

## INTISARI

### **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN STUDENT ENGAGEMENT MAHASISWA PASCASARJANA BIDANG HUMANIORA DIGITAL**

Oleh  
Melynda Martha Auliasari  
20/470191/PMU/10644

Pada saat ini seluruh dunia dan Indonesia sedang dilanda musibah yang besar yaitu adanya pandemi Covid-19. Covid-19 merupakan penyakit yang muncul pertama kali di Wuhan, Cina yang disebabkan oleh corona virus SARS-Cov-2 (Schroder, 2020). Pandemi Covid-19 memiliki tingkat penularannya tinggi, sehingga perlu diterapkannya *social distancing*. Akibat dampak yang didapatkan dari pandemi ini adalah terdapat kebijakan-kebijakan yang baru dilakukan di Indonesia untuk terus memperlancar kegiatan ditengah pandemi Covid-19, salah satunya adalah pembelajaran daring atau biasanya disebut dengan *e-learning*. *E-learning* menimbulkan dampak negatif bagi ilmu bidang humaniora. Dampak tersebut ialah terjadinya kesulitan pemahaman materi, dan kejenuhan bagi mahasiswa bidang humaniora. Hal ini dikarenakan biasanya ilmu humaniora hanya mengandalkan metode ceramah ketika proses pembelajaran sehingga kurangnya inovasi pada saat *e-learning*. Berdasarkan permasalahan tersebut banyak para dosen yang melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan *student engagement* mahasiswa bidang humaniora salah satunya adalah menggunakan aplikasi *kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi *kahoot* untuk meningkatkan *student engagement* pada mahasiswa Pascasarjana Bidang Humaniora Digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *mixed method* yaitu dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Universitas Gadjah Mada khususnya Pascasarjana bidang Humaniora, dengan pengambilan teknik sampel *purposive sampling* dan menggunakan rumus Lemeshow. Pada penelitian ini mendapatkan responden 105 orang, terdapat dua kelompok mahasiswa yang telah menggunakan *kahoot* dan tidak menggunakan *kahoot*. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif menggunakan Uji Mann Whitney dan mendapatkan hasil jika terdapat perbedaan *student engagement* khususnya pada *emotional engagement*. Kemudian hasil dilakukan peninjauan lebih lanjut dengan menggunakan *in depth interview* kepada mahasiswa yang telah menggunakan *kahoot* ketika pembelajaran daring.

Kata Kunci: Kahoot, *Student Engagement*, Pembelajaran Daring, Humaniora Digital

## **ABSTRACT**

### **EFFECTIVENESS OF USING KAHOOT APPLICATION TO IMPROVE STUDENT ENGAGEMENT OF POSTGRADUATE STUDENTS IN DIGITAL HUMANIORA**

By

Melynda Martha Auliasari  
20/470191/PMU/10644

At this time the whole world and Indonesia are being hit by a big disaster, namely the Covid-19 pandemic. Covid-19 is a disease that first appeared in Wuhan, China caused by the SARS-Cov-2 corona virus (Schroder, 2020). The Covid-19 pandemic has a high transmission rate, so social distancing is necessary. As a result of the impact obtained from this pandemic, there are new policies carried out in Indonesia to continue to facilitate activities in the midst of the Covid-19 pandemic, one of which is online learning or usually called e-learning. E-learning has a negative impact on the humanities. The impact is the difficulty of understanding the material, and boredom for students in the humanities field. This is because usually the humanities only rely on the lecture method during the learning process so that there is a lack of innovation during e-learning. Based on these problems, many lecturers make learning innovations to increase student engagement in the humanities field, one of which is using the Kahoot application. This study aims to determine the level of effectiveness of using the Kahoot application to increase student engagement in Digital Humanities Postgraduate students. This study uses a mixed method research approach, which is carried out quantitatively and qualitatively. This research was conducted at Gadjah Mada University, especially the Postgraduate in the field of Humanities, using purposive sampling and using the Lemeshow formula. In this study, there were 105 respondents, there were two groups of students who had used kahoot and did not use kahoot. Furthermore, the data were analyzed quantitatively using the Mann Whitney Test and obtained results if there were differences in student engagement, especially in emotional engagement. Then the results were further reviewed using in-depth interviews with students who had used kahoot when learning online.

**Keywords:** Kahoot, Student Engagement, Online Learning, Digital Humanities