research Letters

UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/16543/2021 Pekanbaru, 16 Desember 2021
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Pembimbing Skripsi***

Kepada
Yth. M. Taufik Ikhsan, M.Pd

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	:M. AFDHAL ZIKRI
NIM	:11714100713
Jurusan	:Pendidikan Bahasa Inggris
Judul	:The influence of using Kahoot application toward students' vocabulary mastery at eighth grade students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
an. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : M. Afdhal Zikri
Nomor Induk Mahasiswa 11714100713
Hari/Tanggal Ujian : Selasa/04 Mei 2021
Judul Proposal Ujian : The Influence of Using Kahoot Application Toward Students' Vocabulary Mastery at Seventh Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang Dalam Ujian proposal

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
	Nuardi, M.Ed	PENGUJI I		
	Nelvia Ibrahim, S.Pd.I, M.Pd	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 04 Juni 2021
Peserta Ujian Proposal

M. Afdhal Zikri
NIM. 11714100713

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
©Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/5172/2021 Pekanbaru, 10 Mei 2021
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : ***Mohon Izin Melakukan PraRiset***

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warhmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: M. AFDHAL ZIKRI
NIM	: 11714100713
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2021
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Drs. Nursalim, M.Pd.
NIP. 19660410 199303 1 005

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA PEKANBARU
SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU
AKREDITAS : A (Amat Baik)
NSS : 204096004012 NIS : 200120 NPSN : 10403980
Alamat : Jalan K.H. Ahmad Dahlan 92 Telp. (0761) 26915 Sukajadi Pekanbaru - 28124

Nomor 068 /III.4 AU/D/2021 Pekanbaru, 08 Safar 1443 H
Lamp. - 15 September 2021M
Hal Balasan Pra Riset

Kepada yth :
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di
Pekanbaru

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan Hormat

Do'a dan harapan kami semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat dan sukses dalam melaksanakan tugas dan aktifitas sehari-hari. Amin ya Rabbal 'alamin

Menindak lanjuti surat dari Fakultas Tarbiyah dan Universitas Islam Negeri Riau dengan Nomor : UN .04/F.II.4/PP.00.9/5172/2021 Perihal Mohon Izin Melakukan Prariset bagi kelas 8 (Delapan), maka ini kami memberikan izin untuk melakukan Pengambilan data di SMP Muhammadiyah1 Pekanbaru :

Nama	: M. AFDHAL ZIKRI
NIM	: 11714100713
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Demikian Surat ini kami sampaikan,dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah ,

DEFI WARMAN,S.Pd.,M.Pd
NBM. 849 781

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/13360/2021 Pekanbaru,04 Oktober 2021 M
Sifat : Biasa
Lamp : 1 (Satu) Proposal
Hal : ***Mohon Izin Melakukan Riset***

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di- Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: M. AFDHAL ZIKRI
NIM	: 11714100713
Semester/Tahun	: IX (Sembilan)/ 2021
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : The Influence of Using Kahoot Application Toward Students' Vocabulary Mastery at Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (04 Oktober 2021 s.d 04 Januari 2022)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menggutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Penggutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Penggutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
©Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **P E K A N B A R U**
Email : dpmptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/44199

T E N T A N G

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/13360/2021 Tanggal 4 Oktober 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

1. Nama	:	**M. AFDHAL ZIKRI**
2. NIM / KTP	:	117141007130
3. Program Studi	:	PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
4. Jenjang	:	S1
5. Alamat	:	PEKANBARU
6. Judul Penelitian	:	**THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION TOWARD STUDENTS VOCABULARY MASTERY AT EIGHTH GRADE STUDENTS OF SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU**
7. Lokasi Penelitian	:	SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 7 Oktober 2021

Ditandatangani Secara Elektronik Melalui :
Sistem Informasi Manajemen Pelayanan (SIMPEL)

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI RIAU

Tembusan:
Disampaikan Kepada Yth :
1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
   Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. / FAX. (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 071/BKBP-SKP/2243/2021

Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.

Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/44199 tanggal 7 Oktober 2021, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama	:	**M. AFDHAL ZIKRI**
2. NIM	:	117141007130
3. Fakultas	:	TARBIYAH DAN KEGURUA UIN SUSKA RIAU
4. Jurusan	:	PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
5. Jenjang	:	S1
6. Alamat	:	DUSUN I RIMBO PANJANG KEL. RIMBO PANJANG KEC. TAMBANG-KAMPAR
7. Judul Penelitian	:	**THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION TOWARD STUDENTS VOCABULARY MASTERY AT EIGHTGRADE STUDENS OF SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU**
8. Lokasi Penelitian	:	DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan fhoto copy Kartu Tanda Pengenal.
4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.

Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 14 Oktober 2021

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kota Pekanbaru

ZULFAHMI ADRIAN, AP, M.Si
Pembina Utama Muda
NIP. 19750715 199311 1 001

Tembusan
Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
2. Yang Bersangkutan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
Jl. H. Syamsul Bahri No. 8 Kelurahan Sungaisibam Kecamatan Bina Widya
Kode Pos. 28293 Telp. (0761) 42788, 855287 Fax. (0761) 47204
PEKANBARU
website : www.disdikpku.org email : disdikpku@yahoo.com

Pekanbaru, 8 November 2021

Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/03162/2021

Lampiran :

Perihal : Izin Melaksanakan Riset / Penelitian

Kepada Yth,
SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. JL.K.H.Ahmad Dahlan No.92, Kampung Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru.

di –

Pekanbaru

Berdasarkan surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru nomor : 071/BKBP-SKP/2243/2021 tanggal 14 Oktober 2021 perihal Izin Riset / Penelitian, atas nama :

Nama	: M. AFDHAL ZIKRI
NIM	: 11714100713
Mahasiswa	: PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS UIN SUSKA RIAU
Judul Penelitian	: THE INFLUENCE OF USING KAHOOT APPLICATION TOWARD STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT EIGHTH GRADE STUDENTS OF SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui yang bersangkutan melaksanakan riset pada SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru. JL.K.H.Ahmad Dahlan No.92, Kampung Melayu, Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru., sehubungan dengan itu diharapkan agar saudara dapat membantu kelancaran tugas yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

An. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA PEKANBARU
Sekretaris

H. MUZAILIS, S.Pd, MM
Pembina Tk. I (IV / b)
NIP. 19650921 198902 1 001

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA PEKANBARU
SMP MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU
AKREDITAS : A (Amat Baik)
NSS : 204096004012 NIS : 200120 NPSN : 10403980
Alamat : Jalan K.H. Ahmad Dahlan 92 Telp. (0761) 26915 Sukajadi Pekanbaru - 28124

Nomor : 106 /III.4 AU/D/2021 Pekanbaru, 12 Jumadil Awal 1443 H
Lamp : - 15 Desember 2021M
Hal : **Riset/Penelitian**
An. M. Afdhal Zikri

Kepada yth :
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di
Pekanbaru

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Dengan Hormat

Do'a dan harapan kami semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat dan sukses dalam melaksanakan tugas dan aktifitas sehari-hari. Amin ya Rabbal 'alamin

Menindak lanjuti surat dari Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru dengan Nomor: 800/Disdik. Sekretaris.1/03162/2021 Perihal Mohon Izin Melakukan Riset / Penelitian, maka dengan ini telah melakukan Riset/ Penelitian untuk melakukan Pengambilan data di SMP Muhammadiyah1 Pekanbaru atas nama :

Nama	: M. AFDHAL ZIKRI
NIM	: 11714100713
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Inggris
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Mulai Riset/ Penelitian	: 21 Oktober s.d 19 November 2021
Judul Peneliitian	: **The Influence Of Using Kahoot Application Toward Student's Vocabulary Mastery At Eighth Grade Students Of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru.**

Demikian Surat ini kami sampaikan,dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Nashrun minallah wa fathunqariib
Wassalam

Kepala,

DEFI WARMAN,S.Pd.,M.Pd
NBM. 849 781

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

APPENDIX 9

Documentation

UIN SUSKA RIAU

Documentation

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

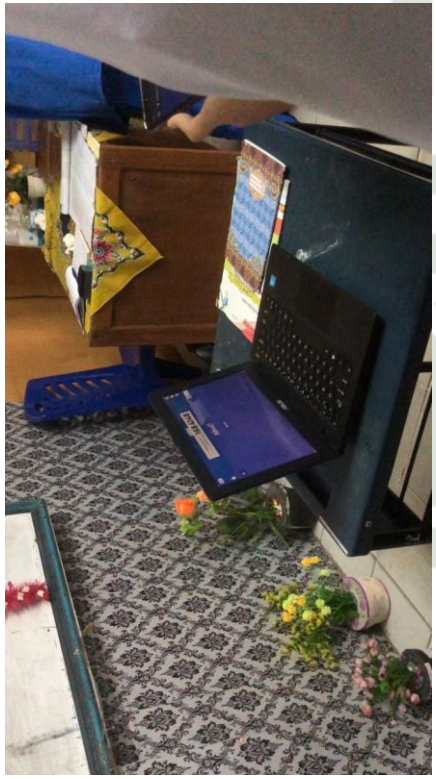
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

CURRICULUM VITAE

M. Afdhal Zikri is the youngest son of Mr. Fajri. S and Mrs. Yusmanidar. He was born on September 17th, 1999 in Bekasi. He lives at Jl. Pekanbaru-Bangkinang km 23 Desa Rimbopanjang. In 2011, he graduated from SDN 002 Tambang and continued his study at SMPN 2 Tambang. In 2014, he entered MAN 2 Model Pekanbaru for continuing his study and he finished in 2017. In 2017, he was accepted as one of the students in Department of English Education, Faculty of Education and Teacher Training of State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau. On July 2020, he did KKN (Kuliah Kerja Nyata) in Putri 7, Pekanbaru. Then, he did Pre-Service Teacher Practice (PPL) at SMKN Pertanian Terpadu Provinsi Riau. Finally, he passed thesis examination for his Undergraduate Degree in English Education by the thesis entitled "The Influence of Using Kahoot Application on Students' Vocabulary Mastery at The Eighth Grade Students of SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru".

UIN SUSKA RIAU