

ABSTRACT

Alfinah, Yuni. Student's Registered Number. 126203201002. 2024. *The Effectiveness of Using Kahoot Games Towards Students' Grammar Mastery at The Eight Grades of MTs. Darul Falah Sumbergempol*. Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic University of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Advisor: Arpinda Syifa'a Awalina, M.Pd.

Keywords: *Effectiveness, Kahoot Games, Grammar Mastery*

Grammar is a basic element in a language that connects the arrangement of meaning with other parts. Grammar can be defined as learning about the forms or rules that exist in a language. Without grammar, a word can't be put together and would just be a collection of meaningless pieces of words. Therefore, using certain media to teach grammar is very important. One of the media that can be used to help learners in enhancing grammar mastery is Kahoot Games. Kahoot is a software application that provides education-based online game services. The use of Kahoot media as a platform-based learning media can improve students' grammar mastery because students become more motivated and interested in the learning process. This study was conducted by researcher to find out whether Kahoot Game is effective or not if used in learning to increase students' grammar mastery.

The problem formulation in this study is "Is there a significant difference between the grammar mastery scores of VIII grade students who are taught using Kahoot Games and those who are not taught using Kahoot Games at MTs. Daru; Falah Sumbergempol?"

Based on the formulation of the research problem, the objective of this study is "To find out if there is a significant difference in the grammar mastery scores of eight grades students who are taught using Kahoot Games and who are not taught using Kahoot Games at MTs. Darul Falah Sumbergempol".

This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design. The population of this study were VIII grade students at MTs. Darul Falah Sumbergempol. The sample was 54 students taken from class VIII-A as an experimental class and class VIII-B as a control class. The instrument used to collect data in this study was test. Researcher used the T-test using the SPSS version 26.0 program to analyze the data.

The result of this study are: 1.) There is a difference in scores between the experimental class and control class and the control class, where the average value of the pre-test for the experiment class is 57.33 and for the post-test is 79.41 while for the control class the average value for the pre-test is 57.56 and for the post-test is 67.04. Thus it can be said if the post-test value is higher than the pre-test value. 2.) The sig result (2-tailed) of Independent Sample T-test is 0.000 and less than 0.05 ($0.000 < 0.05$). This indicates that the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis can be accepted.

Thus, it can be concluded that the use of Kahoot Game in learning to improve grammar mastery of eighth grade students at MTs. Darul Falah Sumbergempol is effective.

ABSTRAK

Alfinah, Yuni. Nomor Induk Mahasiswa. 126203201002. 2024. *The Effectiveness of Using Kahoot Game Towards Students' Grammar Mastery at The Eighth Grades of MTs. Darul Falah Bendiljati Kulon, Sumbergempol*. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Negeri Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing: Arpinda Syifa'a Awal, M.Pd.

Kata Kunci: Keefektifan, Game Kahoot, Penguasaan Tata Bahasa.

Grammar merupakan suatu unsur dasar dalam suatu bahasa yang menghubungkan antara susunan makna dengan bagian-bagian lainnya. Grammar dapat didefinisikan sebagai suatu pembelajaran tentang bentuk atau aturan yang ada di dalam suatu bahasa. Tanpa grammar, suatu kata tidak akan bisa disatukan dan akan hanya merupakan suatu kumpulan dari potongan-potongan kata yang tidak bermakna. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi jika menggunakan media yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh karena itu, menggunakan media tertentu untuk mengajar tata bahasa sangatlah penting. Diantara media yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan prestasi mendengarkan adalah Kahoot Game. Kahoot merupakan aplikasi perangkat lunak yang menyediakan layanan permainan online berbasis pendidikan. Penggunaan media Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis platform dapat meningkatkan prestasi mendengarkan siswa karena siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah Kahoot Game efektif atau tidak jika digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan tata bahasa siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai penguasaan tata bahasa siswa kelas VIII yang diajar dengan menggunakan Kahoot Games dan yang tidak diajar dengan menggunakan Kahoot Games di MTs. Darul Falah Bendiljati Kulon”

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam nilai penguasaan tata bahasa siswa kelas delapan yang diajar dengan menggunakan Kahoot Games dan yang tidak diajar dengan menggunakan Kahoot Games di MTs. Darul Falah Bendiljati Kulon”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan design penelitian quasi experimental. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs. Darul Falah bendiljati Kulon. Sampelnya 54 siswa yang diambil dari kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelas Kontrol. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Peneliti menggunakan uji T-test dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 untuk menganalisis data.

Hasil penelitian ini adalah: 1.) Terdapat perbedaan skor antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana nilai rata-rata pre-test untuk kelas eksperimen adalah 57.33 dan untuk post-test adalah 79.41 sedangkan untuk kelas kontrol nilai

rata-rata untuk pre-test adalah 57.56 dan untuk post-test 67.04. Dengan demikian dapat dikatakan jika nilai post-test lebih tinggi daripada nilai pre-test. 2.) Hasil sig (2-tailed) Independent Sample T-test adalah 0.000 dan kurang dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menandakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif bisa diterima.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot Game dalam pembelajaran guna meningkatkan penguasaan tata bahasa siswa kelas delapan di MTs. Darul Falah Bendiljati Kulon adalah efektif.