

IMPLEMENTASI APLIKASI *KAHOOT!* TERHADAP HASIL BELAJAR “GRAMMAR” PADA MATA KULIAH BAHASA INGGRIS I DI MAHASISWA ANGKATAN 2020 JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA STMIK STIKOM INDONESIA

Ni Nyoman Ayu J. Sastaparamitha¹, Ni Made Lisma Martarini², I Wayan Dharma Suryawan³, Christian Tonyjanto⁴, Aulia Iefan Datya⁵

Program Studi Teknik Informatika^{1,2,3}, Program Studi Sistem Informasi^{4,5}

STMIK STIKOM Indonesia^{1,2,3}, Universitas Dhyana Pura^{4,5}

ayusasta@stiki-indonesia.ac.id¹, lismamartarini@gmail.com², wayan.dharma@stiki-indonesia.ac.id³, christiantonyjanto@undhirabali.ac.id⁴, iefandatya@undhirabali.ac.id⁵

ABSTRACT

Descriptive qualitative with analytical methods are used in research about the effect of Kahoot! on the results of grammar learning. This method is done by collecting data on 30 students of English class through online classroom. Data collection is based on Google Classroom and the use of Kahoot! as a benchmark for grammar assessment. The first data retrieval showed the class average value was quite low and is followed by the results of the individual student scores which were relatively low. After practicing grammar using the simple past tense through Kahoot as a learning medium, the class average results increased from 44.53 to 55.60. The highest score of students who initially was 75 increased to 85 as well as the lowest score from 30 to 55. In addition, the percentage of C and D scores at the beginning of the online class was 70% decreased to 60%, which meant that there was a decrease of 10%. Meanwhile, the percentage of A and B scores increased by 10% from 30% to 40%. Questionnaires were also distributed after the application of Kahoot! to find out students' responses and the result showed that 80% of students chose to use Kahoot for various reasons, such as Kahoot was more interesting and made students' interest and concentration increased. Therefore, it can be concluded that Kahoot was able to change students' thinking about grammar, there was an increase in class and individual average scores and Kahoot visual effects were able to build interest and increase student concentration.

Keyword : Kahoot!, Grammar, English Language

ABSTRAK

Penelitian tentang pengaruh *Kahoot!* terhadap hasil belajar grammar dilakukan dengan menggunakan deskriptif kualitatif dengan metode analitis. Metode ini dilakukan dengan pengambilan data terhadap 30 mahasiswa kelas bahasa Inggris yang dilakukan secara *online*. Pengambilan data berdasarkan dari *Google Classroom* dan penggunaan *Kahoot!* sebagai tolak ukur untuk penilaian grammar. Pengambilan data yang pertama menunjukkan nilai rata-rata kelas yang cukup rendah serta diikuti dengan hasil nilai individual mahasiswa yang relatif kurang. Setelah latihan grammar yaitu menggunakan *simple past tense* melalui *Kahoot!* sebagai media pembelajaran maka diperoleh hasil rata-rata kelas dari 44,53 menjadi 55,60. Skor tertinggi mahasiswa yang awalnya 75 meningkat menjadi 85 begitu juga dengan skor terendah dari 30 menjadi 55. Selain itu persentasi nilai C dan D yang di awal kelas *online* adalah 70% menurun menjadi 60% artinya ada penurunan 10%. Sedangkan presentasi nilai A dan B naik 10 % dari 30% menjadi 40%. Kuisisioner juga dibagikan setelah penerapan *Kahoot!* untuk mengetahui respon mahasiswa dan hasilnya 80% mahasiswa memilih menggunakan *Kahoot!* dengan berbagai macam alasan salah satunya adalah *Kahoot!* lebih menarik dan membuat minat dan konsentrasi mahasiswa meningkat. Oleh karena itulah dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* mampu merubah pemikiran mahasiswa tentang grammar, adanya peningkatan nilai rata-rata kelas maupun individual serta efek-efek visual *Kahoot* yang mampu membangun minat serta konsentrasi mahasiswa meningkat.

Kata kunci: Kahoot!, Grammar, Bahasa Inggris

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Nurul Fahzriyah, dkk (2020) Penggunaan aplikasi Kahoot pada pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membuat mahasiswa tertarik berinteraktif dalam pembelajaran. Pembelajaran media dan sumber pembelajaran cenderung penuh dengan teori dan membuat bosan maka perlunya media teknologi informasi untuk mengundang perhatian belajar mahasiswa. Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi populer pada masa ini yang melibatkan siswa, guru untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam bentuk permainan, kuis, survei dan jajak pendapat. Maka perlunya pelibatan aplikasi ini pada proses belajar bila dikatakan perlu untuk menunjang pembelajaran yang cenderung membosankan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen pada mahasiswa semester 5 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Uji Mann-Whitney didapatkan nilai $asymp.sig$ adalah 0.008 atau kurang dari alfa 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar antara kelas menggunakan media pembelajaran aplikasi Kahoot dengan kelas yang tidak menggunakan di perkuliahan media dan sumber pembelajaran.

M. Adriansyah, dkk (2020) Pembelajaran yang efektif, kondusif dan tentunya Kreatif di era revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya dan proses pembelajaran. Pendidik harus dapat mengikuti perkembangan IPTEK dengan cara mengikuti proses pembelajaran digital interaktif khususnya matematika. Pembelajaran yang Kreatif dan tidak monoton menjadi salah satu tantangan terbesar bagi pengelola dan pengembang teknologi bagaimana menemukan cara agar proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik dan tentunya harus banyak berinovasi. Inovasi pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan aplikasi KAHOOT! sebagai media pembelajaran interaktif berbasis games yang menitikberatkan pada gaya belajar partisipasi aktif semua peserta didik. Salah satu aplikasi KAHOOT! yang digunakan adalah penggunaan kuis online, dimana peserta didik secara langsung merefleksikan jawaban mereka secara online dan KAHOOT! mencatat semua aktivitas peserta didik yang dapat menjadi bahan resume penilaian bagi

pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penerapan KAHOOT! dalam proses pembelajaran dengan memahami tanggapan peserta didik terhadap aplikasi ini. Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dengan menggunakan KAHOOT! pada pembelajaran matematika terhadap 30 peserta didik yang berada di kelas X SMK Islam Perti Jakarta Barat. Penelitian ini memperoleh persentase akhir sebesar 90% dengan kriteria Sangat Menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi KAHOOT! yang digunakan sangat sesuai dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pentingnya Grammar

Menurut Roberts (1962:3) menyatakan *grammar* adalah seperangkat aturan untuk membuat kalimat. Tanpa adanya *grammar* yang baik maka kalimat yang ditulis ataupun diucapkan akan menjadi kalimat yang kacau. Menurut Long (1990) *grammar* mempunyai peranan penting terhadap keterampilan lainnya seperti *Listening, Speaking, Reading* dan *Writing*. *Grammar* harus dikuasai oleh mahasiswa karena merupakan dasar untuk bisa mengucapkan maupun menulis kalimat bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Pengajaran *grammar* yang diberikan secara eksplisit dalam penjelasan dan latihan menimbulkan efek penting dalam pemerolehan bahasa. Karena tujuan utama pengajaran *grammar* adalah membantu mahasiswa menggunakan bahasa Inggris dengan benar dan tepat, ia hanya sebagai alat untuk membantu mereka mempunyai kemampuan dan kepercayaan diri terhadap bahasa sasaran (Mc Kay dalam Nunan 1987).

Salah satu hal yang dipelajari dalam *grammar* adalah tenses yang di Indonesia dibagi menjadi 16 tenses. Tenses dalam bahasa Inggris secara sederhana dapat diartikan sebagai pola kalimat yang berubah menurut waktu merujuk pada masa lalu (*Past*), masa sekarang (*Present*) dan masa depan (*Future*). Pemahaman tenses inilah yang digunakan agar kita bisa menyusun kalimat dengan baik dan benar.

Simple Past Tense

Menurut Sarbunan(2020) *Simple Past Tense* digunakan untuk mengungkapkan kejadian yang telah terjadi pada waktu tertentu di masa lalu. Menurut Prastyo (2017)

Simple Past Tense digunakan untuk menyatakan aktifitas yang terjadi di masa lampau dan berakhir di masa lampau juga serta jelas keterangan waktunya. Ada tiga rumus yang harus diperhatikan pada *Simple Past Tense* yaitu:

1. Kalimat positif (+)
-Subject + to be (was/were + complement
-Subject+verb 2 + object
2. Kalimat Negatif (-)
-Subject + to be (was/were + not + complement
-Subject+ did not + verb 1 + object
3. Kalimat Tanya (?)
Did + subject + verb 1 + object +?

Contoh kalimat untuk *Simple Past Tense*:

(+) He lived in East Java.

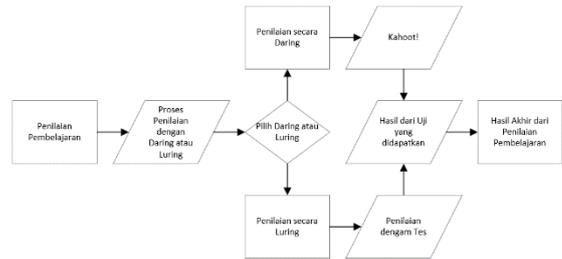
(-) She did not visit me yesterday.

(?) Did he live in East Java?

Keterangan waktu (*adverb of time*) yang umum digunakan dalam *Simple Past Tense* adalah *yesterday*(kemarin), *the other day*(kemarin), *just now* (sekarang), *the day before yesterday* (sehari sebelum kemarin) dan lain lain.

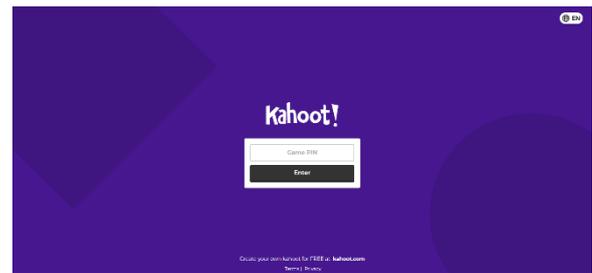
Kahoot! sebagai media pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pendapat lain oleh (Munadi, 2012:8) yang mengemukakan media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Berdasarkan beberapa pemaparan definisi media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah perantara pesan atau informasi kepada sumber saluran sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai.



Gambar 1 Proses Penilaian

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, dan evaluasi. (Arsyad, 2013) mengemukakan pembelajaran dengan komputer mampu merangsang peserta didik untuk mengerjakan berbagai latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna



Gambar 2 Tampilan Kahoot!

Kahoot! adalah sebuah *website* di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan ke dalam kelas (Mustikawati, 2019). Selain itu Bunyamin, dkk (2020) dalam artikelnya yang berjudul “Penggunaan *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran” menyatakan bahwa *Kahoot!* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis internet berisikan kuis dan game. *Kahoot!* juga merupakan media pembelajaran interaktif karena *Kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti pre-test, post-test, latihan soal dan pengayaan yang dapat digunakan melalui telepon genggam siswa dan guru, untuk memasuki Kahoot diharuskan memiliki akun Gmail. Media. Begitu juga M. Ardiansyah(2020) dalam artikel jurnalnya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif” juga menyatakan bahwa *Kahoot!* merupakan salah

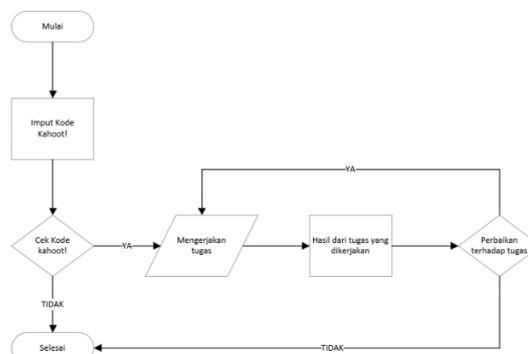
satu aplikasi kreatif yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Dari ketiga artikel jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Kahoot!* adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran daring yang berbasis kuis dan game yang menghadirkan suasana yang meriah dan menyenangkan bagi siswa.

Laptop, gawai dan jaringan internet yang stabil diperlukan untuk mengakses aplikasi kahoot yaitu dengan mengakses di www.kahoot.com. Belajar dengan menggunakan *Kahoot!* sangat menyenangkan serta tidak membosankan karena tampilan yang menarik dan bisa mengasah mahasiswa menjadi lebih kompetitif. Aplikasi ini bisa memenuhi kebutuhan generasi digital yang lebih tertarik mempelajari sesuatu secara visual. Tampilan visual *Kahoot!* yang menarik bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital.

Untuk memberikan minat belajar yang menyenangkan diperlukan metode *game-based learning* karena metode ini mampu meningkatkan keikutsertaan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran. *Kahoot* adalah suatu *game* interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Aplikasi ini merupakan *game* sederhana tidak rumit tetapi menyenangkan sehingga sesuai digunakan untuk media pembelajaran dan bisa digunakan dalam semua mata kuliah. Desain yang *user-friendly* yang mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik pendidik maupun peserta didik. Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik. Dengan bahasa yang sederhana, *Kahoot!* adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online. (Christiani, Adrianto, Anggraini, 2019)

Kahoot bisa digunakan untuk individu maupun kelompok serta bisa diakses melalui website www.kahoot.com baik menggunakan gawai maupun laptop. Spesifikasi khusus untuk laptop maupun gawai juga tidak diperlukan secara khusus. Generasi digital yang rata-rata memiliki akun media sosial seperti *Facebook* maupun *Instagram* akan mempermudah dalam pendaftaran untuk memiliki akun pada aplikasi *Kahoot!* Penggunaannya juga mudah, cukup dengan mengakses *link* yang dibagikan oleh pendidik dan memasukkan

PIN maka aplikasi sudah bisa dijalankan. Pertanyaan akan ditampilkan di layar dan jawaban baik salah maupun benar akan langsung ditampilkan sekaligus dengan poin yang didapat serta peringkat di kelas tersebut. Peserta didik langsung bisa mengetahui rekannya yang meraih poin tertinggi.



Gambar 3 Penggunaan Kahoot!

Aplikasi *Kahoot!* adalah media yang efektif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Disamping itu, penggunaan media *Kahoot!* ini dapat memicu minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Indonesia yang menyenangkan tanpa harus memegang teks dalam bentuk kertas dan alat tulis lainnya. Seperti yang disebutkan oleh Arsyad (2013) bahwa “dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode analitis. Sugiyono (2015) metode deskriptif merupakan metode yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap suatu objek penelitian yang diteliti melalui *sample* atau data yang telah terkumpul dan membuat kesimpulan selaku umum. Jenis penelitian ini merupakan deskriptif analitis yang mana pengambilan data dapat sebanyak-banyaknya dalam berbagai teknik pengumpulan data untuk mendapatkan hasil yang baik. Teknik pengumpulan data adalah hal yang utama dalam sebuah penelitian untuk mendapatkan data yang diinginkan. Data dapat dikumpulkan dengan berbagai cara dan juga berbagai sistem sesuai dengan kebutuhan

penulis itu sendiri. Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data dapat dilaksanakan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), dokumentasi, dan gabungan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan data gabungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana *Kahoot!* berpengaruh pada nilai hasil *grammar* siswa. Hasil penelitian ini dilihat dari hasil kuisioner yang diberikan kepada siswa mengenai mengerjakan tugas tata bahasa atau *grammar* dengan menggunakan *Kahoot!* akan diuraikan sebagai berikut.

Chart 1. Persentase Mahasiswa Memilih Aplikasi



Dari diagram diatas dapat dilihat jumlah persentase yang memilih menggunakan *Kahoot!* jauh lebih tinggi. Sebanyak 80% mahasiswa lebih senang menggunakan *Kahoot!* pada saat mengerjakan soal tentang *tense* dalam bahasa Inggris. Alasan yang diungkapkan mahasiswa juga beragam. Adapun deskripsi hasil kuisioner yang diberikan kepada mahasiswa tentang penggunaan *Kahoot!* Adalah

- Sample A menyatakan senang menggunakan *Kahoot!* karena lebih mengasikkan karena ada musik yang membuatnya bersemangat untuk mengerjakan
- Sample B menyatakan lebih memilih *Kahoot!* karena lebih berwarna-warni dan tidak membuat tegang saat menjawab
- Sample C menyatakan lebih asik menggunakan *Kahoot!* karena dapat memperlihatkan visual seperti gambar-gambar untuk menambahkan ilustrasi

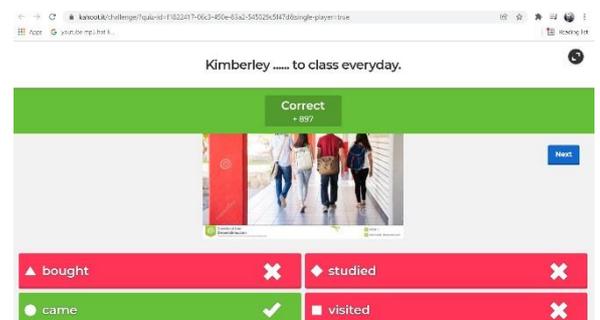
- Sample D menyatakan belajar *grammar* menggunakan *Kahoot!* ini jadi tidak menyeringkan



- Sample E menyatakan menjawab pertanyaan dengan *Kahoot!* lebih menyenangkan dan tidak menegangkan sehingga nilai menjadi lebih baik
- Sample F materinya jadi menyenangkan
- Sample G menyatakan sangat mengasikkan karena seperti bermain game di permainan padahal dia sedang belajar



- Sample H menyatakan menggunakan *Kahoot!* belajar *tense* jadi sangat mengasikkan
- Sample I menyatakan *Kahoot!* keren mengubah pemikiran yang awalnya takut dengan *tense* menjadi mengasikkan



- Sample J menyatakan aplikasi yang membuat mahasiswa teknik informatika menjadi kecanduan menjawab pertanyaan-pertanyaan grammar melalui *Kahoot!*
- Sample K menyatakan *Kahoot! is the best* mampu merubah pemikiran yang kalut menjadi berbunga-bunga
- Sample L menyatakan aplikasi ini sangat keren karena dapat membuat kebosanan hilang karena visual dan audio yang diberikan.



Simple Past Tense

Complete the sentences with the correct form of verbs.

1. I _____ orange juice with my sister yesterday. (drink)
2. We _____ to the beach at weekend. (go)
3. I _____ what to do to make him _____ home. (do not/ come)
4. My parents _____ to Jakarta last Tuesday. (fly)
5. She _____ that money can solve her problem. (think)
6. He _____ happy yesterday but now he looks sad. (look)
7. They _____ all the mistakes on me. (blame)
8. Surely, yesterday _____ the worst day ever. (is)
9. You _____ too much fast food, no wonder you _____ stomachache. (eat/ get)
10. Tania _____ the dishes and after that she _____ the window. (wash/clean)

Dari deskripsi hasil kuis sample diatas dapat dilihat bahwa *Kahoot!* dapat merubah pemikiran mereka. Pada awalnya grammar atau tata bahasa Inggris merupakan hal yang tersulit bagi mahasiswa jurusan teknik informatika yang dimana tidak menekuni bahasa Inggris itu sendiri. Aplikasi ini dapat meningkatkan minat, semangat mereka untuk belajar dan mendapatkan nilai yang tinggi dalam permainan ini.

Dalam penelitian ini data tidak hanya diambil melalui kuis tetapi dengan melihat hasil nilai dari mahasiswa dalam mengerjakan soal-soal grammar yang diberikan. Dalam mengerjakan dengan menggunakan konvensional yaitu dengan memberikan pdf soal pada masa pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan dengan menggunakan *Kahoot!* Berikut adalah hasil dari nilai yang mereka dapatkan;



Dari pengamatan tabel diatas dapat dilihat hasil nilai dengan menggunakan *Kahoot!* sedikit lebih tinggi dari yang konvensional. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan hasil kuis sebelumnya yang menunjukkan 80% mahasiswa lebih senang mengerjakan soal grammar dengan menggunakan *Kahoot!* Dari nilai yang dilihat dari tabel diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dengan menggunakan *Kahoot!* 55.60 yang menunjukkan lebih tinggi dari konvensional yang hanya mencapai 44.53. dilihat dari skor tertinggi yang dicapai dari *Kahoot!* mencapai 85.00 sedangkan konvensional hanya 70.00. Skor terendah dengan menggunakan *Kahoot!* yaitu 55.60 sedangkan konvensional 44.53. Dilihat dari persentase yang mendapatkan nilai C dan D *Kahoot!* membuat penurunan persentase nilai tersebut yang semula adalah 70% dengan menggunakan *Kahoot!* mencapai 60%. Untuk sample yang mendapatkan nilai A dan B juga meningkat yang awalnya hanya 30% menjadi 40%.

Tabel 1 Tabel Nilai

No	Informasi	konvensional	kahoot
1	Rata- rata Nilai	44.53	55.60
2	Skor tertinggi	70.00	85.00
3	Skor terendah	30.00	55.00
4	Persentase nilai C,D	70.00%	60.00%
5	Persentase nilai A,B	30.00%	40.00%

SIMPULAN

Penelitian tentang penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :Merubah pemikiran mahasiswa tentang *grammar* yang sulit menjadi *grammar* yang menarik. Peningkatan nilai rata-rata kelas dan nilai individual mahasiswa. Efek-efek visual *Kahoot!* membangun minat dan konsentrasi para mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- 1.] Arsyad, ashar, 2013. Media Pembelajaran. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- 2.] Bunyamin, C. A., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43–50.
- 3.] Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- 4.] Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21.
- 5.] Long, M. 1990. 'Maturational constrains on language learning' dalam *Studies in Second Language Acquisition* 9:63-82.
- 6.] M. Ardiansyah. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan*, 6(2), 145-155.
<https://doi.org/10.33222/jumlahku.v6i2.1136>
- 7.] Mustikawati, Fenny & Semiba, Semiba. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 8.] Nunan, D. 1991. *Language Teaching Methodology*. London: Prentice Hall International Ltd.
- 9.] Inayati, A. M., & Damayanti, D. (2016). Improving students' grammar ability (simple past tense) using Johnny Grammar Word Challenge application in junior high school. In *ICTTE: International Conference on Teacher Training and Education* (pp. 876–881). Universitas Sebelas Maret. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/ictte/article/view/12378>
- 10.] Prasetyo, Hari. (2017) *Tata Bahasa Inggris : Jilid Pertama*. Mojokerto. Lembaga Pendidikan dan Pelatihan International English Institute of Indonesia.
- 11.] Sarbunan, Thobias. (2020). 16-tenses-dalam-bahasa-inggris. 10.13140/RG.2.2.28719.15526. retrieved from https://www.researchgate.net/publication/343218802_16-tenses-dalam-bahasa-inggris.
- 12.] Roberts, P. 1962. *English Sentences*. New York: harcourt, Brace & World, Inc.