

ABSTRACT

Herningtyas, Mirza Novalda. 2020. *ELESP Students' Perception in Learning Grammar Using Kahoot!*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Faculty of Teachers Training and Education. Sanata Dharma University.

This research dealt with a survey on students' perception in learning grammar using *Kahoot!* in Grammar I class in Sanata Dharma University. The research aimed to find students' perceptions in learning grammar using *Kahoot!* and the factors affecting students' perception.

There were two research questions, namely: (1) What is the ELESP students' perception about the use of *Kahoot!* in learning grammar? and (2) What are the factors affecting ELESP students' perception on the use of *Kahoot!*?

The method used in this research is survey method. The participants in this research were (27) students of Grammar I Class academic year 2017 who were already taught grammar using *Kahoot!*. The data was found after the researcher distributed the questionnaire and interviewed some respondents.

The result of this research showed the responses of the students towards the use of *Kahoot!* in learning grammar in Grammar I class. Moreover, some students claimed the existence of *Kahoot!* in Grammar I class help them learning grammar effectively. Most of the students agreed that *Kahoot!* can help them learning grammar in a fun way and giving motivation in learning grammar. The factors affecting someone's perceptions showed the real result of four factors affecting students' perception in learning grammar using *Kahoot!*. The students showed positives and negatives responses based on the factors.

Keywords: *Kahoot!*, *Perception*, *Learning Grammar*, *Grammar I Class*

ABSTRAK

Herningtyas, Mirza Novalda. 2020. *ELESP Students' Perception in Learning Grammar Using Kahoot!*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini meneliti tentang survei mengenai persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dalam pembelajaran *grammar* menggunakan *Kahoot!* di kelas *Grammar I* di Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa dalam belajar *grammar* menggunakan *Kahoot!* dan faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa.

Terdapat dua pertanyaan dalam penelitian ini, yaitu: (1) Apa persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris terhadap penggunaan *Kahoot!* dalam belajar *grammar*? dan (2) Faktor apa sajakah yang mempengaruhi persepsi mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris terhadap penggunaan *Kahoot!*?

Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode survei. Partisipan dalam penelitian ini merupakan (27) mahasiswa kelas *Grammar I* tahun angkatan 2017 yang telah melewati pembelajaran *grammar* menggunakan *Kahoot!*. Data didapatkan setelah peneliti membagikan kuesioner dan mewawancarai beberapa responden.

Hasil penelitian tersebut memperlihatkan respon mahasiswa mengenai kegunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran *grammar* di kelas *Grammar I*. Selain itu, beberapa mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* di kelas *Grammar I* dapat membantu mereka dalam belajar *grammar* secara efektif. Sebagian besar mahasiswa setuju bahwa *Kahoot!* dapat membantu mereka dalam proses belajar, tidak hanya dalam hal menyenangkan namun juga dapat memotivasi mereka dalam pembelajaran *grammar*. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang menunjukkan hasil yang nyata dari faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa dalam belajar *grammar* menggunakan *Kahoot!*. Mahasiswa-mahasiswa tersebut memperlihatkan respon positif dan negatif berdasarkan faktor-faktor tertentu.

Kata Kunci: *Kahoot!*, *Perception*, *Learning Grammar*, *Grammar I Class*