



## Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Online yang Mengintegrasikan Quizziz dan Bamboozle

**Syukur Saud<sup>1</sup>, Nur Aeni<sup>2</sup>, Laelah Azizah<sup>3</sup>**

Universitas Negeri Makassar

Email: nur\_aeni@unm.ac.id

**Abstrak.** Dalam menciptakan suasana belajar bahasa Inggris yang nyaman, kesan mahasiswa dan dosen sangat penting. Memimpin mahasiswa agar senang belajar merupakan salah satu tantangan besar bagi dosen. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan mahasiswa dan dosen tentang pembelajaran online dengan menggunakan gamification, menyelidiki bagaimana mahasiswa terlibat di dalam kelas. Pendekatan campuran digunakan dalam penelitian ini. Informasi diperoleh dari angket tentang sikap mahasiswa dan dosen terhadap materi pembelajaran online. Menggunakan skala Likert, mereka dinilai. Respon mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi. Para siswa antusias dan terlibat dalam pembelajaran menulis Akademik dengan menggunakan gamifikasi. Temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan dosen dalam memperoleh wawasan dan pengetahuan awal ketika merancang model ELT untuk kelas online. Hal ini juga dimaksudkan untuk memberikan umpan balik tentang bagaimana meningkatkan proses pembelajaran online.

**Kata Kunci:** Persepsi, pembelajaran online, gamifikas(quizziz & Bamboozle)

### PENDAHULUAN

Sejak awal tahun 2020, hampir semua sekolah dan perguruan tinggi di dunia telah menutup ruang kelas (kelas fisik) dan pindah seluruhnya ke ruang kelas virtual (online) akibat pandemic Covid-19. Metode penyampaian silabus guru, dengan aspek lainnya telah berubah secara signifikan di seluruh dunia. Mengajar seara online adalah tantangan besar bagi para guru di seluruh dunia, namun sepanjang era digital para guru telah menggunakan teknologi dalam pegajaran bahasa Inggris. Ini digunakan untuk menambah pengetahuan dan semangat belajar mahasiswa.

Pandemi Covid-19 berdampak pada dunia pendidikan termasuk pendidikan di sekolah sehingga menghambat kegiatan belajar mengajar yang biasanya dilakukan secara tatap muka. Namun demikian dengan pandemi ini mampu mengakselerasi pendidikan 4.0 dimana sistem pembelajaran dilakukan secara jarak jauh tentu saja harus memanfaatkan teknologi informasi serta menuju smasrt society generasi 5.0.

Tantangan besar bagi para guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah belum terbiasa menggunakan *blended learning* ataupun *fully online*.

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar atau guru sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran seyogyanya tahu bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi, yaitu interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada unsur pelaksanaannya, yaitu pendidik. Pendidik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan dalam proses belajar mengajar yang pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Pada umumnya, dalam proses komunikasi dibutuhkan suatu media atau wadah yang dapat menyalurkan pesan yang oleh pemberi pesan disampaikan kepada penerima pesan. Pesan tersebut tidak lain adalah bahan ajar atau materi yang akan ditransfer dari pemberi pesan atau pendidik ke penerima pesan atau siswa.

Kerangka untuk menerapkan pendekatan dan teknik baru serta mengintegrasikan proses pembelajaran aktif ada di dalam paradigma pendidikan dan fenomena pendidikan di generasi 4.0 menuju 5.0 smart society. Salah satu fenomena yang dapat memberdayakan peserta didik/mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah gamifikasi karena memberikan dan menampilkan aktifitas belajar yang inovatif dan menawan. Hal ini juga memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mendorong pembelajaran yang konstruktif, pengembangan keterampilan dan pembelajaran berbasis pemecahan masalah dan permainan (Parreñoa, Mas, dan Mas 2016).

Dalam dunia pendidikan game/permainan sudah umum digunakan saat belajar khususnya pada awal pembelajaran, namun Gamifikasi merupakan hal yang terbilang baru dalam sistem pendidikan. Dalam hal ini, pengajar/ pendidik dapat menggunakan banyak metode gamifikasi untuk lebih memotivasi mahasiswa/peserta didik dalam mempelajari bahasa target. Karena gamifikasi adalah konsep baru, masih sedikit penelitian tentang ini, (Lee dan Harmer, 2011) mengatakan bahwa Gamifikasi didapati terutama di bidang pemasaran atau bisnis lainnya dengan tingkat keberhasilan yang berbeda beda. Sedangkan penelitian gamifikasi sebenarnya masih terbatas dalam pengajaran. Hal ini pun memberikan hasil yang beragam, salah satunya memberikan efek yang menguntungkan bagi pembelajaran dan dorongan jika digunakan dengan benar, sehingga dinilai cukup untuk diterapkan baik di kelas offline maupun online. Dengan ekstensi, efek ini juga dapat diterapkan pada kelas pemerolehan bahasa kedua ataupun bahasa asing. Namun saat ini sangat sedikit

penggunaan gamifikasi untuk Pendidikan bahasa asing, meskipun direkomendasikan untuk digunakan dalam kerangka pendidikan.

Berdasarkan wawancara dengan pengajar/ dosen di lingkup jurusan bahasa Inggris beberapa kendala yang dialami antara lain hasil belajar para mahasiswa masih rendah untuk beberapa mata kuliah serta mahasiswa cenderung tidak bersemangat dan termotivasi selama belajar online. Tantangan dosen di masa Covid-19 ini harus mengubah metode secara *fully online*, hal ini tentu saja akan berpengaruh pada hasil belajar para mahasiswa.

Mengingat bahwa pembelajaran daring memerlukan persiapan yang ekstra baik dosen maupun mahasiswa.

Untuk mengetahui proses dan model pembelajaran online berbasis gamifikasi (quizziz dan bamboozle) dan untuk menggali persepsi dosen dan mahasiswa tentang penggunaan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris dimana hal itu adalah salah satu cara untuk melihat keterlibatan mahasiswa dalam belajar online berbasis gamifikasi.

Dalam upaya untuk mengeksplorasi bagaimana proses gamifikasi dalam kelas serta menggali persepsi dosen dan mahasiswa tentang pengajaran bahasa Inggris (mata kuliah Intensive Speaking). Data yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan dan masukan tentang pandangan dosen dan mahasiswa dalam proses penggunaan gamifikasi (quizziz dan bamboozle) dalam pembelajaran online yang nantinya akan menjadi dasar bagi peneliti lain serta pengembang dan penentu kebijakan dalam proses belajar mengajar online. Sebagai bahan pembandingan dengan pendekatan saat ini untuk mengajarkan bahasa Inggris dalam masa pandemic ini. Hal ini juga diharapkan menjadi dasar pembuatan atau mendesain materi ajar yang lebih kooperatif, menyenangkan dan melibatkan keaktifan mahasiswa di dalam kelas online.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian mixed method, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta eksplorasi merupakan bagian dari penelitian ini. Karena tingginya tingkat ketidakpastian tentang perspektif dosen dan mahasiswa tentang gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing secara online, peneliti akan mengidentifikasi penelitian eksplorasi sebagai desain yang sesuai dan signifikan untuk digunakan (Van Wyk, 2012). Kekuatan desain studi eksplorasi adalah tingkat fleksibilitas yang tinggi dan informal struktur, yang memungkinkan eksplorasi masalah secara mendalam. Sebagai instrumen pengumpulan data berupa kuesioner yang diadaptasi dan dimodifikasi oleh peneliti. Survei ini terdiri dari dua bagian yaitu: efek positif menggunakan gamifikasi; efek negative menggunakan gamifikasi serta keterlibatan mahasiswa. Data dari kuesioner akan dianalisis dengan menggunakan skala likert. 1 sangat tidak setuju sampai 4 sangat setuju seperti yang digambarkan oleh tabel di bawah ini:

**Tabel 1: Skala Likert**

<i>Positive Statement Score</i>	<i>Category</i>	<i>Negative Statement Score</i>
4	Strongly Agree	1
3	Agree	2
2	Disagree	3
1	Strongly Disagree	4

Selain itu, peneliti juga melaksanakan wawancara yang dilaksanakan via online secara virtual dua dua orang serta diback-up dengan whatsapp Aplikasi untuk memperoleh tambahan data dan lebih mendukung hasil dari angket untuk mengetahui, persepsi dan pandangan mahasiswa dalam belajar online.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 2. Persentase Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Online dengan Menerapkan Gamifikasi**

<b>NO</b>	<b>PERNYATAAN</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Klasifikasi</b>
1	Pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris.	3.2	Agree
2	Ide-ide dalam materi pembelajaran online dapat menambah wawasan saya	3.15	Agree
3	Materi pembelajaran online yang diterapkan dengan gamifikasi dalam pengajaran menyenangkan	3.35	Agree
4	Mahasiswa tertarik untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)	3.15	Agree
5	Para siswa menyukai belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamifikasi	3.05	Agree
6	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) dapat meningkatkan motivasi siswa dan melibatkan siswa	3.1	Agree
7	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification itu menarik	3.05	Agree
8	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) meningkatkan kepercayaan diri	3.25	Agree

---

	siswa dalam berbicara bahasa Inggris		
9	Mahasiswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)	3.4	Agree
10	Materi pembelajaran online yang dirancang mengarahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri	3.3	Agree
11	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran online dengan gamification tidak dapat membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri	1.9	Strongly disagree
12	Ide-ide dalam pembelajaran online dengan gamification (bamboozle, quizziz) tidak dapat meningkatkan wawasan saya	1.85	Strongly disagree
13	Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan materi pembelajaran online dengan gamification (bamboozle, quizziz) tidak dapat membuat siswa lebih santai dalam belajar bahasa Inggris	1.95	Strongly disagree
14	Mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)	1.95	Strongly disagree
15	Mahasiswa tidak suka belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)	1.85	Strongly disagree
16	Mahasiswa tidak merasa nyaman dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)	1.95	Strongly disagree
17	Pembelajaran online dengan menggunakan gamification gamification (bamboozle, quizziz) kurang menyenangkan	1.7	Strongly disagree
18	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran online dengan gamification tidak dapat melibatkan siswa	1.85	Strongly disagree

---

19	Bamboozle tidak dapat mengarahkan siswa untuk aktif dalam belajar bahasa Inggris	1.7	Strongly disagree
20	Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan materi pembelajaran online dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) tidak dapat mengarahkan siswa untuk solid dan bekerja sama dalam kelompok	1.5	Strongly disagree
Average		3.20	Agree

Berdasarkan tabel 3.1 di atas, siswa setuju bahwa pembelajaran online dengan menerapkan gamification menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (3.35), meningkatkan pengetahuan dan kepercayaan diri siswa (3.15), membantu siswa meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris (3.2) , meningkatkan semangat belajar siswa (3.1), meningkatkan motivasi belajar siswa (3.15), dan lebih aktif dalam belajar (3.4). Dinilai sesuai dengan nilai rata-rata Kuesioner 3.20. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan optimis dalam belajar. Bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran online dengan gamification melibatkan siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam belajar.

Aeni, Firiani, Fitri (2019) revealed that apat memberi pengalaman belajar mata kuliah Intensive Speaking yang lebih menarik dan menyenangkan, melatih mahasiswa dalam bekerja sama berdampak pada mereka minat belajar bahasa Inggris, dan juga diantisipasi untuk meningkatkan penguasaan bahasa Inggris mereka kosakata sebagai konsekuensi dari penelitian mereka. Dia dapat menawarkan mereka deskripsi tentang cara mengajar guru dan memotivasi peserta didik untuk mengetahui tentang mempelajari kosakata bahasa Inggris.

### **Hasil Wawancara Mahasiswa**

Temuan wawancara dari 3 pertanyaan adalah sebagai berikut:

Pertanyaan 1: Apakah Anda suka mempelajari mata kuliah Intensive Speaking dengan menyisipkan gamifikasi (quizziz dan Bamboozle di dalamnya? Mengapa atau mengapa tidak?

"Empat belas siswa mengatakan bahwa mereka menyukainya karena menyenangkan dan menarik.

"Enam mahasiswa menyampaikan bahwa kelas kali ini sangat menyenangkan, terasa hidup dan mendorong mereka untuk bekerja sama menyelesaikan setiap clue yang diberikan.

Pertanyaan 2: Apa yang paling kamu suka dan tidak suka saat belajar Intensive Speaking?

"Dua belas siswa mengatakan bahwa topik materi khususnya latihan berbicara mendorong kami untuk mencari pasangan dan mengatur kelompok untuk berlatih.

Kegiatan tersebut merangsang dan menarik kita untuk terus berbicara dan berkomunikasi di antara kita. Topiknya menarik dan membantu kita mengurangi rasa takut untuk berbicara.

"Lima siswa berasumsi bahwa latihan dan tugas itu menantang. Mereka membantu kita untuk lebih memahami dengan melakukan latihan. Apalagi latihan atau tugas yang diberikan sesuai dengan kemampuan belajar kita.

"Tiga siswa sangat menyukai tampilan dan permainan bamboozle. Ini sangat membantu mereka dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian sebelum mereka menjadi lebih kompak dalam bekerja sama menjawab semua pertanyaan dalam bamboozle. Proses pembelajaran ini sangat memotivasi semua mahasiswa baik yang biasanya pasif sampai ke yang aktif di dalam kelas. Hal ini dapat mendorong kita untuk berlatih percakapan dan kegiatan berbicara tanpa tekanan apapun.

Pertanyaan 3: Apakah Anda menemukan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran online dengan menyisipkan quizziz dan bamboozle? Jika ya, sebutkan!

"Sebagian besar siswa sudah mengetahui quizziz dan mereka tidak menemukan masalah besar. Mereka beranggapan bahwa MK Intensive Speaking dapat dengan mudah diikuti dan semakin menarik. Hanya sebagian dari Namun sebagian dari partisipan membutuhkan asistensi dalam mengakses bamboozle.

Pertanyaan 4: Bagaimana pembelajaran online berbasis gamifikasi (quizziz dan bamboozle) harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan anda?

"Lima mahasiswa mengatakan bahwa pembelajaran online harus lebih interaktif dan lebih banyak permainan. "Sepuluh mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran online harus lebih kreatif dan inovatif agar mampu menarik minat, motivasi dan perhatian dari peserta didik untuk lebih aktif.

Selain meningkatkan motivasi dan antusias dalam belajar, menyisipkan gamifikasi (quizziz dan bamboozle) dalam pembelajaran online juga dapat menciptakan pendidikan yang memaksimalkan pembentukan karakter, sebagaimana dikemukakan oleh Agboola dan Tsai (2021) Pendidikan karakter adalah disiplin yang berkembang dengan upaya yang disengaja untuk mengoptimalkan perilaku etis siswa. Pembelajaran sepanjang hayat adalah disiplin yang berkembang pesat yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku etis siswa. Pendidikan karakter selalu memiliki efek memotivasi, memantapkan, dan terus mempersiapkan pemimpin masa depan. Pendidikan karakter tidak harus dilihat sebagai peristiwa satu kali, melainkan sebagai strategi jangka panjang. Dengan kata lain, kebijakan pendidikan harus mampu membangun karakter peserta didik dan bersinergi dengan pendidikan moral. Kaitannya dengan penelitian ini, bahwa menyisipkan permainan (gamifikasi berupa quizziz dan bamboozle) dalam proses belajar mengajar khususnya belajar online dapat meningkatkan antusias, minat dan semangat mahasiswa dalam belajar; mengajarkan mahasiswa untuk bekerja sama, kompak dan saling membantu untuk menyelesaikan tantangan ataupun setiap butir pertanyaan atau klu dari permainan. Hal ini merupakan salah satu cara untuk mewujudkan Pendidikan yang berkarakter.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tabel 2, mahasiswa setuju bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan materi yang dirancang dengan menyisipkan gamifikasi (quizziz dan bamboozle) di dalamnya menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan (3,35), meningkatkan pengetahuan dan kepercayaan diri siswa (3,15), membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris (3.2), meningkatkan semangat belajar siswa (3.1), meningkatkan motivasi belajar (3.15), dan lebih aktif dalam belajar (3.4).

Secara keseluruhan, menurut skor rata-rata angket 3,20 tergolong setuju. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran bahasa Inggris dengan menyisipkan gamifikasi (quizziz dan bamboozle) menciptakan suasana yang nyaman, dan menciptakan jiwa sportifitas dan kerja sama dari mahasiswa serta mampu menyelesaikan masalah secara bersama.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Para peneliti mengucapkan terima kasih kepada PNPB Universitas Negeri Makassar, Indonesia atas dukungan dalam pendanaan. Ucapan terima kasih kepada fakultas Bahasa dan Sastra serta Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris sebagai sistem pendukung dalam terlaksananya penelitian ini. Paper ini adalah salah satu luaran penelitian dengan dana hibah PNPB Pascasarjana Universitas Negeri Makassar tahun 2021 dengan nomor (2223/UN36.11/LP2M/2021)

## REFERENSI

- Aeni, N., Fitriani, F., & Fitri, N. (2019). The Use of Circle Games to improve the Mastery of English Vocabulary of the Indonesian Maritime Academy Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 5(3), 239-244.
- Agboola, A., & Tsai, K.C. (2012). Bring character education into classroom. *European Journal of Educational Research*, 1(2), 163-170. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.1.2.163>
- Azunre, G. A., Amponsah, O., Peprah, C., Takyi, S. A., & Braimah, I. (2019). A review of the role of urban agriculture in the sustainable city discourse. *Cities*, 93, 104-119.
- Carini, R.M.; Kuh, G.D.; Klein, S.P. Student engagement and student learning: Testing the linkages. *Res. High. Educ.* 2006, 47, 1–32. [CrossRef]
- Hamalik, Oemar. 2009. Pengembangan Kurikulum lembaga Pendidikan dan Pelatihan. Bandung: Triganda putra
- Hergenhahn, B. R. dan Olson, Matthew H. 2010. Theories of learning (teori belajar). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2012. Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Murray, J. Student led action for sustainability in higher education: A literature review. *Int. J. Sustain. High. Educ.* 2018, 19, 1095–1110. [CrossRef]



- Punyasettro, S., & Yasri, P. (2021). A Game-Based Learning Activity to Promote Conceptual Understanding of Chordates' Phylogeny and Self-Efficacy to Learn Evolutionary Biology. *A Game-Based Learning Activity to Promote Conceptual Understanding of Chordates' Phylogeny and Self-Efficacy to Learn Evolutionary Biology*, 10(4), 1937-1951.
- Reflianto, Setyosari, P., Kuswandi, D., & Widiati, U. 2021. Reading comprehension skills: The effect of online flipped classroom learning and student engagement during the COVID-19 pandemic. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1613-1624. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1613>
- Salehudin, M., Nasir M., Hamzah, S. H., Toba, R., Hayati, N., & Safiah, I. (2021). The users' experiences in processing visual media for creative and online learning using Instagram. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1669- 1682 <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1669>
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2012. *Instructional technology and media for learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Snelbecker, Glenn E. 1974. *Learning Theory, Instructional Theory, and Psychoeducational Design*. New York: McGraw Hill Book Company.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tukiran Tanireja. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Usman. 1994. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wina,S. 2011. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2020). Merdeka belajar dalam pandemi: Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran jarak jauh berbasis mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 1-. Doi <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>