

## **ABSTRAK**

**NURAENI. 2023. *EFL Students' Perceptions of Using Kahoot as Digital Game-Based Learning*. Pendidikan Bahasa Inggris. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP). Universitas Siliwangi. Tasikmalaya.**

Penelitian ini mengeksplorasi persepsi mahasiswa Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (*EFL*) terkait penggunaan Kahoot sebagai pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan digital. Baru-baru ini, para pendidik telah mengintegrasikan pembelajaran digital dan gamifikasi ke dalam ruang kelas. Namun, penerapan pembelajaran berbasis permainan digital menimbulkan beberapa hambatan seperti kehilangan motivasi dan kesenangan. Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi persepsi mahasiswa *EFL* terhadap penggunaan Kahoot sebagai pembelajaran Bahasa Inggris berbasis permainan digital. Berlandaskan pendekatan metodologi kualitatif, penelitian ini mengadopsi desain penelitian studi kasus deskriptif. Data kualitatif dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan tiga mahasiswa *EFL*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis tematis. Keandalan antar-koder juga diadopsi untuk mencapai analisis data yang akurat. Sebagai hasilnya, tiga tema muncul. Pertama, mahasiswa *EFL* mengalami emosi positif selama pembelajaran Bahasa Inggris yang terintegrasi dengan Kahoot. Emosi positif ini meliputi kesenangan dan kegembiraan yang berasal dari kompetitivitas dan sifat cepatnya Kahoot. Kedua, mahasiswa *EFL* kemudian mengalami rasa motivasi dan keterlibatan dari emosi positif yang mereka alami sebelumnya. Terakhir, mahasiswa *EFL* juga mengalami masalah koneksi internet saat belajar melalui Kahoot. Mereka melaporkan bahwa bandwidth internet yang terbatas atau terputus menyebabkan mereka merasa kurang kompetitif dan merasa tidak adil, yang pada akhirnya mengakibatkan kehilangan motivasi. Oleh karena itu, disarankan untuk mengimplementasikan Kahoot di dalam ruang kelas untuk meningkatkan emosi, motivasi, dan keterlibatan mahasiswa *EFL*. Implikasi dibahas.

Kata kunci: *Digital Game-Based Learning, EFL Classroom, Kahoot*

## ABSTRACT

**NURAENI. 2023. EFL Students' Perceptions of Using Kahoot as Digital Game-Based Learning.** English Education Department. Faculty of Educational Sciences and Teachers' Training. Siliwangi University. Tasikmalaya.

This study explores the perception of EFL students regarding the use of Kahoot as a digital game-based English learning. Recently, educators have integrated digital learning and gamification into the classroom. However, the implementation of digital game-based learning poses several drawbacks such as motivation loss and enjoyment. This study aims to explore the perceptions of EFL students on the use of Kahoot as a digital game-based English learning. Grounded upon qualitative methodological approach, this study adopts descriptive case study research design. The qualitative data was collected from semi-structured interview with three EFL students. The garnered data is analyzed using thematic analysis. Inter-coder reliability is adopted as well to achieve data analysis. As a result, three emergent themes were unearthed. First, EFL students experienced a positive emotion during the Kahoot-integrated English learning. This positive emotion includes enjoyment and fun that originated from competitiveness and fast-paced nature of Kahoot. Second, EFL students then experienced a sense of motivation and engagement from the positive emotion they experienced earlier. In other words, the enjoyment and fun the EFL student experience establishes a thriving motivation to learn in the learning process. Lastly, EFL students also experienced internet connection when learning through Kahoot. They reported that limited or disrupted internet bandwidth caused them to a lower level of competitiveness and unfairness, leading to a sense of motivation loss. Therefore, it is recommended to implement Kahoot in the classroom to elevate EFL students' emotion, motivation, and engagement. Implications are discussed.

**Keywords:** Digital Game-Based Learning, EFL Classroom, Kahoot