

ABSTRACT

Rianita, Elvira. (2019). *The Use of Kahoot! to Engage Students in Learning Grammar*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Student engagement plays an important role in language learning since it positively affects students' performance in the class. One of several ways to engage students is by implementing play-based learning activities using technology. *Kahoot!* is a current game-based digital learning platform that has recently been implemented in language learning. This research aims to investigate the use of *Kahoot!* in grammar learning class. There are two research questions addressed in this study, namely (1) How does *Kahoot!* engage students in learning grammar? and (2) What types of student engagement dimensions are exhibited in the implementation of *Kahoot!*?

This research was a case study. The data gathering techniques used in this study were interviews, observations, and students' reflective journal. Data triangulation was used to validate the data. The data analysis technique used was descriptive analysis.

The results of the study showed that *Kahoot!* could engage students in six ways, namely enabling students to set the goal, helping students focus more on the task, facilitating students to build enthusiasm and interest in learning grammar, allowing students to experience a playful learning activity, facilitating students to collaborate with their friends, and fulfilling students' need of reward and sense of competition. In addition, the student engagement dimensions exhibited by the students were emotional, cognitive, and behavioral dimensions.

To conclude, this case study research found out that *Kahoot!* was potential to engage students in learning grammar. Moreover, the students who were engaged exhibited the three dimensions of student engagement, namely emotional engagement, cognitive engagement, and behavioral engagement.

Keywords: student engagement, *Kahoot!*, grammar

ABSTRAK

Rianita, Elvira. (2019). *The Use of Kahoot! to Engage Students in Learning Grammar*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Keterlibatan siswa memiliki peran penting dalam pembelajaran bahasa karena keterlibatan siswa secara positif dapat mempengaruhi kinerja siswa di kelas. Salah satu dari beberapa cara untuk melibatkan siswa adalah dengan menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. *Kahoot!* adalah salah satu platform pembelajaran berbasis *game* digital yang baru-baru ini diterapkan dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan *Kahoot!* di kelas *Grammar*. Ada dua rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimana *Kahoot!* membuat siswa terlibat dalam pembelajaran *grammar*? dan (2) Apa jenis dimensi keterlibatan siswa yang ditunjukkan dalam implementasi *Kahoot!*?

Penelitian ini adalah sebuah studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan jurnal reflektif siswa. Triangulasi data digunakan untuk validitas data penelitian ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kahoot!* dapat membuat siswa menunjukkan keterlibatan dalam pembelajaran dalam enam cara, yaitu memungkinkan siswa untuk menetapkan tujuan, membantu siswa lebih fokus pada tugas, memfasilitasi siswa untuk membangun antusiasme dan minat dalam belajar, memungkinkan siswa untuk mengalami kegiatan belajar yang menyenangkan, memfasilitasi siswa untuk berkolaborasi dengan teman-teman mereka, dan memenuhi kebutuhan siswa akan penghargaan dan rasa kompetisi. Selain itu, dimensi keterlibatan siswa yang ditunjukkan oleh siswa adalah dimensi emosional, kognitif, dan tingkah laku.

Pada kesimpulannya, penelitian studi kasus ini menunjukkan bahwa *Kahoot!* berpotensi untuk membuat siswa menunjukkan keterlibatan dalam belajar *grammar*. Selain itu, para siswa menunjukkan tiga dimensi keterlibatan siswa, yaitu keterlibatan emosional, keterlibatan kognitif, dan keterlibatan perilaku

Kata kunci: student engagement, *Kahoot!*, grammar