

ABSTRACT

Rihanova, Sifa Oktaviana 2023. *Students' Perception on Vocabulary Learning Using Quizlet Appplication* in SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya. The paper of English Education Department at Faculty of Social Sciences and Humanities of PGRI Adi Buana University Surabaya 2023.

Keywords: *learning, perception, Quizlet, vocabulary*

English is one of the subjects that many students complain about, especially about the vocabulary which is difficult to remember to memorize and even pronounce. In the Quizlet application, students can learn vocabulary using a variety of ways, as well as playing games makes students enjoy and not get bored in using the Quizlet Application as a vocabulary learning tool. The purpose of this study is to determine students' perceptions of using the Quizlet application, many students don't know what the Quizlet Application is like, after they know and learn the Quizlet Application they become happy and absorb lessons more easily, they are interested in the games available on the Quizlet Application which are very interactive and very easy to use. Researcher took qualitative research data, using observation, interview and documentation data collection methods, many students were not interested in English lessons, especially their difficulty was in vocabularies and pronounces. The results obtained from this study are students who are starting to be active and good mastery in using the Quizlet application in learning English vocabularies in class.

ABSTRAK

Rihanova, Sifa Oktaviana 2023. *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Vocabulary Menggunakan Aplikasi Quizlet di SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya*. Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Adi Buana Surabaya 2023.

Kata kunci: belajar, kosakata, Quizlet, persepsi

Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang banyak dikeluhkan siswa, terutama tentang kosa kata yang sulit diingat untuk dihafal bahkan diucapkan. Pada aplikasi Quizlet siswa dapat mempelajari kosakata dengan berbagai cara, serta dengan bermain game membuat siswa senang dan tidak bosan dalam menggunakan Aplikasi Quizlet sebagai sarana pembelajaran kosakata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa dalam menggunakan aplikasi Quizlet, siswa banyak yang belum mengetahui seperti apa Aplikasi Quizlet, setelah mengetahui dan mempelajari Aplikasi Quizlet mereka menjadi senang dan lebih mudah menyerap pelajaran, mereka tertarik dalam permainan yang tersedia pada Aplikasi Quizlet sangat interaktif dan sangat mudah digunakan. Peneliti mengambil data penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi, banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran bahasa Inggris, terutama kesulitan mereka dalam kosakata dan pengucapan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah siswa yang mulai aktif dan pandai menguasai menggunakan aplikasi Quizlet dalam belajar kosakata Bahasa Inggris di kelas.