

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN PLAGIASI.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
INTISARI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	5
1.3. Keaslian Penelitian.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Efektivitas E-Learning.....	10
2.2.2. E-Learning.....	13
2.2.3 Gamifikasi.....	16
2.2.4. Kahoot.....	18
2.2.5. <i>Student Engagment</i>	20
2.2.6. Humaniora Digital	26
2.3. Hipotesis	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1. Jenis Penelitian.....	31
3.2. Tempat Penelitian	32
3.3. Metode Pengumpulan Data	32
3.4. Metode Pengambilan Sampel	33
3.5. Variabel yang Digunakan	35
3.6. Instrumen Penelitian.....	36
3.7. Uji Instrumen	37
3.8. Metode Analisis Data.....	41
3.9. Jadwal Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	44

4.2 Hasil Penelitian Kuantitatif	46
4.3 Hasil Penelitian Kualitatif.....	55
4.4 Integrasi Hasil Analisis Kuantitatif dan Kualitatif.....	64
4.5 Implikasi Teoritis.....	67
4.6 Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Rekomendasi.....	71
DAFTAR RUJUKAN.....	73
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel Kisi-kisi Kuesioner Penelitian.....	36
3.2 Tabel Hasil Uji Validitas.....	38
3.3 Tabel Kriteria Realibitas Instrumen.....	40
3.4 Tabel Hasil Uji Reliabilitas.....	40
3.5 Tabel Jadwal Penelitian.....	43
4.1 Tabel Profil Responden.....	45
4.2 Tabel Kelompok Program Studi Telah Menggunakan Aplikasi Kahoot.....	46
4.3 Tabel Kelompok Program Studi Tidak Menggunakan Aplikasi Kahoot.....	46
4.4 Hasil Uji Normalitas.....	47
4.5 Hasil Uji Homogenitas	48
4.6 Hasil Uji Mann Whitney <i>Cognitive Engagement</i>	49
4.7 Hasil Uji Mann Whitney <i>Behavioral Engagement</i>	51
4.8 Hasil Uji Mann Whitney <i>Emotional Engagement</i>	53