

ABSTRACT

Hasna, Rofifah Alyandri. 2025. *The Implementation of Kahoot! Game As An Ice-Breaking Media to Improve Students' Interest in Learning Grammar (A Descriptive Qualitative Research of 10th Grade Students of Sma N 5 Purwokerto in the Academic Year of 2025/2026)* Supervisor 1: Slamet Riyadi, S.S., M.Pd., Supervisor 2: Drs. Ashari M.Pd., Chief External Examiner: Dian Adiarti, S.Pd., M.Pd., Moderator: Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., Ministry of Higher Education, Science, and Technology, Jenderal Soedirman University, Faculty of Humanities, Department of Language Education, English Education Study Program, Purwokerto.

This research explores the implementation of Kahoot! as an ice-breaking medium to improve students' interest in learning grammar. Grammar, as a fundamental aspect of English, is often perceived as difficult and monotonous by students, resulting in low engagement and motivation. To overcome this challenge, Kahoot! was integrated into grammar learning to create a more interactive and enjoyable atmosphere. This study was conducted at SMA N 5 Purwokerto in the academic year 2025/2026 and employed a descriptive qualitative design. Data were gathered through three instruments: classroom observation conducted by the researcher, a questionnaire distributed to tenth-grade students, and an interview carried out with the English teacher. The study aimed to investigate three aspects: (1) the implementation of Kahoot! game as an ice-breaking medium to improve students' interest in grammar learning, (2) the students' responses toward the use of Kahoot!, and (3) the challenges faced in the implementation. The findings revealed that Kahoot! was implemented effectively as an engaging ice-breaking activity, successfully encouraging students to participate more actively in grammar lessons. The questionnaire results showed that most students expressed positive responses, indicating increased interest and motivation. However, the interview with the teacher highlighted several challenges, such as the limited depth of grammar practice provided by Kahoot! and technical issues during implementation. In conclusion, Kahoot! is effective as a supportive medium to enhance students' enthusiasm, although it cannot fully substitute comprehensive grammar instruction.

Keywords: Kahoot! game, ice-breaking media, student interest, grammar learning, game-based learning

ABSTRAK

Hasna, Rofifah Alyandri. 2025. *The Implementation of Kahoot! Game As An Ice-Breaking Media to Improve Students' Interest in Learning Grammar (A Descriptive Qualitative Research of 10th Grade Students of Sma N 5 Purwokerto in the Academic Year of 2025/2026)* Pembimbing 1: Slamet Riyadi, S.S., M.Pd., Pembimbing 2: Drs. Ashari M.Pd., Ketua Penguji Eksternal: Dian Adiarti, S.Pd., M.Pd., Penguji Eksternal: Mustasyfa Thabib Kariadi, S.Pd., Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, Universitas Jenderal Soedirman, Fakultas Ilmu Budaya, Jurusan Pendidikan Bahasa, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Purwokerto Penelitian ini membahas implementasi Kahoot! sebagai media ice-breaking untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tata bahasa (grammar). Tata bahasa, sebagai aspek fundamental dalam bahasa Inggris, sering dianggap sulit dan monoton oleh siswa sehingga menurunkan keterlibatan dan motivasi belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Kahoot! diterapkan dalam pembelajaran grammar guna menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 5 Purwokerto pada tahun ajaran 2025/2026 dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui tiga instrumen, yaitu observasi kelas yang dilakukan oleh peneliti, kuesioner yang diisi oleh siswa kelas X, serta wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) implementasi permainan Kahoot! sebagai media ice-breaking dalam meningkatkan minat siswa pada pembelajaran grammar, (2) respon siswa terhadap penggunaan Kahoot!, dan (3) tantangan yang dihadapi dalam implementasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! berhasil diimplementasikan secara efektif sebagai aktivitas ice-breaking yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran grammar. Hasil kuesioner mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif dengan peningkatan minat dan motivasi belajar. Namun, wawancara dengan guru menunjukkan adanya beberapa kendala, seperti keterbatasan kedalaman materi grammar yang dapat disampaikan melalui Kahoot! serta kendala teknis selama pelaksanaan. Dengan demikian, Kahoot! dapat dipandang sebagai media pendukung yang efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa, meskipun tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengajaran grammar yang komprehensif.

Kata Kunci: Kahoot! game, media ice-breaking, minat belajar siswa, pembelajaran grammar, game-based learning,