

ABSTRACT

Wijaya, Antonius Agus. (2017). *The Role of Digital Learning Facilitation: Socrative App to Engage Students in Learning English*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Engaging students to learn in this era has become one of the toughest challenges for teachers. Nowadays, students will easily get bored when a class relies only on conventional learning activities. This study deals with the role of digital learning facilities in the form of online application called *Socrative App* to engage students in learning English in Budi Utama Junior High School Yogyakarta.

This study is aimed to investigate the use of digital learning facilitation *Socrative App* with its role to engage students in learning English inside the classroom. The study is set to answer one research question, i.e. to what extent does the digital learning facilitation (*Socrative App*) engage the students in learning English? During the pre-service program in the school, the researcher found that most students were highly disengaged in their English classes.

This study made use of classroom action research to capture students' learning engagement in response to the adoption of *Socrative App*. Two cycles were employed to assess whether *Socrative App* could increase students' motivation and enthusiasm to learn English. In order to get the exact data measurement and investigate the changes in students, the researcher employed quantitative research using scale questionnaire. The data gathering technique was done in observation and questionnaire. The research participants of this study were twenty three (23) students from 8th grade class A in Budi Utama Junior High School Yogyakarta.

The result of the study showed that digital learning facilitation using *Socrative App* could solve the problem about students' engagement inside the class. In addition, the students also showed the enjoyment when joining the learning activities and interest during the learning process. Then, all the teachers were recommended to use digital learning facilitation in order to engage the students in learning.

Keywords: engagement, digital learning facilitation, Socrative App, classroom action research

ABSTRAK

Wijaya, Antonius Agus. (2017). *The Role of Digital Learning Facilitation: Socrative App to Engage Students in Learning English*. Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, JPBS, FKIP, Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Menarik minat siswa dalam belajar di era saat ini merupakan suatu tantangan berat bagi guru. Saat ini, siswa cenderung menjadi bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini membahas tentang peran dari fasilitas pembelajaran digital berupa aplikasi online bernama Socrative App untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Inggris di SMP Budi Utama Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengadopsikan penggunaan fasilitas pembelajaran digital Socrative App dalam pengaruhnya untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Inggris di dalam kelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: sejauh mana pengadopsian fasilitas pembelajaran digital Socrative App menarik minat siswa dalam belajar bahasa Inggris. Penelitian ini juga dilakukan untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ditemukan oleh peneliti selama melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Budi Utama Yogyakarta.

Metode penelitian tindakan kelas dilakukan oleh peneliti untuk mengobservasi sekaligus menyimpulkan hasil dari pengadopsian Socrative App dalam menarik minat belajar siswa di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti menggunakan dua siklus untuk melihat perubahan sejauh mana Socrative App dapat mengatasi permasalahan minat siswa dalam belajar di dalam kelas. Untuk mendapatkan data pengukuran yang pasti dalam melihat perubahan pada siswa, penelitian ini dilakukan dengan desain penelitian kuantitatif menggunakan kuisioner berbentuk skala. Pengambilan data dilakukan menggunakan dua cara yaitu observasi dan kuisioner. Peserta penelitian ini terdiri dari dua puluh tiga (23) siswa kelas 8 A di SMP Budi Utama Yogyakarta.

Data dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fasilitas pembelajaran digital Socrative App terbukti mampu mengatasi masalah minat belajar siswa di dalam kelas. Terlebih lagi, siswa juga menunjukkan kenyamanan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan minat selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, guru disarankan agar menggunakan fasilitas digital untuk menarik minat belajar siswa.

Kata Kunci: engagement, digital learning facilitation, Socrative App, classroom action research