

ABSTRACT

Nayoan, V. E. (2026). *Students' Perceptions of the Use of Games in English Speaking Class*. Yogyakarta: English Language Study Program. Sanata Dharma University.

This study aimed to investigate students' perceptions toward the use of games in the Basic Listening and Speaking class of the English Language Education Study Program at Sanata Dharma University. This study employed a descriptive quantitative method. The data were collected through a Google Forms questionnaire consisting of 28 statements. The participants were 17 fourth-semester students who had experienced the use of games in speaking activities. The data were collected through a Google Forms questionnaire consisting of 28 statements covering three aspects: students' perceptions of games, speaking confidence, and anxiety reduction during speaking activities. The data were analyzed using descriptive analysis by calculating the percentage of each response.

The findings revealed that students had positive perceptions toward the use of games in speaking class. A total of 94.1% of the participants enjoyed learning English through games, while 100% agreed that games made the class more interesting. In addition, 82.3% of the students reported that games increased their confidence in speaking English, and 70.5% felt less nervous when participating in speaking activities. These findings indicate that games create a more engaging, enjoyable, and supportive learning environment, which encourages students to participate more actively and confidently in English speaking activities.

Based on these findings, it can be concluded that the use of games has a positive impact on English speaking classes. Games not only make the learning process more engaging and enjoyable, but they can also encourage students to participate more actively, improve their confidence in speaking, and reduce their anxiety during speaking activities. Therefore, games can be considered an effective learning strategy to support the development of students' speaking skills in the English Language Education Program.

Keywords: *Games, Speaking Class, Students' Perceptions, Speaking Confidence, Anxiety Reduction.*

ABSTRAK

Nayoan, V. E. (2026). *Students' Perceptions of the Use of Games in English Speaking Class*. Yogyakarta: English Language Study Program. Sanata Dharma University.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan permainan (*games*) dalam mata kuliah *Basic Listening and Speaking* di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang didukung oleh data kuantitatif. Partisipan penelitian berjumlah 17 mahasiswa semester empat yang telah mengikuti kegiatan berbicara menggunakan permainan. Data dikumpulkan melalui kuesioner Google Forms yang terdiri atas 28 butir pernyataan yang mencakup tiga aspek, yaitu persepsi mahasiswa terhadap permainan, kepercayaan diri dalam berbicara, dan penurunan kecemasan selama kegiatan berbicara. Data dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase setiap jawaban responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan permainan dalam pembelajaran berbicara. Sebanyak 94,1% responden menyatakan bahwa mereka menikmati belajar bahasa Inggris melalui permainan, sedangkan 100% responden menyatakan bahwa permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, 82,3% mahasiswa merasa bahwa permainan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara bahasa Inggris, dan 70,5% merasa lebih tidak gugup ketika mengikuti kegiatan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendukung sehingga mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif dan percaya diri dalam kegiatan berbicara bahasa Inggris.

Berdasarkan temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan memiliki dampak positif pada kelas-kelas berbicara bahasa Inggris. Permainan tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara, serta mengurangi kecemasan mereka selama kegiatan berbicara. Oleh karena itu, permainan dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam Program Pendidikan Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Permainan, Kelas Berbicara, Persepsi Mahasiswa, Kepercayaan Diri Berbicara, Penurunan Kecemasan.*