

ABSTRACT

Lestari, Asih. 2021. *Students' Perception on the Use of Kahoot! As a Game-Based Learning to Increase Participation in Learning English at SMA Bentara Wacana Muntilan*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Learning process always prioritizes quality by keeping up with the changes in technology. In this 21st century, digital technology is increasingly important for a number of reasons including to foster students' motivation and skills to learn and innovate. The skills in digital technology also assist educators in developing learning materials. Students nowadays are very attached to their mobile phones, especially because of the impact of COVID-19. During the Covid- 19 pandemic, learning has shifted to online mode, in which students are required to access various learning resources or learning methods by using Smartphones. This case study research looked into the perception of the students of SMA Bentara Wacana Muntilan in using *Kahoot!* as a game-based learning media in increasing their participation in learning English.

The research question addressed in this research is what is the students' perception on the use of *Kahoot!* In increasing their participation in learning English?

To answer the research question, the researcher uses a qualitative research design. The data collection methods used in this case study research were questionnaires and interviews. The participants of a questionnaire session in this study were forty (40) 12th grade students in the English class at SMA Bentara Wacana Muntilan. The use of the questionnaire aims to determine the students' perceptions and to select (4) interviewees. Questionnaires and interviews were conducted online (*Google Form* and *Whatsapp call*).

Students of SMA Bentara Wacana Muntilan perceive that using *Kahoot!* can help them better understand the material given because it can help train their memory related to the material that has been learned. The students state that the use of *Kahoot!* Makes learning fun and more exciting. The data shows that internet connection, frequency of use, and delivery of material by teachers are the aspects mentioned by students that influence the use of *Kahoot!*.

Keywords : *Kahoot!*, Game-Based Learning, perception, participation

ABSTRAK

Lestari, Asih. 2021. *Students' Perception on the Use of Kahoot! as a Game-based Learning to Increase Participation in Learning English at SMA Bentara Wacana Muntilan*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Proses pembelajaran selalu mengutamakan kualitas dengan mengikuti perkembangan teknologi. Di abad 21 ini, teknologi digital menjadi semakin penting, dan memicu motivasi siswa, sehingga mereka memiliki keterampilan untuk belajar dan berinovasi. Keterampilan ini juga membantu pendidik untuk mengembangkan materi pembelajaran. Kini para pelajar sangat bergantung pada ponselnya terutama karena dampak COVID-19. Pada era saat ini model pembelajaran menuntut siswa untuk belajar secara online, mereka harus mengakses berbagai sumber belajar atau metode pembelajaran dengan menggunakan Smartphone. Penelitian ini membahas studi kasus tentang persepsi siswa di SMA Bentara Wacana Muntilan dalam penggunaan *Kahoot!* di kelas bahasa Inggris. Secara spesifik, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan persepsi siswa tentang penggunaan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan partisipasi mereka dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pertanyaan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa tentang penggunaan *Kahoot!* dalam meningkatkan partisipasi mereka pada pembelajaran Bahasa Inggris?

Untuk menjawab pertanyaan penelitian, peneliti menggunakan desain penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian studi kasus ini adalah kuesioner dan wawancara. Partisipan pada sesi kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari empat puluh (40) siswa kelas 12 bahasa Inggris di SMA Bentara Wacana Muntilan. Penggunaan kuesioner bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa dan untuk memilih empat (4) orang untuk diwawancarai. Kuesioner dan wawancara dilakukan secara online (*Google Form* dan *Whatsapp call*).

Siswa SMA Bentara Wacana Muntilan mempersepsikan bahwa menggunakan *Kahoot!* dapat membantu mereka lebih memahami materi yang diberikan karena dapat membantu melatih ingatan mereka terkait materi yang telah dipelajari. Siswa menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* membuat belajar menjadi menyenangkan dan lebih mengasyikkan. Data menunjukkan bahwa koneksi internet, frekuensi penggunaan, dan penyampaian materi oleh guru merupakan aspek-aspek yang disebutkan siswa yang mempengaruhi penggunaan *Kahoot!*.

Kata Kunci : *Kahoot!*, Game-Based Learning, Persepsi, Partisipasi