

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Educandy/Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris Siswa SMPN 3 Kabupaten Kepahiang

The Effect of Using Educandy/Kahoot!-Based Interactive Learning Media on English Vocabulary Learning Outcomes among Students at SMPN 3 Kepahiang Regency

Barata Harsena Dewa ¹⁾; Saipul ²⁾

^{1,2)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ barataharsena@unived.ac.id ; ²⁾ saipul@unived.ac.id

How to Cite :

Dewa, B. H., Saipul. (2026). The Effect of Using Educandy/Kahoot!-Based Interactive Learning Media on English Vocabulary Learning Outcomes among Students at SMPN 3 Kepahiang Regency. Journal of Multidisciplinary Research. 2(4).

ARTICLE HISTORY

Received [20 Juni 2026]

Revised [29 Juli 2026]

Accepted [31 Juli 2026]

KEYWORDS

Interactive Media, Educandy, Kahoot!, English Vocabulary, Learning Outcomes, Computer Education.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (Educandy dan Kahoot!) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa SMPN 3 Kabupaten Kepahiang. Jenis penelitian ini adalah kuasi-eksperimen (Quasi-Experimental) dengan rancangan Non-equivalent Control Group Design. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Kabupaten Kepahiang tahun ajaran 2025/2026. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII.A (n=30) sebagai kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan media Educandy/Kahoot! dan kelas VII.B (n=30) sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data penguasaan kosakata dikumpulkan melalui tes objektif (pretest dan posttest). Hasil analisis menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen (82,60) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,20). Hasil uji-t independen (Independent Samples t-test) menghasilkan nilai t-hitung = 6,841 dengan p-value (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima. Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen tergolong efektif (0,58; kategori sedang/tinggi) dibandingkan kelas kontrol (0,25; kategori rendah). Dapat disimpulkan bahwa integrasi media interaktif berbasis Educandy/Kahoot! memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa.

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using gamification-based interactive learning media (Educandy and Kahoot!) on students' English vocabulary mastery at SMPN 3 Kepahiang Regency. This study employed a quasi-experimental method with a Non-equivalent Control Group Design. The research population consisted of all seventh-grade students at SMPN 3 Kepahiang Regency in the 2025/2026 academic year. The sample was selected using purposive sampling and consisted of two classes, namely Class VII.A (n = 30) as the experimental class, which was taught using Educandy/Kahoot! media, and Class VII.B (n = 30) as the control class, which used conventional teaching methods. Data on vocabulary mastery were collected through objective tests (pretest and posttest). The results of the analysis showed that the mean posttest score of the experimental class (82.60) was significantly higher than that of the control class (68.20). The independent samples t-test yielded a calculated t-value of 6.841 with a p-value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05, indicating that H₀ was rejected and H_a was accepted. The mean N-Gain score of the experimental class was categorized as effective (0.58; moderate/high category), compared with the control class (0.25; low category). It can be concluded that the integration of Educandy/Kahoot!-based interactive media has a significant positive effect on improving students' English vocabulary learning outcomes.

PENDAHULUAN

Penguasaan bahasa Inggris di era globalisasi dan digitalisasi saat ini merupakan salah satu keterampilan krusial yang wajib dimiliki oleh generasi muda. Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris berfungsi sebagai sarana utama dalam mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi lintas budaya. Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan kosakata (*vocabulary mastery*) bertindak sebagai fondasi utama dan paling mendasar. Tanpa perbendaharaan kata yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan yang signifikan dalam menguasai empat keterampilan bahasa utama, yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Oleh karena itu, penguasaan kosakata yang optimal di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi modal penting untuk membentuk kemampuan berbahasa yang efektif.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SMPN 3 Kabupaten Kepahiang masih menghadapi berbagai hambatan mendasar. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Metode pengajaran masih didominasi oleh pemberian daftar kata secara manual dari buku teks, di mana siswa diminta untuk menghafal dan mencatat tanpa adanya interaksi yang menarik. Pendekatan yang monoton ini membuat siswa merasa jenuh, kurang termotivasi, dan pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Dampak dari rendahnya motivasi dan kejenuhan siswa tersebut berimbas langsung pada capaian hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa SMPN 3 Kabupaten Kepahiang. Sebagian besar nilai ulangan harian siswa pada materi kosakata masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 70. Siswa sering kali kesulitan dalam mengingat makna kata, mengeja (*spelling*), serta menerapkan kosakata baru ke dalam konteks kalimat yang tepat. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pembenahan dan inovasi dalam strategi pembelajaran agar proses transfer pengetahuan dapat berjalan lebih menyenangkan, interaktif, dan berkesan bagi siswa.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi (*game-based learning*) hadir sebagai alternatif solusi yang sangat potensial. Pemanfaatan platform digital seperti *Educandy* dan *Kahoot!* mampu mengubah atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan kompetitif secara positif. *Educandy* menyediakan berbagai permainan kata interaktif seperti *anagrams*, *matching games*, dan *word search* yang memfasilitasi pengulangan kosakata tanpa menimbulkan rasa bosan. Sementara itu, *Kahoot!* menawarkan kuis interaktif berbasis waktu secara *real-time* dengan tampilan visual dan audio yang menarik, sehingga efektif meningkatkan fokus serta keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Melihat potensi besar yang dimiliki oleh kedua platform digital tersebut, integrasi media interaktif berbasis *Educandy* dan *Kahoot!* diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan retensi memori siswa terhadap kosakata bahasa Inggris. Meskipun integrasi media digital telah banyak dibicarakan, penerapannya secara spesifik di sekolah daerah berkembang seperti SMPN 3 Kabupaten Kepahiang masih memerlukan pembuktian secara empiris.

LANDASAN TEORI

Media Interaktif merupakan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara pengguna dengan materi yang disajikan. Media ini biasanya menggabungkan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, tombol navigasi, permainan, maupun latihan soal sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respons dan memperoleh umpan balik. Dalam proses pembelajaran, media interaktif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi karena informasi disajikan dalam bentuk yang lebih variatif dan melibatkan aktivitas pengguna secara langsung.

Educandy merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan untuk membuat berbagai aktivitas permainan edukatif secara interaktif. Melalui *Educandy*, guru dapat mengubah materi pembelajaran atau kumpulan pertanyaan menjadi bentuk permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, teka-teki kata, dan aktivitas berbasis kosakata lainnya. Penggunaan *Educandy* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan karena peserta didik belajar melalui aktivitas permainan sambil tetap berfokus pada tujuan pembelajaran. Media ini juga dapat dimanfaatkan untuk latihan, penguatan materi, maupun evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* yang memungkinkan guru membuat dan menyajikan kuis interaktif kepada peserta didik secara langsung maupun dalam bentuk tugas. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui perangkat seperti

telepon pintar, tablet, atau komputer, kemudian memperoleh skor dan umpan balik berdasarkan jawaban yang diberikan. Kahoot! dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengukur pemahaman peserta didik, melakukan evaluasi pembelajaran, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar melalui unsur kompetisi yang menarik. Penggunaan tampilan visual, batas waktu, skor, dan peringkat menjadikan proses evaluasi lebih interaktif sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, menyenangkan, dan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen (Quasi-Experimental Design). Desain penelitian yang diterapkan adalah Non-equivalent Control Group Design, di mana subjek tidak dipilih secara acak murni, melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk (intact classes).

Tabel 1. Desain Penelitian Non-equivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan (Treatment) / Posttest
Eksperimen (VII.A)	O1	X (Media Educandy/Kahoot!) → O2
Kontrol (VII.B)	O3	- (Pembelajaran Konvensional) → O4

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 3 Kabupaten Kepahiang semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi dalam empat kelas paralel. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesetaraan nilai rata-rata awal. Terpilih kelas VII.A (n=30) sebagai kelas eksperimen dan kelas VII.B (n=30) sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 30 butir soal kosakata bahasa Inggris. Instrumen tes telah melalui uji validitas isi (expert judgment) dan validitas konstruksi, serta uji reliabilitas KR-20 dengan nilai $r_{11} = 0,84$ (kategori sangat tinggi). Teknik analisis data meliputi: (1) Analisis Statistik Deskriptif, (2) Uji Prasyarat Analisis (Shapiro-Wilk & Levene Test), (3) Uji Hipotesis menggunakan Independent Samples t-test pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dan (4) Uji N-Gain Score untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

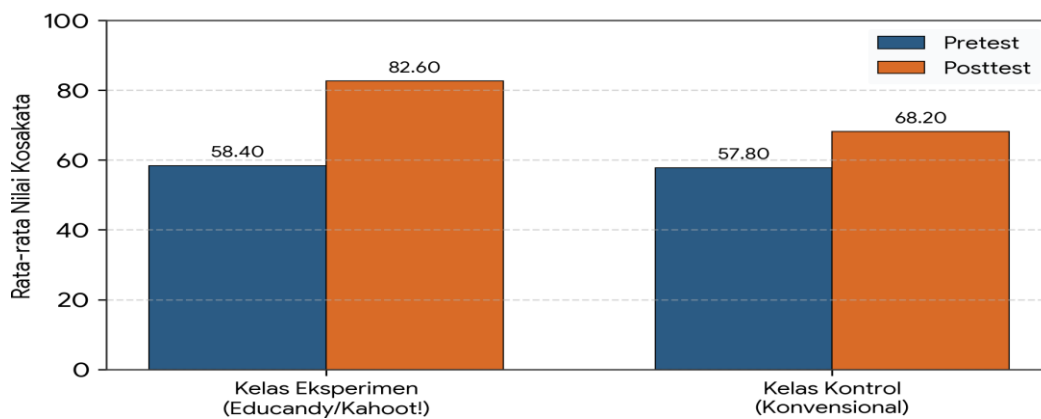
Data hasil belajar kosakata siswa diperoleh dari skor Pretest (sebelum perlakuan) dan Posttest (setelah perlakuan selama 4 kali pertemuan). Rangkuman data statistik deskriptif dari kedua kelompok sampel disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kosakata

Kelompok	Jenis Tes	N	Nilai Min	Nilai Maks	Rata-rata (Mean)	Std. Deviasi
Eksperimen (VII.A)	Pretest	30	40.00	73.33	58.40	8.92
Eksperimen (VII.A)	Posttest	30	70.00	96.67	82.60	7.14
Kontrol (VII.B)	Pretest	30	40.00	73.33	57.80	9.15
Kontrol (VII.B)	Posttest	30	53.33	83.33	68.20	8.78

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata awal (Pretest) kedua kelas relatif seimbang, yaitu 58,40 untuk kelas eksperimen dan 57,80 untuk kelas kontrol. Namun, setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai Posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan menjadi 82,60, sementara kelas kontrol hanya mencapai 68,20. Perbandingan pencapaian hasil belajar ini diperjelas secara visual melalui Gambar 1.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Antar Kelompok
Perbandingan Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Hasil Belajar



Pengujian Hipotesis dan Uji N-Gain

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test pada data Posttest setelah memastikan uji normalitas dan homogenitas varians terpenuhi ($p > 0,05$). Hasil uji-t disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Independent Samples t-test Nilai Posttest

Variabel Posttest	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keputusan Hipotesis
Posttest Eksperimen vs Kontrol	6.841	58	0.000	14.40	H0 Ditolak (Signifikan)

Hasil uji-t pada Tabel 3 menunjukkan nilai t-hitung sebesar 6,841 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed)= 0,000. Karena nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Inggris yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media interaktif Educandy/Kahoot! dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional.

Selain itu, efektivitas peningkatan hasil belajar diukur menggunakan skor Normalized Gain (N-Gain). Rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,58 (58%) yang masuk dalam kategori 'Sedang/ Efektif', sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,25 (25%) yang masuk dalam kategori 'Rendah/Kurang Efektif'.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Educandy/ Kahoot! memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di SMPN 3 Kabupaten Kepahiang. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen (82,60) yang melampaui KKM (70) secara rinci mengonfirmasi keunggulan pendekatan pembelajaran berbasis gamifikasi digital.

Secara pedagogis dan psikologis, tingginya efektivitas media Educandy dan Kahoot! disebabkan oleh beberapa faktor kunci. Pertama, elemen gamifikasi seperti kuis berbatas waktu, skor langsung (real-time leaderboard), dan umpan balik visual instan merangsang keterlibatan aktif siswa. Dalam platform Educandy, variasi permainan kata (seperti Anagrams dan Noughts & Crosses) memfasilitasi pengulangan kosakata secara menyenangkan tanpa menimbulkan kejenuhan. Sementara itu, platform Kahoot! menciptakan suasana kompetisi yang sehat di dalam kelas, mendorong siswa untuk fokus dan mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari dengan lebih cepat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Cognitive Load Theory dan Dual Coding Theory yang menyatakan bahwa penyampaian materi melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi motorik dapat memperkuat retensi memori jangka panjang (long-term memory) terhadap kosa kata baru. Temuan ini mendukung penelitian terdahulu oleh Zainuddin et al. (2020) dan Licorish et al. (2018) yang menyatakan bahwa alat pembelajaran digital berbasis kuis interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran bahasa asing.

Dari perspektif Pendidikan Komputer dan TIK, penerapan Educandy dan Kahoot! di SMPN 3 Kabupaten Kepahiang juga memberikan dampak sekunder berupa peningkatan literasi digital siswa dan guru. Keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah dapat diatasi melalui model blended atau penggunaan smartphone/ laboratorium komputer sekolah secara efektif, membuktikan bahwa teknologi edukasi dapat diimplementasikan secara fleksibel di sekolah-sekolah daerah berkembang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Educandy/Kahoot! berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa SMPN 3 Kabupaten Kepahiang. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (82,60) yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,20), serta hasil uji Independent Samples t-test yang menghasilkan p-value (0,000) < 0,05. Skor N-Gain kelas eksperimen (0,58) juga menunjukkan tingkat peningkatan hasil belajar yang tergolong cukup efektif.

Saran

Bagi Guru Bahasa Inggris: Disarankan untuk mengintegrasikan media gamifikasi seperti Educandy dan Kahoot! secara variatif dalam materi pembelajaran kosakata guna menjaga motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Bagi Pihak Sekolah: Diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana pendukung TIK seperti jaringan Wi-Fi sekolah dan fasilitas laboratorium komputer yang memadai untuk optimalisasi pembelajaran berbasis digital. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan untuk menguji pengaruh media gamifikasi digital pada keterampilan bahasa Inggris lainnya (seperti Listening atau Speaking) serta memperluas cakupan sampel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilos, V., & Fuchs, K. (2022). The perceived usefulness of gamified e-learning: A study of undergraduate students with implications for higher education. *Frontiers in Education*, 7, 945536. doi:10.3389/feduc.2022.945536.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Astuti, E., Lestari, S., & Erika, F. (2021). Google Classroom effectiveness helping Educandy as learning media. *Educational Studies: Conference Series*, 1(1), 153–159. doi:10.30872/escs.v1i1.862.
- Buhori, R. A. N., & Karnawati, R. A. (2022). The implication of Educandy learning media on students' learning outcomes in Japanese learning. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang*, 7(1), 55–63. doi:10.17509/japanedu.v7i1.39049.
- Candan, F., & Başaran, M. (2024). A meta-thematic analysis of using technology-mediated gamification tools in the learning process. *Interactive Learning Environments*, 32(7), 3332–3348. doi:10.1080/10494820.2023.2172589.
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55, 34–70. doi:10.1111/bjet.13335.
- Dewi, A. K., Setyorini, C., Zahro, F., & Wahyono. (2023). EDUCANDY: Innovation of 21st century learning media to increase student learning outcomes. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). doi:10.20961/shes.v6i1.71090.
- Fitria, A., & Roziqi, M. A. (2022). Educandy platform in improving the understanding of Arabic vocabulary for high school students during the pandemic. *Alsinatuna: Journal of Arabic Linguistics and Education*, 7(2), 145–159. doi:10.28918/alsinatuna.v7i2.4865.
- Hilmi, N., & Prastowo, A. (2023). Use of Educandy in improving science learning outcomes in elementary schools. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 1–12. doi:10.30829/tar.v30i1.2519.
- Kholfadina, K., & Mayarni. (2022). Penggunaan Educandy dan dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 259–265. doi:10.23887/jppp.v6i2.49503.

- Krath, J., Schürmann, L., & von Korfflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 106963. doi:10.1016/j.chb.2021.106963.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B. K., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research in Learning Technology*, 26, 1-23.
- Martínez-Jiménez, R., Pedrosa-Ortega, C., Licerán-Gutiérrez, A., Ruiz-Jiménez, M. C., & García-Martí, E. (2021). Kahoot! as a tool to improve student academic performance in business management subjects. *Sustainability*, 13(5), 2969. doi:10.3390/su13052969.
- Metwally, A. H. S., Nacke, L. E., Chang, M., Wang, Y., & Yousef, A. M. F. (2021). Revealing the hotspots of educational gamification: An umbrella review. *International Journal of Educational Research*, 109, 101832. doi:10.1016/j.ijer.2021.101832.
- Nurbatra, L. H. (2019). Educandy as a Digital Game-Based Learning in EFL Classroom. *English Language Teaching and Research Journal*, 3(2), 112-125.
- Oktafiyana, C., & Septiana, Y. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan game Educandy dan video animasi KineMaster dan Animaker pada pembelajaran pengenalan kosakata anggota tubuh dan panca indera beserta fungsi dan cara perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166–174. doi:10.26740/eds.v5n2.p166-174.
- Ortiz-Martínez, E., Santos-Jaén, J. M., & Marín-Hernández, S. (2023). Kahoot! and its effect on financial accounting marks at the university. *Education and Information Technologies*, 28, 12671–12686. doi:10.1007/s10639-023-11612-z.
- Özdemir, O. (2025). Kahoot! game-based digital learning platform: A comprehensive meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1), e13084. doi:10.1111/jcal.13084.
- Putri, A. M. K., Akhwani, Nafiah, & Djazilan, M. S. (2021). Pengaruh media Educandy pada pembelajaran PPKn terhadap motivasi belajar daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4206–4211. doi:10.31004/basicedu.v5i5.1537.
- Ramadhanti, N., Rosnija, E., & Rahmani, E. F. (2024). The impact of Educandy word search game on enhancing students' vocabulary mastery: A pre-experimental study in eighth grade at SMPN 5 Pontianak. *English Education: Journal of English Teaching and Research*, 9(1), 74–81. doi:10.29407/jetar.v9i1.20552.
- Rayan, B., & Watted, A. (2024). Enhancing education in elementary schools through gamified learning: Exploring the impact of Kahoot! on the learning process. *Education Sciences*, 14(3), 277. doi:10.3390/educsci14030277.
- Rezi, M., Quintana, J., Dominic, W., & Darius, L. (2023). Development of Educandy platform as an educational game to improve Arabic language learning achievement. *Journal International Inspire Education Technology*, 2(1), 53–66. doi:10.55849/jiiet.v2i1.445.
- Rojabi, A. R., Setiawan, S., Munir, A., Purwati, O., Safriyani, R., Hayuningtyas, N., Khodijah, S., & Amumpuni, R. S. (2022). Kahoot, is it fun or unfun? Gamifying vocabulary learning to boost exam scores, engagement, and motivation. *Frontiers in Education*, 7, 939884. doi:10.3389/feduc.2022.939884.
- Saputri, Y. E., & Rusnilawati. (2023). Discovery learning through Educandy: Its effectiveness on students' critical thinking ability and self-confidence. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 6(1), 27–34. doi:10.23887/tscj.v6i1.61737.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Toma, F., Diaconu, D. C., & Popescu, C. M. (2021). The use of the Kahoot! learning platform as a type of formative assessment in the context of pre-university education during the COVID-19 pandemic period. *Education Sciences*, 11(10), 649. doi:10.3390/educsci11100649.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55–63. doi:10.31000/lgrm.v10i1.4089.
- Widiastuti, R., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media kuis Educandy pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2082–2089. doi:10.31004/basicedu.v5i4.1161.
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2022). Evaluation of continued use on Kahoot! as a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556. doi:10.1016/j.procs.2021.12.172
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical studies. *Educational Research Review*, 30, 100326.