

SUDUT PANDANG MAHASISWA PGSD TERHADAP GAMIFIKASI MENGGUNAKAN QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Anang Fathoni¹, Mazda Leva Okta Safitri²

¹Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*Koresponden: ananglight@gmail.com

Received: 31 Agustus 2022 | Revised: 19 November 2022 | Accepted: 22 November 2022 | Published Online: 22 November 2022

© The Author(s) 2022

Abstrak

Gamifikasi menjadi salah satu inovasi yang muncul di dunia pendidikan. Kehadirannya turut membawakan sudut pandang baru bagi pendidik untuk dapat mengintegrasikan aturan game dalam pembelajaran di kelasnya. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui sudut pandang mahasiswa mengenai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi; 2) mengetahui platform kuis yang paling diminati mahasiswa; dan 3) mengetahui sudut pandang mahasiswa tentang penggunaan gamifikasi *quizizz* dalam pembelajaran jarak jauh. Penelitian ini menggunakan *mixed methods* dengan data yang terkumpul berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup untuk data kuantitatif dan angket terbuka untuk data kualitatif. Penelitian ini berlangsung pada tanggal 31 Maret - 28 April 2020 di Universitas PGRI Yogyakarta. Responden penelitian ini yaitu mahasiswa PGSD semester 2 yang berjumlah 84 mahasiswa (16 laki-laki dan 68 perempuan). Data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis Bogdan dan Biklen, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran dengan teknologi menjadi keharusan dalam pembelajaran jarak jauh, platform kuis yang paling diminati adalah *quizizz*, dan penggunaan gamifikasi *quizizz* menjadi alternatif kuis merupakan pilihan yang tepat karena memberikan nilai kepuasan bagi peserta didik. Oleh karena itu, *quizizz* dapat menjadi alternatif penilaian yang dapat dipertimbangkan dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *gamifikasi, quizizz, pembelajaran jarak jauh, pandemi Covid-19, perguruan tinggi*

Abstract

Gamification is one of the innovations that emerged in the world of education. The presence of gamification also brings a new perspective for educators to be able to integrate game rules into their classroom learning. This study aimed to 1) find out students' points of view regarding learning that utilizes technology; 2) find out the most preferred platform; and 3) find out the students' perspective towards the quiz using Quizizz gamification in distance learning. This study used mixed methods with the collected data in the form of quantitative data and qualitative data. Data collection techniques use closed questionnaires for quantitative data and open questionnaires for qualitative data. This research was conducted on March 31, 2020, to April 28, 2020, at Universitas PGRI Yogyakarta. The respondents to this study were PGSD students in semester 2, totaling 84 students (16 men and 68 women). Qualitative data were analyzed using Bogdan and Biklen analysis models, while quantitative data were analyzed using descriptive analysis. The results showed that the integration of learning with technology is a must in distance learning, the most popular quiz platform is *quizizz*, and the use of *quizizz* gamification as an alternative quiz is the right choice because it provides satisfaction value for students. Therefore, *quizizz* can be an assessment alternative that can be considered in classroom learning.

Keywords: *gamification, quizizz, distance learning, Covid-19 pandemic, higher education*



PENDAHULUAN

Hadirnya Pandemi Covid-19 tentu memberikan sudut pandang baru bagi pendidik dalam memandang proses belajar mengajar yang harus terus disesuaikan dengan keadaan yang serba tidak pasti. Kehadiran Covid-19 memaksa pendidik dan pemerhati pendidikan untuk terus mencari inovasi dan solusi untuk membuat pembelajaran semakin optimal. Pemanfaatan dari teknologi informasi menjadi hal terpenting dalam masa darurat tersebut (Herliandry et al., 2020), dan pendidik harus terus memikirkan cara untuk menghubungkan keterampilan pedagogik dengan teknologi (Nursyifa et al., 2020; Son, 2018). Terdapat tiga elemen penting dalam pembelajaran jarak jauh yang harus saling mendukung satu sama lain, yaitu peserta didik, pendidik, dan ketersediaan platform digital (Zhu et al., 2020). Pendidik tentu memerlukan investasi lebih dalam mempersiapkan pembelajaran, pengasahan keterampilan, dan penyediaan waktu untuk merancang dan implemmentasi pembelajaran jarak jauh. Keterampilan pedagogic akan menjadi sia-sia apabila pendidik memiliki masalah dalam mengakses teknologi dalam pembelajaran (Cakrawati, 2017). Sehingga keterampilan penggunaan teknologi (Jan, 2015), kelancaran akses teknologi digital (Dabbagh, 2007), dan kondisi internet yang baik (Alqurashi, 2019) menjadi bagian penting dalam pembelajaran jarak jauh.

Apabila dilihat dari sisi negatif, tentu pembelajaran jarak jauh masih jauh dari kata sempurna. Adapun hambatan yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu terganggunya koneksi internet (Diningrat et al., 2020; Fathoni, Mustadi, et al., 2021a, 2021b; Fathoni & Retnawati, 2021; Gunawan et al., 2020; Sukriadi et al., 2022). Gangguan pada koneksi internet tentu akan menghambat proses belajar-mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini karena koneksi internet menjadi penghubung utama dalam interaksi jarak jauh antar pendidik dengan peserta didik. Hambatan lain yang muncul yaitu manajemen waktu dan kemandirian belajar yang rendah (Mohamadkhani Ghiasvand et al., 2017; Tseng et al., 2019), serta pemahaman peserta didik yang mengalami kemunduran (C.-L. Chang & Fang, 2020; Di Pietro et al., 2020, p. 30; Fathoni, Surjono, et al., 2021). Kemunduran pemahaman peserta didik dapat diartikan sebagai *learning loss*. *Learning loss* tentu menjadi salah satu pemicu munculnya kurikulum darurat, yang sekarang berubah menjadi kurikulum merdeka di Indonesia.

Selanjutnya, dampak negatif lain yang muncul dari pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi Covid-19 yaitu munculnya kelelahan mental dan fisik (Fathoni, Mustadi, et al., 2021b; Rakhmanov & Dane, 2020; C. Wang & Zhao, 2020). Salah satu pemicunya adalah intensitas penggunaan gadget yang tinggi oleh pendidik dan peserta didik, dan manajemen istirahat yang kurang terkontrol. Selain itu, aktivitas yang terus menerus di depan laptop, hp, tablet, atau personal computer menjadikan pengguna kurang melakukan pergerakan, sehingga menimbulkan kelelahan fisik. Kemudian, dampak negatif lainnya yaitu penjelasan yang menjadi kurang maksimal (Demayani et al., 2022; Jariyah & Tyastirin, 2020), dan kurangnya perhatian orang tua dalam membimbing peserta didik ketika di rumah (Sukriadi et al., 2022).

Adapun hal positif yang muncul dari pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19 adalah massivenya pemanfaatan teknologi informasi di dunia pendidikan (Fathoni, Mustadi, et al., 2021a). Sehingga pembelajaran jarak jauh di masa pandemic Covid-19 memberikan stimulus yang mengakselerasi distribusi literasi digital di era industry 4.0. yang penggunaannya serba menggunakan teknologi. Selain itu, teknologi dalam pembelajaran jarak jauh juga memberikan penawaran untuk pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Korucu & Alkan, 2011; Nursyifa et al., 2020), peningkatan keterampilan dalam penggunaan teknologi (Ulfa & Mikdar, 2020), dan munculnya

berbagai inovasi dan variasi dalam pembelajaran jarak jauh. Salah satu variasi yang muncul yaitu pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran.

Gamifikasi merupakan proses penggunaan aturan dalam game pada aktivitas non game (Akbar, 2018). Gamifikasi dapat diterapkan dalam banyak aspek di pendidikan seperti pembelajaran ataupun penilaian (Pitoyo et al., 2020). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sama dengan memasuki dunia ekosistem milenial yang serba teknologi. Pada gamifikasi jenis kuis yang dapat digunakan oleh pendidik adalah quizizz (Nurgoho et al., 2019; Rahman et al., 2020), Kahoot!, Socrative, dan Quizalize (Ab. Rahman et al., 2018). Pada gamifikasi kahoot! menunjukkan penggunaan yang dirasa menyenangkan oleh peserta didik (A. I. Wang, 2015). Melalui gamifikasi Quizizz, pendidik dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi dalam pembelajarannya (Nurgoho et al., 2019). Selanjutnya, quizizz dapat mendukung keterlibatan peserta didik, dan meningkatkan motivasi serta konsentrasi peserta didik (Chaiyo & Nokham, 2017). Kahoot! dan Quizizz merupakan platform gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas (Ab. Rahman et al., 2018).

Oleh karena itu, adanya polarisasi dampak dan kemunculan inovasi di dunia pendidikan dalam bentuk gamifikasi menjadi bahan bakar tersendiri bagi peneliti untuk mengkaji hal tersebut. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui sudut pandang mahasiswa mengenai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi; 2) mengetahui platform kuis yang paling diminati mahasiswa; dan 3) mengetahui sudut pandang mahasiswa tentang penggunaan gamifikasi quizizz dalam pembelajaran jarak jauh.

METODE

Penelitian ini menggunakan mixed methods dengan data yang terkumpul berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2020 sampai 28 April 2020 di Universitas PGRI Yogyakarta. Responden penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) semester 2 dari kelas A3-19, A5-19, dan A7-19 yang berjumlah 84 mahasiswa (16 laki-laki dan 68 perempuan). Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling dengan memperhatikan tujuan penelitian. Identitas responden dirahasiakan dan tidak akan memengaruhi nasib responden di masa depan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket tertutup untuk data kuantitatif, dan angket terbuka untuk data kualitatif yang diberikan secara daring melalui google form. Bahan angket tertutup berupa fasilitas yang menunjang pembelajaran daring, kondisi sinyal, pembelajaran dengan bantuan smartphone, platform yang paling diminati untuk kuis, dan penggunaan gamifikasi dengan quizizz. Selanjutnya bahan pertanyaan dalam angket terbuka yaitu 1) sudut pandang mahasiswa mengenai pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi; 2) platform kuis yang paling diminati mahasiswa; dan 3) sudut pandang mahasiswa tentang penggunaan gamifikasi quizizz dalam pembelajaran jarak jauh. Data kuantitatif disajikan dalam bentuk tabel dan dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan model analisis Bogdan & Biklen (1982) dengan mereduksi, mencari sub-tema, dan menentukan hubungan antar sub-tema.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil temuan dari angket tertutup lima fokus pembahasan, yaitu fasilitas yang menunjang pembelajaran daring, kondisi sinyal, pembelajaran dengan bantuan *smartphone*, platform yang paling diminati untuk kuis, dan penggunaan gamifikasi dengan *quizizz*. Data yang diperoleh melalui angket tertutup selanjutnya dinamakan data keterdukungan pembelajaran jarak jauh yang dapat dilihat dengan lebih rinci pada tabel 1.

Table 1. Data Keterdukungan Pembelajaran Jarak Jauh

No.	Hasil Perolehan	Jumlah	Presentase
1	Fasilitas yang menunjang pembelajaran jarak jauh (<i>jawaban lebih dari satu</i>)	<i>Laptop</i>	60 71,43%
		<i>Smartphone</i>	84 100%
2	Kondisi Sinyal	Baik	44 52,38%
		Kurang Baik	40 47,62%
3	Pembelajaran daring dengan bantuan <i>smartphone</i>	Setuju	64 76,19%
		Ragu-ragu	19 22,62%
		Tidak Setuju	1 1,19%
4	Platform yang paling diminati untuk kuis	<i>Quizizz</i>	73 86,90%
		<i>Google Form</i>	2 2,38%
		<i>Microsoft Word</i>	9 10,71%
5	Gamifikasi menggunakan <i>quizizz</i>	Setuju	82 97,62%
		Tidak Setuju	2 2,38%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh informasi bahwa fasilitas penunjang pembelajaran jarak jauh yang semua mahasiswa memiliki adalah *smartphone* (100%), sedangkan *laptop* hanya 71,43% saja yang memiliki. Hasil penelurusan pada beberapa responden menunjukkan bahwa mahasiswa yang tidak memiliki *laptop* lantas meminjam *laptop* dari saudara, orang tua, maupun keluarganya apabila diperlukan. Kemudian, kondisi sinyal yang menunjukkan baik diperoleh persentase sebesar 52,38%, sementara kondisi sinyal yang menunjukkan kurang baik diperoleh persentase sebesar 47,62%.

Selanjutnya, sebesar 76,19% mahasiswa setuju pembelajaran dilakukan dengan bantuan *smartphone*, sedangkan 22,62% menyatakan ragu-ragu, dan 1,19% menyatakan tidak setuju. Respon negatif dari penggunaan *smartphone* terjadi karena kondisi sinyal yang kurang baik. Walaupun demikian persetujuan pembelajaran dengan bantuan *smartphone* lebih dominan muncul sehingga untuk selanjutnya penelitian dapat dilakukan. Pada platform kuis yang paling diminati mahasiswa adalah *quizizz* (86,90%). Sementara itu pilihan *google form* hanya diperoleh 2,38% dan penyebaran *softfile* melalui *Microsoft word* sebesar 10,71%. Terakhir, mahasiswa setuju menggunakan *quizizz* sebagai tempat untuk melakukan kuis dalam pembelajaran. Persetujuan mahasiswa ditunjukkan dari persentase setuju sebesar 97,62% dan tidak setuju sebesar 2,38%.

Hasil temuan dari angket terbuka selanjutnya dianalisis menggunakan model analisis Bogdan & Biklen (1982) yang dibagi dalam tiga tema, yaitu 1) pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi; 2) platform kuis yang paling diminati; dan 3) penggunaan gamifikasi *quizizz* dalam pembelajaran jarak jauh. Masing-masing tema disajikan lebih lengkap dalam pembahasan berikut.

Pembelajaran Jarak Jauh yang Memanfaatkan Teknologi

Hasil reduksi terkait sudut pandang mahasiswa mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh diperoleh tujuh sub-tema yang dirinci lebih detail pada tabel 2.

Table 2. Hasil Reduksi pada Pembelajaran Jarak Jauh yang memanfaatkan Teknologi

No.	Sub-Tema	Hubungan antar Sub-Tema
1	Lebih memudahkan dalam pembelajaran jarak jauh	Pemanfaatan teknologi memberikan kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi, dan meningkatkan literasi digital bagi penggunaannya
2	Meningkatkan literasi digital	
3	Lebih mudah dalam mengakses berbagai materi dan informasi	
4	Dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja	Pemanfaatan teknologi memudahkan belajar dimana saja dan kapan saja
5	Tidak membuat mahasiswa bosan	Pemanfaatan teknologi merupakan bentuk integrasi pendidikan dengan zaman digital yang mampu menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik, kreatif, dan tidak membosankan.
6	Menciptakan aktivitas belajar yang lebih kreatif dan menarik	
7	Dapat mengikuti perkembangan zaman	

Hasil analisis menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi merupakan bentuk integrasi pendidikan dengan era digital yang dapat 1) memberikan kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi, dan meningkatkan literasi digital bagi penggunaannya; 2) memudahkan untuk belajar dimana saja dan kapan saja; 3) menciptakan aktivitas belajar yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan.

Platform Kuis yang Diminati

Hasil reduksi pada platform kuis yang diminati beserta alasannya diperoleh tujuh sub-tema pada pilihan *quizizz*, dua sub-tema pada pilihan *google form*, dan tiga sub-tema pada pilihan *Ms. Word*. Masing-masing sub-tema lebih rinci ditunjukkan pada tabel 3.

Table 3. Hasil Reduksi pada Platform Kuis yang diminati

No.	Sub-Tema	Hubungan antar Sub-Tema
1	<i>Quizizz</i> memberi sensasi menyenangkan	Peminatan pada kuis yang berlangsung dengan <i>quizizz</i> terjadi karena <i>quizizz</i> memberikan sensasi menyenangkan seperti bermain game, tampilan menarik dan simpel, memberikan tantangan, mengasah kognitif, pertanyaan mudah diingat, dan dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah
2	<i>Quizizz</i> memberikan tantangan karena ada sistem peringkat	
3	<i>Quizizz</i> mengasah kemampuan kognitif	
4	Pertanyaan dalam <i>Quizizz</i> mudah diingat	
5	<i>Quizizz</i> seperti bermain game	
6	Tampilan <i>Quizizz</i> menarik dan simpel	
7	Pemilihan kuis pada <i>Quizizz</i> membuat peserta didik dapat mengetahui langsung jawaban yang benar dan salah	
8	<i>Google form</i> memberikan waktu lebih banyak dalam mengerjakan kuis	Pemilihan pada <i>google form</i> terjadi karena <i>google form</i> memberikan waktu lebih banyak ketika mengerjakan kuis, dapat berpikir lebih jernih, dan tidak tegang.
9	Penggunaan <i>google form</i> membuat pikiran lebih jernih dan tidak tegang	
10	Pemilihan <i>Microsoft word</i> lebih irit kuota	Pilihan pada kuis yang diberikan dalam bentuk <i>Microsoft word</i> terjadi karena lebih irit kuota, tidak merasa dikejar waktu, dan memudahkan mahasiswa mengumpulkan tugas.
11	<i>Microsoft word</i> memudahkan mahasiswa dalam mengumpulkan tugas	
12	Penggunaan <i>Microsoft word</i> tidak merasa dikejar oleh waktu	

Hasil analisis menunjukkan bahwa peminatan pada kuis yang berlangsung dengan *quizizz* terjadi karena *quizizz* memberikan sensasi menyenangkan seperti bermain *game*, tampilan menarik dan simpel, memberikan tantangan, mengasah kognitif, pertanyaan mudah diingat, dan dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah. Selanjutnya pada *google form* dipilih karena memberikan waktu lebih

banyak ketika mengerjakan kuis, dapat berpikir lebih jernih, dan tidak tegang. Sedangkan pemilihan kuis dalam bentuk *Microsoft Word* dipilih karena lebih irit kuota, tidak merasa dikejar waktu, dan memudahkan mahasiswa mengumpulkan tugas. Walaupun *quizizz* memiliki banyak sisi positif, namun pemberian durasi dalam tes ternyata memberikan kesan ketergesaan pada beberapa mahasiswa. Walaupun demikian pemilihan kuis dengan *google form* dan *Microsoft word* justru memberikan penundaan dalam mengumpulkan tugas pada beberapa mahasiswa, dan terkadang terjadi mahasiswa tidak mengumpulkan penugasannya. Terlepas dari semua itu, pemilihan *quizizz* lebih banyak diminati karena memberikan muatan media yang bervariasi.

Penggunaan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh

Hasil reduksi pada penggunaan gamifikasi *quizizz* dalam pembelajaran jarak jauh diperoleh sepuluh sub-tema yang dirinci lebih detail pada tabel 4.

Table 4. Hasil Reduksi pada Penggunaan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran Jarak Jauh

No.	Sub-Tema	Hubungan antar Sub-Tema
1	Menyenangkan dan menantang	<i>Quizizz</i> memberikan semangat dan sensasi yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan karena pengerjaan kuis seperti bermain <i>game</i> dengan tampilan dan <i>background music</i> yang menarik
2	Membuat bersemangat dalam mengerjakan kuis	
3	Tidak membosankan	
4	Seperti bermain <i>game</i>	
5	Tampilan dan <i>background music</i> yang menarik	
6	Menuntut berpikir cepat dan cermat	<i>Quizizz</i> memicu untuk lebih memahami materi sebelum kuis dimulai, menuntut berpikir cepat dan cermat, memicu semangat karena adanya sistem kompetisi, serta langsung dapat melakukan refleksi karena jawaban dapat langsung diketahui di akhir.
7	Memicu untuk lebih memahami materi	
8	Terpacu karena adanya sistem kompetisi	
9	Dapat langsung mengetahui jawaban yang benar dan salah	

Hasil analisis pada penggunaan gamifikasi *quizizz* memberikan dua simpulan yaitu 1) *quizizz* memberikan semangat dan sensasi yang menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan karena pengerjaan kuis seperti bermain *game* dengan tampilan dan *background music* yang menarik; dan 2) *quizizz* memicu untuk lebih memahami materi sebelum kuis dimulai, menuntut berpikir cepat dan cermat, memicu semangat karena adanya sistem kompetisi, serta langsung dapat melakukan refleksi karena jawaban dapat langsung diketahui di akhir. Temuan tersebut tentu memiliki keterkaitan dengan pemilihan *quizizz* sebagai alternatif yang direkomendasikan oleh mahasiswa karena adanya banyak sisi positif dari penggunaannya. Hal ini juga berkaitan dengan temuan yang muncul dari analisis tema pertama tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran jarak jauh.

Pembahasan

Pemanfaatan teknologi informasi merupakan alternatif paling tepat yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 (Herliandry et al., 2020). Karena tanpa adanya integrasi teknologi dengan pembelajaran, maka aktivitas di ruang virtual tidak akan berjalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi merupakan bentuk integrasi pendidikan di era digital. Tentu saja perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh menjadi katalisator tersendiri bagi percepatan perkembangan pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi memberikan kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi, meningkatkan literasi digital bagi pengguna, memudahkan belajar dimana saja dan kapan saja, serta memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik yang memang *technoholic* (Maidatur et al., 2018). Temuan tersebut berkorelasi dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di dunia pendidikan menjadikan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Fathoni, Surjono, et al., 2021; Korucu & Alkan, 2011; Nursyifa et al., 2020), dan peningkatan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan teknologi (Fathoni, Mustadi, et al., 2021b; Ulfa & Mikdar, 2020).

Selanjutnya, pemanfaatan *smartphone* sebagai alat bantu dalam pembelajaran jarak jauh juga mendapatkan respon positif oleh sebagai besar mahasiswa. Hal ini berkorelasi dengan pandangan Zhu, Bei & Qiao (2020) pada pentingnya ketersediaan platform digital yang membantu pembelajaran jarak jauh. Walaupun demikian, kelancaran akses teknologi (Dabbagh, 2007) dan kondisi internet (Alqurashi, 2019) menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran jarak jauh, yang mana nampaknya sekitar 47,62% mahasiswa memiliki kondisi sinyal yang kurang baik. Hal ini tentu juga dipengaruhi oleh penelitian yang dilakukan pada bulan Maret - April, karena bulan tersebut masuk pada cuaca hujan. Hal ini tentu berkorelasi dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa kualitas cuaca yang kurang baik, pemadaman listrik, dan lokasi rumah yang berada di dataran tinggi memengaruhi kualitas sinyal dari pengguna (Fathoni & Retnawati, 2021). Padahal kondisi sinyal yang kurang baik dapat menghambat pembelajaran jarak jauh seperti yang telah disampaikan dalam penelitian sebelumnya (Alqurashi, 2019; Arlinwibowo et al., 2020; C. S. Chang et al., 2014; Diningrat et al., 2020; Octaberlina & Muslimin, 2020).

Terlepas problematika dalam pembelajaran jarak jauh, mahasiswa tetap memiliki kecenderungan ketertarikan pada pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan *quizizz* sebagai salah satu alternatif dalam pemberian soal evaluasi atau kuis. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penelitian yang memperlihatkan bahwa pemilihan *quizizz* sebagai gamifikasi dalam kuis mendapat presentase 86,90%, dan persetujuan penggunaan *quizizz* di kelas sebesar 97,62%. Diperkuat oleh alasan peminatan *quizizz* karena memberikan semangat dan sensasi yang menyenangkan, menantang, tidak membosankan karena pengerjaan kuis seperti bermain game dengan tampilan dan background music yang menarik, memicu untuk lebih memahami materi sebelum kuis dimulai, menuntut berpikir cepat dan cermat, memicu semangat karena adanya sistem kompetisi, serta langsung dapat melakukan refleksi karena jawaban dapat langsung diketahui di akhir. Hal ini tentu berkorelasi dan semakin menguatkan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai penilaian formatif yang didukung teknologi ketimbang tes yang berbasis kertas (Şahin, 2019), pemanfaatan gamifikasi yang membuat tes memegang unsur permainan yang lebih dinamis (Pitoyo et al., 2020), dan adanya fleksibilitas dan *self-control* (Karaman, 2011). Selain itu, umpan balik dalam gamifikasi berbentuk kuis yang diberikan dalam bentuk poin secara langsung memiliki potensi tinggi dalam meningkatkan kinerja proses pembelajaran (Sailer & Sailer, 2020). Papan peringkat yang muncul dalam kuis membantu memenuhi kebutuhan akan kompetensi dan pembinaan pada motivasi intrinsik peserta didik (Rigby & Ryan, 2011). Selain itu, pemanfaatan *quizizz* juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik di kelas (Ab. Rahman et al., 2018; Chaiyo & Nokham, 2017), peserta didik lebih menikmati pembelajaran, meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar (Chaiyo & Nokham, 2017). Berdasarkan penelitian sebelumnya, dan penguatan temuan menjadikan *quizizz* salah satu alternatif pemanfaatan gamifikasi dalam kelas yang banyak memiliki nilai positif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh tiga simpulan sebagai berikut. Pertama, integrasi pembelajaran dengan teknologi menjadi keharusan dalam pembelajaran jarak jauh karena memberikan kemudahan dalam mendapatkan berbagai informasi, meningkatkan literasi digital bagi pengguna, memudahkan belajar dimana saja dan kapan saja, serta memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Kedua, platform kuis yang paling diminati mahasiswa dalam bentuk gamifikasi, salah satunya *quizizz* yang dapat diakses di quizizz.com. Ketiga, penggunaan gamifikasi menjadi alternatif kuis merupakan pilihan yang tepat dan disepakati oleh sebagian besar mahasiswa karena *quizizz* memberikan semangat dan sensasi yang menyenangkan, menantang, tidak membosankan, memicu untuk lebih memahami materi sebelum kuis dimulai, menuntut berpikir cepat dan cermat, memicu semangat karena adanya sistem kompetisi, serta langsung dapat melakukan refleksi karena jawaban dapat langsung diketahui di akhir. Sehingga gamifikasi seperti *quizizz* dapat menjadi alternatif yang dipertimbangkan dalam pembelajaran di kelas.

Pernyataan

- Kontribusi Penulis : Penulis 1: Konseptualisasi, Penulisan Draf Asli, Penyuntingan dan Visualisasi; Penulis 2: Review, Editing, Analisis Formal, Validasi dan Metodologi.
- Pernyataan Pendanaan : Penelitian ini menggunakan dana pribadi penulis.
- Keperluan : Penulis menyatakan tidak ada benturan kepentingan.
- Informasi Tambahan : -

DAFTAR PUSTAKA

- Ab. Rahman, R., Ahmad, S., & Hashim, U. R. (2018). The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam Shah Pahang, Malaysia. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 41. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0123-0>
- Akbar, A. (2018). Digital Ekosistem. Republika Penerbit.
- Alqurashi, E. (2019). Predicting student satisfaction and perceived learning within online learning environments. *Distance Education*, 40(1), 133-148. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1553562>
- Arlinwibowo, J., Retnawati, H., Kartowagiran, B., & Kassymova, G. K. (2020). Distance learning policy in Indonesia for facing pandemic COVID-19: School reaction and lesson plans. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 98(14), 2828-2838.
- Bogdan, R., & Biklen, S. K. (1982). *Qualitative Research for Education: An introduction to theory and methods (Third Edit)*. Allyn and Bacon.
- Cakrawati, L. M. (2017). Students' Perceptions on the Use of Online Learning Platforms in Efl Classroom. *English Language Teaching and Technology Journal (ELT-Tech Journal)*, 1(1), 22-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/elt%20tech.v1i1.9428>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178-182.
- Chang, C. S., Liu, E. Z. F., Sung, H. Y., Lin, C. H., Chen, N. S., & Cheng, S. S. (2014). Effects of online college student's Internet self-efficacy on learning motivation and performance. *Innovations in Education and Teaching International*, 51(4), 366-377. <https://doi.org/10.1080/14703297.2013.771429>

- Chang, C.-L., & Fang, M. (2020). E-Learning and Online Instructions of Higher Education during the 2019 Novel Coronavirus Diseases (COVID-19) Epidemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1574(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1574/1/012166>
- Dabbagh, N. (2007). The Online Learner: Characteristics and Pedagogical Implications. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 7(3), 217-226.
- Demayani, D., Sulisty, U., & Wulandari, B. A. (2022). Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus Pada Sd Negeri 119/Iv Kota Jambi. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17275>
- Di Pietro, G., Biagi, F., Costa, P., Karpiński, Z., & Mazza, J. (2020). The Likely Impact of COVID-19 on Education: Reflections based on the Existing Literature and Recent International Datasets. In Publications Office of the European Union, Luxembourg: Vol. EUR 30275 (Issue JRC121071). <https://doi.org/10.2760/126686>
- Diningrat, S. W. M., Nindya, M. A., & Salwa. (2020). Emergency online teaching: Early childhood education lecturers' perception of barrier and pedagogical competency. *Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 705-719. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.32304>
- Fathoni, A., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021a). Persepsi mahasiswa PGSD pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 107-123. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p107--123>
- Fathoni, A., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021b). Higher Education Students and Covid-19: Challenges and Strategies in facing Online Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(3), 396-408. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i3.31039>
- Fathoni, A., & Retnawati, H. (2021). Challenges and strategies of postgraduate students in online learning during the Covid-19 pandemic. *Jurnal Prima Edukasia*, 9(2), 233-247. <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i2.37393>
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Mahasiswa di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 147-157. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.33931>
- Gunawan, Suranti, N. M. Y., & Fathoroni. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61-70.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Pandemic learning during the Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65-70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Jan, S. K. (2015). The relationships between academic self-efficacy, computer self-efficacy, prior experience, and satisfaction with online learning. *American Journal of Distance Education*, 29(1), 30-40. <https://doi.org/10.1080/08923647.2015.994366>
- Jariyah, A., & Tyastirin, E. (2020). Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19: Analisis Respon Mahasiswa The Biology Learning Processes and Constraints in the Covid-19 Pandemic Period: Analysis of Student Responses. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 183-196.
- Karaman, S. (2011). Examining the effects of flexible online exams on students' engagement in e-learning. *Educational Research and Reviews*, 6(3), 259-264.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). Differences between m-learning (mobile learning) and e-learning, basic terminology and usage of m-learning in education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 15, 1925-1930. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>
- Maidatur, N., Faiza, A., & Firda, S. J. (2018). *Arus metamorfosa milenial*. Ernest.
- Mohamadkhani Ghiasvand, A., Naderi, M., Zagheri Tafreshi, M., Ahmadi, F., & Hosseini, M. (2017). Relationship between time management skills and anxiety and academic motivation of nursing students in Tehran. *Electronic Physician*, 9(1), 3678-3684. <https://doi.org/10.19082/3678>
- Nurgoho, D. Y., Situmorang, K., Tahulending, P. S., Maxmilla, M., & Rumerung, C. L. (2019).

- Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2(January), 1-9. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Nursyifa, A., Rahmadi, I. F., & Hayati, E. (2020). TPACK Capability Preservice Teachers Civic Education in the Era of Industrial Revolution 4.0. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 15. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17982>
- Octaberlina, L. R., & Muslimin, A. I. (2020). EFL Students Perspective towards Online Learning Barriers and Alternatives Using Moodle/Google Classroom during COVID-19 Pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 1. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p1>
- Pitoyo, M. D., Sumardi, S., & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.8188>
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60-66. <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1161>
- Rakhmanov, O., & Dane, S. (2020). Knowledge and Anxiety Levels of African University Students Against COVID-19 During the Pandemic Outbreak by an Online Survey. *Journal of Research in Medical and Dental Science*, 8(3), 53-56.
- Rigby, S., & Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. ABC-CLIO.
- Şahin, M. (2019). Classroom Response Systems as a Formative Assessment Tool: Investigation into Students' Perceived Usefulness and Behavioural Intention. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 6(4), 693-705. <https://doi.org/10.21449/ijate.576249>
- Sailer, M., & Sailer, M. (2020). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 75-90. <https://doi.org/10.1111/bjet.12948>
- Son, J.-B. (2018). Technology in English as a Foreign Language (EFL) Teaching. In *The TESOL Encyclopedia of English Language Teaching* (pp. 1-7). *American Cancer Society*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781118784235.eelt0448>
- Sukriadi, S., Lestari, R. A., Dwiyo, Y., Kusdar, K., & Buhari, M. R. (2022). Keterampilan Mengadakan Variasi Dalam Pembelajaran Daring Pada Guru Kelas V Sd Negeri 021 Sungai Kunjang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9(1), 36-50. <https://doi.org/10.36706/jisd.v9i1.17318>
- Tseng, H., Yeh, H. Te, & Tang, Y. (2019). A close look at trust among team members in online learning communities. *International Journal of Distance Education Technologies*, 17(1), 52-65. <https://doi.org/10.4018/IJDET.2019010104>
- Ulfa, Z. D., & Mikdar, U. Z. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar , Interaksi Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya. *Journal of Sport Science and Education*, 5(2), 124-138.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*, 82(September), 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wang, C., & Zhao, H. (2020). The Impact of COVID-19 on Anxiety in Chinese University Students. *Frontiers in Psychology*, 11(May), 1-8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01168>
- Zhu, X., Bei, Y., & Qiao, S. (2020). An Analysis of Online Teaching Reform of College Teachers under the Background of COVID-19 Epidemic—Taking Advanced Mathematics Teaching as an Example. *International Conference on Education, E-Learning and Social Science*, eelss, 113-117. <https://doi.org/10.12783/dtssehs/eelss2020/34601>