

ABSTRACT

Santi, Dewi Nurma (2020). *The Use of Kahoot Videos to Motivate Students In Listening*. Yogyakarta: English Language Study Program, Sanata Dharma University.

Listening skill is the most important skill in learning a language among other skills. Based on the teaching practice experiences in SMAN 4 Yogyakarta, the researcher found that students in X IPS 2 and X IPS 3 were less motivated during listening class. This research discusses the use of Kahoot videos to motivate students in listening in English.

The formulated problems of this study were: (1) How are Kahoot videos used as listening activities? and (2) How does the use of Kahoot videos motivate the students in listening activities?

This research dealt with Planning, Production, and Evaluation (PPE) design by Richey and Klein (2014) to answer the first research question in order to explain the implementation of the media. The second research question was answered by distributing questionnaire based on the motivation theory by Deci and Ryan and also the interview to strengthen the findings. The participants of this study were fifty (50) students that fill the questionnaire while the interview was aimed at three selected students through a purposive sampling method.

The students' need and interest in listening in English were analyzed in the planning stage. The process of implementing the learning media was described in the production stage. The use of Kahoot videos quiz as a learning media was seen through lesson plans. There were two media experts who evaluated and validated the media in this research. The media was stated feasible and suitable to be used in learning English in listening class.

The use of Kahoot videos in X IPS 2 and X IPS 3 affected the students in learning towards the motivation indicators: (1) Kahoot creates meaningful learning, (2) Kahoot creates enjoyment (3) Kahoot enables connection. Moreover, the use of Kahoot videos quiz in listening class helped the students to learn in a fun way and also motivate them by 80%.

Keywords: Kahoot, motivation, descriptive research

ABSTRAK

Santi, Dewi Nurma (2020). *The Use of Kahoot Videos to Motivate Students In Listening*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Kemampuan mendengar merupakan hal yang utama ketika mempelajari suatu bahasa sebelum kemampuan-kemampuan yang lain. Berdasarkan pengalaman mengajar di SMAN 4 Yogyakarta, peneliti menemukan siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 kurang termotivasi ketika kelas mendengarkan berlangsung. Penelitian ini mendiskusikan siswa dengan penggunaan gamifikasi, yaitu melalui situs web berbasis game Kahoot untuk membantu memotivasi siswa dalam mendengar Bahasa Inggris.

Masalah yang dirumuskan dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana kuis video Kahoot diterapkan di kelas mendengarkan? dan (2) Bagaimana penggunaan kuis video Kahoot memotivasi siswa di kelas mendengarkan?

Penelitian ini menggunakan metode *Planning, Production, dan Evaluation (PPE)* oleh Richey dan Klein untuk menjawab pertanyaan pertama dalam rumusan masalah guna menguraikan proses penerapan kuis tersebut. Pertanyaan kedua dalam rumusan masalah terjawab dengan menyebarkan kuesioner berdasarkan teori motivasi oleh Deci dan Ryan dan wawancara untuk memperkuat temuan yang ada. Peserta penelitian ini terdiri dari 50 siswa yang ditujukan untuk mengisi kuesioner, sedangkan kegiatan wawancara ditujukan kepada tiga siswa yang dipilih melalui metode *purposive sampling*.

Pada tahap *planning* ditemukan kebutuhan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas mendengarkan. Dalam proses penerapan media yang digunakan di kelas mendengarkan dijabarkan pada tahap *production*. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan kuis video kahoot sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ada pada RPP. Penggunaan media dipastikan sesuai dengan materi dan kebutuhan serta minat siswa. Terdapat dua ahli media untuk mengevaluasi dan memvalidasi media yang digunakan dalam penelitian ini. Media yang dibuat dinyatakan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas mendengarkan.

Penggunaan kuis video Kahoot di kelas X IPS 2 dan X IPS 3 mempengaruhi siswa pada beberapa indikator motivasi: (1) Kahoot menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, (2) Kahoot menimbulkan kesenangan (3) Kahoot memberikan interaksi. Selain itu, penggunaan kuis video Kahoot di kelas mendengarkan membantu siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa sebesar 80%.

Kata kunci: Kahoot, motivasi, penelitian deskriptif