

ABSTRACT

Damara, Gheza. 2016. *Students' Perception on the Use of Kahoot! as an Ice Breaker in Movie Interpretation Class*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

This research dealt with the survey on how students perceived the use of *Kahoot!* as an ice breaker in Movie Interpretation class in Sanata Dharma University, Yogyakarta. The aims of this study were to find out the students' perception on the use of *Kahoot!* as an ice breaker and how to improve the use of *Kahoot!* as an ice breaker in Movie Interpretation class.

The formulated problems of this study were: (1) What is students' perception on the use of *Kahoot!* as an ice breaker in Movie Interpretation class? and (2) How can the use of *Kahoot!* as an ice breaker in Movie interpretation class be improved?

This research employed quantitative research. The type of the research was specifically a survey. The researcher decided to use the survey as the focus of the case. The participants of this study were sixty-six (66) students of Movie Interpretation class. In order to enhance the reliability, validity and trustworthiness, the researcher conducted research triangulation. The data of students' perception on *Kahoot!* as an ice-breaker in Movie Interpretation class were obtained by questionnaire, interview and also observation.

The result of the study showed that the students' perception of using *Kahoot!* as an ice breaker in Movie Interpretation class was positive as the student felt that the use of *Kahoot!* as an ice breaker really helped students to learn with fun. Moreover, *Kahoot!* greatly helped students not only on how to learn with fun, but with *Kahoot!* students became more motivated to learn the material deeper in Movie Interpretation subject. Nonetheless, the students generated suggestions for the betterment on the use of *Kahoot!* as an ice breaker in Movie Interpretation class. The external category which was the internet connection and the frequency of the usage should be developed well so that the use of *Kahoot!* as an ice-breaker in Movie Interpretation class can be one of the best applications for the ice breaking session.

Keywords: *Kahoot!, Ice breaker, Perception, Movie Interpretation Class*

ABSTRAK

Damara, Gheza. 2016. *Students' Perception on the Use of Kahoot! as an Ice Breaker in Movie Interpretation Class*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Penelitian ini merupakan penelitian tentang survei persepsi mahasiswa dalam menggunakan Kahoot! sebagai ice breaker di kelas Movie Interpretation Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa tentang penggunaan Kahoot! sebagai ice-breaker dan bagaimana meningkatkan penggunaan Kahoot! sebagai ice breaker di kelas Movie Interpretation.

Masalah yang dirumuskan dari penelitian ini adalah: (1) Bagaimana persepsi mahasiswa dalam penggunaan Kahoot! sebagai ice-breaker di kelas Movie Interpretation? dan (2) Bagaimana cara meningkatkan penggunaan Kahoot! sebagai ice breaker di kelas Movie Interpretation?

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif, yang secara khusus menggunakan jenis penelitian survei. Peserta penelitian ini terdiri dari enam puluh enam (66) siswa kelas Movie Interpretation Universitas Sanata Dharma. Untuk meningkatkan keandalan, validitas dan kepercayaan, peneliti melakukan triangulasi data. Data persepsi siswa dalam penggunaan Kahoot! sebagai ice-breaker di kelas Movie Interpretation diperoleh dengan kuesioner, wawancara dan juga observasi.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persepsi mahasiswa tentang penggunaan Kahoot! sebagai ice-breaker di kelas Movie Interpretation positif. Mahasiswa merasa bahwa penggunaan Kahoot! sebagai ice breaker benar-benar membantu mereka belajar dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, dengan Kahoot! siswa menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari dan memperdalam materi-materi di dalam kelas Movie Interpretation. Meskipun demikian, para siswa juga memberikan saran untuk kemajuan penggunaan Kahoot! sebagai ice breaker di kelas Movie Interpretation. Kategori eksternal yang merupakan meningkatkan koneksi internet dan frekuensi penggunaan dari Kahoot! sebagai ice breaker merupakan 2 hal utama yang disarankan oleh para siswa yang harus ditingkatkan, sehingga penggunaan Kahoot! sebagai ice breaker di kelas Movie interpretation dapat menjadi salah satu aplikasi terbaik untuk sesi ice breaking.

Kata Kunci: Kahoot!, Ice breaker, Perception, Movie Interpretation Class