

ABSTRACT

Sukmadewi, Bernadeta Risnia. (2019). *The Use of Kahoot! to Promote Students' Engagement in Basic Reading II Classes*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Department of Language and Arts Education, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.

Engagement is very important to be promoted among the students during the learning process because it can help them to achieve the learning goals. Nowadays, technology becomes the tool that the teacher can use to support the learning process. Kahoot! is one of the technologies that can be applied to engage the students. Kahoot! is an internet-based learning platform and it conducts a quiz using game. This research focuses on the use of Kahoot! to engage the students in reading class.

This research aimed to investigate the use of Kahoot! as a media to engage the students. There were two research questions, namely (1) How does Kahoot!, as a technology, help the students to get engaged in Basic Reading II classes? and (2) What types of engagement are experienced by the students when they are using Kahoot! in Basic Reading II classes?

In this research, the researcher used qualitative method which is case study. The participants of this research were the students and one lecturer of Basic Reading II classes in the English Language Education Study Program of Sanata Dharma University. The observations were done twice in each class. The questionnaires were distributed to thirty students. The researcher also did interviews with the lecturer and eight students.

The findings showed that Kahoot! could give the students benefits to help them in promoting engagement in two ways. First, Kahoot! could give the students benefits, such as accessibility, immediacy, interactivity, and instructional activities. Second, Kahoot! could increase the students' motivation in reading. Moreover, the findings also showed that Kahoot! could help the students in promoting three types of engagement, specifically behavioral engagement, emotional engagement, and cognitive engagement. In conclusion, Kahoot! can be used to make the students promote engagement in Basic Reading II classes. The researcher suggests the English teachers to use more strategies in using technology to engage the students during the learning process. The researcher also suggests the future researcher to investigate the other benefits that Kahoot! can give to promote the student engagement.

Keywords: student engagement, reading, technology, Kahoot!

ABSTRAK

Sukmadewi, Bernadeta Risnia. (2019). *The Use of Kahoot! to Promote Students' Engagement in Basic Reading II Class*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Keterlibatan mahasiswa sangat penting selama proses pembelajaran karena hal tersebut dapat membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Saat ini, guru dapat menjadikan teknologi sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran. Kahoot! adalah salah satu teknologi yang dapat diaplikasikan untuk membuat mahasiswa terlibat. Kahoot! adalah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dapat menyajikan kuis dalam bentuk permainan. Penelitian ini berfokus pada penggunaan Kahoot! untuk membuat para mahasiswa terlibat di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti penggunaan Kahoot! sebagai media untuk membuat mahasiswa terlibat. Ada dua rumusan masalah di dalam penelitian ini, yaitu (1) Bagaimana Kahoot! sebagai teknologi dapat membantu mahasiswa untuk terlibat di dalam kelas Basic Reading II? dan (2) Apa saja jenis keterlibatan yang dialami oleh mahasiswa ketika mereka menggunakan Kahoot! di kelas Basic Reading II?

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif yaitu studi kasus. Partisipan dalam penelitian ini adalah para mahasiswa dan dosen dari dua kelas Basic Reading II di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma. Peneliti melaksanakan observasi dua kali pada masing-masing kelas. Peneliti memberikan kuesioner kepada tiga puluh mahasiswa. Peneliti juga melakukan wawancara dengan dosen dan delapan mahasiswa.

Hasil menunjukkan bahwa Kahoot! dapat memberi manfaat untuk membantu para mahasiswa lebih terlibat, yaitu dengan memberikan aksesibilitas, kesegeraan, interaktivitas dan aktivitas instruksional, serta dapat meningkatkan motivasi membaca mahasiswa. Selain itu, hasil juga menunjukkan bahwa Kahoot! dapat membantu mahasiswa untuk mengalami tiga jenis keterlibatan, yaitu keterlibatan dalam tingkah laku, emosional, dan kognitif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Kahoot! dapat digunakan untuk membuat mahasiswa terlibat di kelas Basic Reading II. Peneliti menyarankan para guru Bahasa Inggris untuk menggunakan lebih banyak strategi dalam penggunaan teknologi untuk membuat siswa terlibat selama kegiatan pembelajaran. Peneliti juga memberi saran untuk para peneliti yang akan datang agar mencari tahu manfaat lain yang dapat Kahoot! berikan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa.

Kata kunci: student engagement, reading, technology, Kahoot!