**ABSTRACT**

Nurul Hidayati 2020, The Effect of Kahoot Game in Teaching English Learning on Student’s Partof Speech Mastery at The Elevent Grade in SMAN 1 PAMEKASAN, Advisor: Eva Nikmatul Rabbianty M.Pd

Key Words: Kahoot Game, Teaching English Learning, Part of Speech

Technology is being increasingly integrated into teaching environments in view of enhancing students’ motivation. In particular, game-based student response systems have been found to foster students’ engagement, enhance classroom dynamics and improve overall students’ learning experience. In phenomena, that the students’ surely will be interested with in teaching learning process which is packed with fun like use of instructinal media. Media that used like technology in games-based learning plafrom in accordance with the needs of students in improving learning, especially in learning English. In English also study about language first, and first step to learn it, is about word and sentence. However, the problem right now its about the lack of interest in the teaching learning process, it will give impact and influence the students in their ability that hard to catch the students explanation in english learning, so that, the students have difficult to product the english language especially in grammar, also confused to determine what is the word include. So that, the researcher are suggested to give new innovation by create a quiz in kahoot game that it is interractive game that hopes to answer the problem in the phenomenonyang berharap dapat menjawab masalah dalam phenomena.

The research problems of this study are the students taught english learning in grammar by using kahoot game have better in part of speech mastery at the eleven grade of SMAN 1 Pamekasan, and how significant effect of kahoot game on students part of speech mastery at the eleven grade of SMAN 1 Pamekasan.

This study to find out the effect of kahoot game on students part of speech mastery and to measure the significant of kahoot game. This study is true-experimental. There are two variable in this study, the independent variable is kahoot game and dependent variable is students part of speech mastery.

The population of this study is all eleven grade student of SMAN 1 Pamekasan that focuses on IPA class , Amount 282 student. Then the researcher takes 50 students as sample of this study. The researcher divided 50 students into two group. Research instrument which are used are test and documentation. The study took place for two weeks, from 15th January – 22th January 2020.the obtained data from test was analyzed by using independent t-test formula.

The result showed that there is an effect of kahoot game on students part of speech mastery at the eleven grade of SMAN 1 Pamekasan, and the effect is significant, the proof is the tvalue is higher than ttable (the critical value of test) either in 5% or 1% (5% = 2,01 <19, 7915294693) or (1% = 2,68 < 19, 7915294693). It Based on the result above, it is suggested for English teacher aid students in improving their English learning especially in part of speech mastery by using kahoot game, because it can make students more active, enthusiastic, and communicative. It is suggested for student at SMAN 1 Pamekasan to be more spirit in English Learning.

**ABSTRAK**

Nurul Hidayati 2020, The Effect of Kahoot Game in Teaching English Learning on Student’s Partof Speech Mastery at The Elevent Grade in SMAN 1 PAMEKASAN, Advisor: Eva Nikmatul Rabbianty M.Pd

Kata kunci: Kahoot Game, Teaching English Learning, Part of Speech

Teknologi semakin terintegrasi ke dalam lingkungan pengajaran dalam rangka meningkatkan motivasi siswa. Secara khusus, sistem respons siswa berbasis permainan telah ditemukan untuk mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan dinamika ruang kelas dan meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Dalam fenomena, bahwa para siswa pasti akan tertarik dengan proses belajar mengajar yang dikemas dengan kesenangan seperti penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan seperti teknologi dalam pembelajaran berbasis plafrom sesuai dengan kebutuhan siswa dalam meningkatkan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam bahasa Inggris juga belajar tentang bahasa terlebih dahulu, dan langkah pertama untuk mempelajarinya, adalah tentang kata dan kalimat. Namun, masalah saat ini adalah tentang kurangnya minat dalam proses belajar mengajar, itu akan memberikan dampak dan mempengaruhi siswa dalam kemampuan mereka yang sulit untuk menangkap penjelasan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga, siswa memiliki kesulitan untuk menghasilkan Bahasa Inggris terutama dalam tata bahasa, juga bingung menentukan apa kata yang disertakan. Oleh karena itu, peneliti disarankan untuk memberikan inovasi baru dengan membuat kuis di game kahoot bahwa itu adalah game interractive yang berharap dapat menjawab masalah dalam fenomena yang dapat dijawab dalam fenomena.

Ada dua masalah dalam penelitian ini. Yang pertama, Apakah para siswa mengajarkan pembelajaran bahasa Inggris dalam tata bahasa dengan menggunakan permainan kahoot lebih baik dalam bagian penguasaan bicara di kelas sebelas SMAN 1 Pamekasan. Dan yang kedua, Bagaimana pengaruh signifikan permainan kahoot pada siswa bagian dari penguasaan bicara di kelas sebelas SMAN 1 Pamekasan.

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan kahoot pada siswa bagian dari penguasaan bicara dan untuk mengukur signifikansi permainan kahoot pada siswa bagian dari penguasaan bicara. Penelitian ini adalah eksperimen-sejati. Ada dua variabel dalam penelitian ini, variabel independen adalah permainan kahoot dan variabel dependen adalah bagian siswa dari penguasaan bicara.

Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas sebelas SMAN 1 Pamekasan yang berfokus pada kelas IPA, Jumlah 282 siswa. Kemudian peneliti mengambil 50 siswa sebagai sampel penelitian ini. Peneliti membagi 50 siswa menjadi dua kelompok. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dokumentasi dan dokumentasi. Penelitian ini berlangsung selama dua minggu, dari 15 Januari - 22 Januari 2020. Data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan menggunakan rumus t-test independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan kahoot pada siswa bagian dari penguasaan berbicara pada siswa kelas sebelas SMAN 1 Pamekasan, dan pengaruhnya signifikan, buktinya nilai-t lebih tinggi daripada t-tabel baik 5% atau 1% (5% = 2,01 <19, 7915294693) atau (1% = 2,68 <19, 7915294693). Berdasarkan hasil di atas, disarankan bagi guru Bahasa Inggris membantu siswa dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris mereka terutama di bagian penguasaan berbicara dengan menggunakan permainan kahoot, karena dapat membuat siswa lebih aktif, antusias, dan komunikatif. Disarankan bagi siswa di SMAN 1 Pamekasan untuk lebih semangat dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.