

QUIZIZZ, WORDWALL, KAHOOT!: INOVASI ATAU GANGGUAN? PERSEPSI MAHASISWA DALAM MATA KULIAH STRATEGI PEMBELAJARAN EKONOMI

Oleh: Sri Wahyuni, Universitas Jambi, sriwahyunii@unja.ac.id
Dwi Rayana Siregar, Universitas Jambi, dwirayana@unja.ac.id
Fadilla Ulfah, Universitas Jambi, fadillaulfah@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi mahasiswa terhadap penggunaan berbagai jenis aplikasi games online dalam pembelajaran, guna memperoleh pemahaman yang lebih utuh dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan tepat sasaran. Penelitian ini menggunakan metode campuran model paralel konvergen dengan pendekatan kuantitatif melalui angket tertutup yang dianalisis secara deskriptif, dan pendekatan kualitatif melalui angket terbuka serta wawancara terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan games online seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot!. Secara kuantitatif, keenam indikator persepsi kemudahan, kepuasan, ketertarikan, motivasi, pemahaman materi, dan keterampilan belajar menunjukkan skor rata-rata di atas 77%. Jenis games yang paling diminati adalah wordwall. Sementara itu, hasil kualitatif memperkuat temuan ini dengan narasi bahwa games membantu mahasiswa berpikir kritis, meningkatkan daya ingat, memotivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan reflektif. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti jaringan dan kesiapan penyaji, persepsi mahasiswa secara keseluruhan tetap menunjukkan bahwa games online dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif. Dengan memahami persepsi mahasiswa secara menyeluruh, pendidik dapat lebih tepat dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong capaian belajar secara optimal.

Kata kunci: *games online*, persepsi mahasiswa, quizizz, wordwall, kahoot!

Abstract

This study was designed to explore students' perceptions of the use of various types of online game applications in learning, in order to gain a fuller understanding in designing learning strategies that are more effective, fun, and targeted. This study used a mixed method convergent parallel model with a quantitative approach through a closed questionnaire which was analyzed descriptively, and a qualitative approach through an open questionnaire and interviews with students of the Jambi University Economics Education Study Program. The results showed that students gave positive responses to the use of online games such as Quizizz, Wordwall, and Kahoot! Quantitatively, the six indicators of perceived ease, satisfaction, interest, motivation, material understanding, and learning skills show an average score above 77%. The most popular game type was wordwall. Meanwhile, qualitative results reinforced these findings with the narrative that games help students think critically, improve memory, motivate, and create a fun and reflective learning atmosphere. Despite some technical constraints such as network and presenter readiness, the overall student perception still shows that online games can be an effective learning strategy. By understanding students' perceptions thoroughly, educators can be more precise in developing technology-based learning innovations that can encourage optimal learning outcomes.

Keywords: *online games*, student perceptions, quizizz, wordwall, kahoot!

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memengaruhi hampir seluruh

aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital memiliki karakteristik khas, seperti kecenderungan untuk menggunakan

perangkat teknologi dalam keseharian, mengakses informasi secara cepat, serta ketertarikan pada pembelajaran *modern* dengan beragam aktivitas yang dinamis dan interaktif (Pandya et al., 2024; Wahyuni et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran, pendekatan konvensional yang terlalu dominan pada ceramah dan hafalan mulai ditinggalkan karena tidak lagi relevan dengan kebutuhan dan preferensi belajar mahasiswa saat ini (Prensky, 2001). Hal ini terutama dirasakan pada mata kuliah yang bersifat teoritis, yang menuntut mahasiswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dan mengingat materi dalam jumlah besar.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, para pendidik mulai melirik pendekatan inovatif seperti pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menggabungkan elemen interaktif, visual, dan kompetitif (Palyanti, 2023) ke dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk implementasi yang menarik adalah dengan melibatkan mahasiswa dalam membuat dan memainkan *games online* berdasarkan materi kuliah (Muthuprasad et al., 2021), kemudian memainkannya secara bersama pada akhir sesi pembelajaran. Strategi ini diyakini dapat membangkitkan keterlibatan (*engagement*), memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif (Bouchrika et al., 2021; Contreras-Espinosa & Gomez, 2020; Hamari et al., 2016; Zeng et al., 2020). Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai

penerima materi, tetapi juga sebagai perancang dan pemain aktif dalam proses belajar, yang secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Zhao, 2019).

Persepsi mahasiswa terhadap pendekatan ini menjadi krusial untuk diteliti, karena persepsi merupakan dasar bagaimana seseorang merespon suatu pengalaman belajar (Serhan, 2020). Persepsi terbentuk melalui proses interpretasi terhadap stimulus (Oxford English Dictionary, 2007) yang diterima melalui alat Indera (Tarçın Turgay & Tunçok Sariberberoğlu, 2022) dan dipengaruhi oleh pengalaman (Jones & Carter, 2019), perhatian, motivasi (Muenks et al., 2020), dan lingkungan sosial (Lu et al., 2022). Dengan kata lain, persepsi mahasiswa terhadap penggunaan *games online* dalam pembelajaran akan memengaruhi apakah metode ini dianggap bermanfaat, relevan, atau justru mengganggu proses belajar mereka (Gray & DiLoreto, 2016).

Beberapa aplikasi *games online* yang populer digunakan dalam lingkungan pembelajaran antara lain Quizizz, Kahoot!, Wordwall, dan lainnya. Aplikasi Quizizz memungkinkan mahasiswa untuk menjawab soal dalam format kuis interaktif lengkap dengan musik, meme, dan skor yang langsung terlihat (Zhao, 2019). Kahoot! menawarkan format kuis yang kompetitif dengan *leaderboard*, cocok untuk pembelajaran kolaboratif di kelas (Zhang & Yu, 2021). Sedangkan Wordwall memungkinkan

pembuatan permainan edukatif seperti *matching*, *ranking*, dan *whack-a-mole* yang menekankan visualisasi konsep (Ari Widhiatama & Brameswari, 2024). Aplikasi ini mudah diakses melalui perangkat mobile dan dapat diintegrasikan dengan *platform* pembelajaran daring seperti Google Classroom atau LMS lainnya.

Kahoot! berdasarkan persepsi siswa dan guru pada penelitian (Licorish et al., 2017; Pratama, 2020) terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, yang memiliki pengaruh tinggi pada dinamisasi kelas, interaksi, motivasi dan pengalaman belajar siswa. Penelitian oleh (Sukmawaty & Setiarini, 2023) menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, terutama karena fitur-fitur menarik yang disediakan aplikasi tersebut mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman materi. Selaras pula dengan penelitian (Citra & Rosy, 2020) bahwa Quizizz sebagai teknologi pembelajaran digital meningkatkan hasil belajar siswa. Mendorong motivasi, minat, dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan (Al Haddar & Juliano, 2021; Kurniawan & Huda, 2020), memudahkan (Lim & Yunus, 2021), meningkatkan kemampuan problem solving (Husna et al., 2024), dan direspon positif oleh guru (Degirmenci, 2021). Siswa juga merasa lebih puas dan tertantang untuk berpartisipasi aktif saat proses belajar dilakukan melalui *game* interaktif (Lim & Yunus, 2021). Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan *games online* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi kejenuhan belajar, terutama pada mata kuliah yang menuntut daya ingat tinggi dan penguasaan konsep.

Dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaan berbagai jenis aplikasi *games online* dalam pembelajaran, terutama pada mata kuliah teoritis. Penelitian ini difokuskan pada analisis persepsi mahasiswa secara kuantitatif dan kualitatif. Dengan pemahaman yang lebih utuh tentang bagaimana mahasiswa memandang penggunaan *games online* sebagai teknologi pembelajaran, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran, menyenangkan, dan mampu meningkatkan capaian belajar secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan *mixed method convergen parallel approach*. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan pada waktu dan fenomena yang sama, kemudian dianalisis dengan pendekatannya masing-masing. Perbedaan data yang didapatkan justru saling melengkapi dan menguatkan. Dimana hasil analisis kuantitatif akan dikuatkan dengan penyajian kualitatif (Edmons & Kennedy, 2017). Kombinasi ini dapat memberikan analisis penjabaran penelitian secara komprehensif (Creswell,

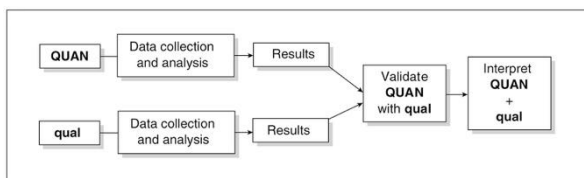
2014), sehingga diharapkan persepsi siswa terhadap Quizizz, Wordwall, dan Kahoot!.

Populasi dan Sampel

Purposive Sampling digunakan dengan pertimbangan utama pada responden penelitian yang dapat memberikan informasi terbaik dan mencapai tujuan penelitian (Kumar, 2011). Sampel penelitian adalah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi TA 2024/2025 Semester 3 sebanyak 44 orang. Data kuantitatif dan kualitatif dikumpulkan dengan bantuan *google form* dengan model angket yang berbeda, dengan tambahan wawancara pada 7 mahasiswa.

Prosedur Pengolahan dan Analisis

Model rancangan penelitian campuran dengan pendekatan convergen-parallel ini digambarkan oleh (Edmons & Kennedy, 2017) dengan alur berikut:



Gambar 1. Model Penelitian Campuran Pendekatan Convergen Parallel.

Data kuantitatif dikumpulkan untuk melihat persepsi mendalam mahasiswa terkait pemahaman materi, perasaan dan sikap belajar, serta respon aktif dalam penggunaan *games online* sebagai teknologi pembelajaran yang digunakan disetiap akhir sesi materi perkuliahan sebanyak 6 kali pertemuan. Dilanjutkan dengan data kualitatif yang menggambarkan kelebihan dan kekurangan 3 aplikasi *games online* yang digunakan, jenis

game yang paling diminati, harapan pembelajaran kedepannya (apakah penggunaan *game* tetap diinginkan atau tidak). Dipertemuan akhir dilakukan wawancara untuk menguatkan dan mengklarifikasi jawaban responden atas angket terbuka. Data kemudian dianalisis secara terpisah, lalu data kuantitatif nantinya akan dikuatkan dengan kualitatif dan menjadi interpretasi hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengambilan data dilakukan di akhir pertemuan ke-7 pada perkuliahan strategi pembelajaran ekonomi di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Jambi. Dimana setiap akhir pertemuan, mahasiswa diminta menyajikan secara berkelompok quiz yang sudah mereka buat berkaitan dengan presentasi materi yang sudah dilakukan sebelumnya. Kemudian mahasiswa diminta untuk ikut mengerjakan quiz. Setiap kelompok bebas menyajikan quiz dengan website atau aplikasi apapun. 3 website yang digunakan mahasiswa adalah Quizizz, Wordwall, dan Kahoot.

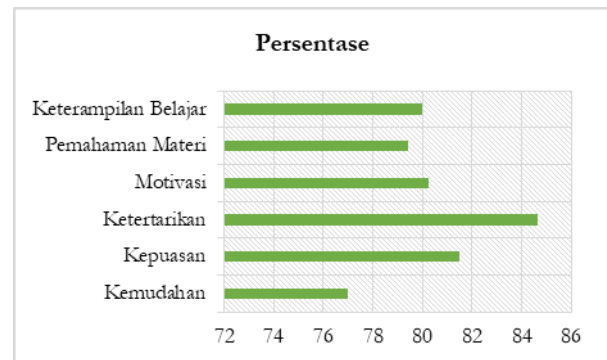
3.1. Hasil Pembahasan Data Kuantitatif

Hasil Data Kuantitatif

Penjabaran hasil dimulai dari data kuantitatif. Data ini diperoleh dengan google form berisi angket tertutup sebanyak 20 pertanyaan. Skala pengukuran menggunakan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Setelah data terkumpul kemudian diberikan skor sesuai kriteria dan dilanjutkan analisis secara deskriptif. Skor setiap jawaban yang diberikan yaitu sangat setuju poin 5, setuju poin 4, netral poin 3, tidak setuju poin 2, dan

sangat tidak setuju poin 1 (Sugiyono, 2019).

Rata-rata setiap indikator dari hasil data kuantitatif dirangkum sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Indikator Angket Persepsi Mahasiswa

Hasil angket tersebut dijabarkan dalam Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi

No.	Indikator	Pertanyaan	Persentase (%)
1	Kemudahan	1. Games online membuat saya lebih mudah menghubungkan teori dengan aplikasi praktis dalam dunia nyata.	77
		2. Games online membuat saya lebih cepat dalam memproses informasi dan menyelesaikan tugas.	77
2	Kepuasan	1. Games online membantu saya merasa lebih puas dengan proses belajar di kelas.	79
		2. Secara keseluruhan, saya merasa puas dengan penggunaan games online dalam proses pembelajaran.	84
3	Ketertarikan	1. Saya merasa lebih tertarik untuk mengikuti perkuliahan ketika games online digunakan sebagai media refleksi.	80
		2. Games online membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	89
		3. Saya merasa senang dan antusias saat bermain games online dalam perkuliahan.	85
4	Motivasi	1. Saya merasa termotivasi untuk aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas setelah bermain games online.	80
		2. Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan games online sebagai media refleksi.	82
		3. Games online meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang diajarkan.	81
		4. Games online meningkatkan rasa percaya diri saya dalam memahami materi.	78
5	Pemahaman Materi	1. Saya merasa kemampuan berpikir kritis saya meningkat melalui refleksi materi dengan menggunakan games online.	79
		2. Games online mendorong saya untuk berpikir lebih cepat dan logis.	81
		3. Penggunaan games online membantu saya mengingat materi yang telah diajarkan.	82
		4. Saya menjadi lebih mahir dalam mengerjakan soal-soal atau tugas setelah menggunakan games online.	75
		5. Penggunaan games online mempercepat pemahaman saya terhadap materi perkuliahan.	80
6	Keterampilan Belajar	1. Games online melatih saya untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat.	85
		2. Games online membuat saya lebih terampil dalam memecahkan masalah secara sistematis.	78
		3. Games online melatih kemampuan saya untuk bekerja secara kolaboratif dengan teman-teman.	76
		4. Games online melatih saya untuk lebih teliti dan fokus dalam menyelesaikan pekerjaan.	81

Sumber: Data Olahan

3.1.1. Pembahasan Hasil Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang ditampilkan, penggunaan games online seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! dalam mata kuliah Strategi Pembelajaran Ekonomi menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari mahasiswa. Keenam indikator yang diukur dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa mayoritas mahasiswa merasakan manfaat yang nyata dari penerapan media pembelajaran berbasis games tersebut.

Pada indikator kemudahan, sebesar 77% mahasiswa menyatakan bahwa penggunaan games online membantu mereka dalam menghubungkan teori dengan praktik serta memproses informasi secara lebih cepat. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dengan cara menyederhanakan konsep-konsep teoritis yang kompleks menjadi lebih aplikatif. Hasil ini sejalan dengan temuan (Qian & Clark, 2016) yang menyatakan bahwa game edukatif dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan membantu transfer konsep dari teori ke praktik secara lebih efisien.

Pada indikator kepuasan belajar, rata-rata sebesar 81,5% mahasiswa merasa puas dan menilai bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan dengan adanya penggunaan games online. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi, tetapi juga

menciptakan pengalaman belajar yang positif dan memuaskan. (Zainuddin et al., 2020) dalam tinjauan sistematisnya menemukan bahwa gamifikasi pembelajaran secara konsisten meningkatkan kepuasan dan persepsi positif peserta didik terhadap proses pembelajaran, terutama karena adanya unsur interaktivitas, tantangan, dan umpan balik langsung yang dihasilkan oleh platform seperti Quizizz dan Kahoot!.

Ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran juga meningkat signifikan, dengan rata-rata skor sebesar 84,66%. Games online memiliki daya tarik visual dan mekanisme permainan yang menyenangkan sehingga mahasiswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Penelitian oleh Su et al. (2021) menunjukkan bahwa Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa dalam kelas daring karena formatnya yang kompetitif namun menyenangkan, sementara Wordwall juga dinilai efektif dalam mempertahankan minat belajar siswa melalui aktivitas permainan yang bervariasi dan menarik.

Indikator motivasi belajar mahasiswa juga menunjukkan nilai tinggi, yakni sebesar 80,25%. Games online mendorong mahasiswa untuk lebih aktif berdiskusi, memiliki rasa ingin tahu lebih besar terhadap materi, dan merasa percaya diri dalam memahami pembelajaran. Hal ini memperkuat pernyataan dari (Hamari et al., 2014) bahwa elemen gamifikasi, seperti pemberian poin, peringkat, dan tantangan waktu, secara

signifikan dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik dalam proses belajar.

Sementara itu, dalam aspek pemahaman materi, sebesar 79,4% mahasiswa mengakui bahwa games online membantu mereka dalam mengingat kembali materi yang telah diajarkan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Meski angka tersebut tidak terlalu menonjol, hal ini menunjukkan adanya dampak kognitif yang tetap signifikan dari penggunaan games dalam pembelajaran. (Plass et al., 2015) mengemukakan bahwa game edukatif yang dirancang dengan baik mampu mengaktifkan proses belajar mendalam melalui penguatan memori kerja, pemrosesan informasi, serta pengambilan keputusan.

Terakhir, pada indikator keterampilan belajar, sebesar 80% mahasiswa merasa bahwa games online telah melatih mereka dalam pengambilan keputusan cepat, pemecahan masalah, kerja sama kelompok, serta meningkatkan fokus dan ketelitian. Hasil ini konsisten dengan studi oleh Cheong, Filippou, dan Cheong (2019) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi tidak hanya mendorong pemahaman konseptual, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis.

Secara keseluruhan, data kuantitatif menunjukkan bahwa penerapan games online dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses belajar mahasiswa. Metode ini tidak

hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif, tetapi juga menumbuhkan minat, motivasi, serta kepuasan mahasiswa. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi teknologi edukatif yang tepat dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna dalam konteks pendidikan tinggi.

3.1.2. Hasil Data Angket Terbuka

Data kualitatif diperoleh dengan angket terbuka melalui google form dengan pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Angket Terbuka

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana persepsi Anda terkait penggunaan games online sebagai media refleksi pada setiap akhir materi pembelajaran?
2	Apa kelebihan yang dirasakan dengan digunakannya games online dalam pembelajaran?
3	Apa kelemahan yang dirasakan dengan digunakannya games online dalam pembelajaran?
4	Apakah Anda suka jika games online diterapkan di setiap mata kuliah?
5	Dari semua games yang sudah dibuat dan digunakan, games mana yang lebih kamu sukai?
6	Jika kedepannya pembelajaran menggunakan games, games seperti apa yang diinginkan?

Sumber: Data Primer

Hasil untuk pertanyaan pertama dirangkum dengan kata kunci dan penjabaran sebagai berikut:

1. Berpikir kritis. Muncul dari hampir semua tanggapan, di mana mahasiswa merasa dituntut untuk memproses dan menjawab pertanyaan dalam waktu

terbatas sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2. Cepat dan responsif. Sebagian besar respon menunjukkan bahwa adanya batasan waktu dalam permainan (misalnya kuis) mendorong mahasiswa berpikir cepat, logis, dan responsif dalam menjawab soal.
3. Mengingat dan memahami materi. Banyak tanggapan menekankan bahwa penggunaan games online membantu mengingat kembali dan memahami materi yang telah diajarkan.
4. Kuis dan refleksi. Penggunaan elemen kuis dan kegiatan refleksi setelah pemaparan materi menjadi pendorong utama munculnya pemikiran kritis dan logis. Hal ini juga memberikan tantangan dalam menjawab pertanyaan.
5. Efisiensi waktu. Sebagian mahasiswa mengemukakan bahwa waktu yang singkat dalam permainan membuat mereka harus berpikir lebih intensif, sehingga memperkuat kapasitas analisa dan pengambilan keputusan secara cepat.
6. Motivasi dan semangat. Adanya elemen kompetitif dan semangat persaingan turut meningkatkan antusiasme belajar, sehingga mahasiswa merasa lebih termotivasi dan pembelajaran menjadi lebih asik dan tidak membosankan.
7. Interaktivitas dan keterlibatan. Penggunaan game online dianggap meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran, di mana siswa terdorong

untuk lebih menyimak presentasi dan aktif menjawab pertanyaan kuis.

Kelebihan yang dirasakan mahasiswa dengan digunakannya games online pada pembelajaran yaitu:

1. Memahami materi lebih cepat. Mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa games online membuat mereka lebih cepat memahami materi karena bentuknya yang interaktif dan menyenangkan. Ada yang menyebut mampu mengingat materi yang tadinya sulit.
2. Lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mahasiswa menyebut bahwa games membuat pembelajaran menjadi lebih seru, fun, dan tidak monoton. Ini membuat suasana kelas lebih hidup dan mahasiswa lebih fokus.
3. Berpikir kritis dan cepat. Games memaksa mahasiswa berpikir cepat dan tepat karena ada batasan waktu dan tekanan kompetitif, yang sangat membantu dalam membentuk pola pikir kritis dan reflektif.
4. Memotivasi dan meningkatkan antusiasme. Suasana kompetitif yang sehat dalam game memotivasi mahasiswa untuk memperhatikan materi dan ikut aktif. Mereka menjadi antusias terhadap pembelajaran yang tadinya pasif.
5. Pengulangan dan penguatan materi. Games online menjadi media ulangan yang menyenangkan, memungkinkan

mahasiswa merefleksikan dan menguatkan kembali apa yang sudah dipelajari.

6. Meningkatkan partisipasi aktif. Games menciptakan suasana partisipatif dan interaktif. Mahasiswa lebih aktif karena ingin menang atau menunjukkan pemahamannya di hadapan teman-teman.
7. Efektif dan interaktif. Games menciptakan suasana partisipatif dan interaktif. Mahasiswa merasa lebih aktif karena ingin menang atau menunjukkan pemahamannya di hadapan teman-teman.
8. Menciptakan Suasana Positif. Beberapa mahasiswa merasa bahwa permainan di akhir sesi mampu mengurangi stres setelah presentasi dan membuat pembelajaran terasa lebih ringan.

Kelemahan yang dirasakan mahasiswa dalam penggunaan games online dirangkum dalam penjabaran berikut:

1. Masalah jaringan dan teknis. Banyak mahasiswa menyebutkan bahwa koneksi internet yang tidak stabil membuat pengalaman bermain game terganggu dan menurunkan efektivitas pembelajaran.
2. Waktu terbatas. Game dianggap terburu-buru karena dibatasi waktu. Hal ini membuat mahasiswa tidak bisa berpikir tenang dan menjawab dengan benar.
3. Gangguan fokus dan ketidaksesuaian materi. Game bisa mengalihkan

perhatian mahasiswa dari esensi materi. Jika tidak dirancang relevan dengan topik, maka justru mengganggu proses belajar.

4. Keterbatasan Akses dan Ketidaksiapan Teknis. Tidak semua mahasiswa dapat mengakses atau memahami cara memainkan game yang digunakan, apalagi jika game-nya tidak user-friendly atau tidak dipersiapkan dengan matang.
5. Kurang Teliti dan Terburu-buru. Tekanan waktu dan suasana kompetitif dalam game membuat sebagian mahasiswa menjawab tidak teliti dan tergesa-gesa.
6. Persaingan dan Kecurangan. Games bisa memicu persaingan tidak sehat dan membuka celah bagi kecurangan, yang dapat mengurangi nilai kejujuran akademik.
7. Interaksi Sosial Kurang dan Partisipasi Tidak Merata. Game online cenderung individual dan kadang mengabaikan interaksi sosial langsung. Tidak semua mahasiswa ikut serta dengan optimal.
8. Tidak Ada Kelemahan yang Dirasakan. Sebagian mahasiswa merasa games online justru mendorong pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak merasakan kelemahan berarti.

Hasil angket mengenai persepsi mahasiswa terkait penggunaan games di setiap mata kuliah terbagi menjadi 3 kategori:

1. Setuju, sangat suka, suka sekali (mayoritas). Game membuat belajar menyenangkan, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan partisipasi.
2. Setuju dengan syarat. Hanya untuk mata kuliah tertentu, jika kelas tetap kondusif, jika game sesuai dengan karakteristik materi.
3. Netral, tidak selalu cocok. Tidak semua mata kuliah cocok (contoh: mata kuliah berhitung). Dapat menyebabkan kesenjangan jika mahasiswa memiliki daya serap berbeda.

Sebagian besar mahasiswa menyukai ide penerapan games, tetapi menggarisbawahi pentingnya penyesuaian dengan konten dan tipe pembelajaran. Mereka menyarankan tidak semua mata kuliah cocok untuk disisipkan games, terutama yang sifatnya praktikum atau berhitung.

Berdasarkan 3 website games online yang terbanyak digunakan mahasiswa yaitu quizizz, wordwall, dan kahoot!, 9 orang mahasiswa menyatakan lebih menyukai Kahoot! dengan alasan interaktif, simpel, seru, vibes kompetitif, dan ada skor peringkat. 8 orang menyukai games online menggunakan quizizz karena menyenangkan, mudah dipahami, reflektif, menilai pemahaman, dan menumbuhkan persaingan sehat. 20 orang menyukai Wordwall sebagai teknologi pembelajaran karena mudah digunakan, banyak variasi jenis permainan, menarik, lucu, mengasah ingatan dan

ketelitian, menyenangkan, melatih logika, lebih menyenangkan dan menarik perhatian, unik, bisa dimainkan satu orang per giliran, menuntut pemikiran kritis dan realistis. Sementara itu 7 orang lainnya menyatakan semua jenis games mereka sukai dan tidak ada preferensi.

Untuk pertanyaan terakhir mengenai games yang diinginkan jika pelajaran selanjutnya kembali menggunakan games, mahasiswa menginginkan games yang interaktif dan menyenangkan, emberikan tantangan intelektual, mengandung unsur kompetisi dan keterlibatan emosional, tidak membosankan karena visual dan variasi. Secara eksplisit mahasiswa menyebutkan preferensi games seperti kuis: cepat, reflektif, menguji pemahaman, tebak kata atau susun kata: asyik, melatih otak, tidak membosankan, games dengan animasi atau vsual menarik: lebih engaging, game edukasi strategis atau simulasi: menyentuh pemahaman mendalam dan relevansi dunia nyata, pilihan ganda dengan akses terbatas: untuk persaingan sehat dan akurasi penilaian, games yang lucu dan variatif: menjaga semangat dan minat belajar.

3.1.3. Hasil Wawancara

Untuk lebih mendalami jawaban mahasiswa pada angket terbuka dan memberikan kesempatan menjelaskan lebih dalam, wawancara dilakukan pada 7 orang yang dipilih secara acak. Hasil wawancara mengenai persepsi mahasiswa terhadap penggunaan games online pada setiap akhir pembelajaran strategi pembelajaran ekonomi,

mayoritas memberikan respon positif. Hal ini ditunjukkan dengan jawaban bahwa Pelajaran jadi lebih menyenangkan, kelas sangat dinanti karena tidak sabar untuk mengikuti games, jadi lebih bersemangat dalam menyimak presentasi. Menjadi Pelajaran baru karena harus membuat game dari materi yang dipresentasikan.

Selain membantu mengingat kembali materi, mahasiswa menyatakan games ini membantu mereka mengulangi dan membaca lagi materi yang telah disampaikan terutama materi strategi pembelajaran yang memiliki banyak teori dan sintak-sintak yang harus diingat. Kelebihan games juga disebutkan lebih menarik, menambah semangat, dan membantu menambah kekurangan nilai. Sementara itu, kelemahan games dari semua wawancara adalah terletak pada jaringan, kuota yang habis, wifi yang tidak bisa diakses, atau pun kegagalan teknis karena tim penyaji kurang matang dalam mempersiapkan games. Hal ini mengganggu konsentrasi dan menurunkan semangat mereka untuk ikut memainkan games. Selain itu, mayoritas mahasiswa menjawab secara netral mengenai bantuan games terhadap kemudahan mahasiswa memahami dan menghubungkan teori dengan realita, games lebih banyak membantu mahasiswa mengingat kembali materi.

Mayoritas mahasiswa yang diwawancarai sepakat, games membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ingin kembali menggunakan games dalam pelajaran. Namun, ada

mahasiswa yang menuturkan bahwa perlu untuk menentukan jenis games yang tepat agar bisa mewakili materi yang disampaikan. Kemudian, satu mahasiswa kurang setuju jika games digunakan untuk mata kuliah yang membutuhkan penjelasan spesifik atau perhitungan dan praktek.

3.1.4. Pembahasan Hasil Data Kualitatif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan games online sebagai media refleksi pada akhir pembelajaran memiliki dampak positif terhadap proses belajar mahasiswa. Sebagian besar responden menyatakan bahwa games mendorong mereka untuk berpikir kritis dan responsif karena adanya batasan waktu dalam menjawab soal. Mahasiswa merasa lebih tertantang untuk menganalisis dan menjawab pertanyaan dengan cepat dan logis, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sardareh et al. (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan *higher-order thinking skills*, termasuk berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Lebih lanjut, games online juga dinilai efektif dalam membantu mahasiswa mengingat dan memahami kembali materi yang telah diajarkan, terutama karena games tersebut disisipkan di akhir sesi pembelajaran sebagai bentuk refleksi. Hal ini diperkuat oleh Hung et al. (2018), yang menemukan bahwa refleksi berbasis permainan mendorong retensi pengetahuan karena melibatkan

evaluasi terhadap pemahaman yang telah diperoleh. Selain itu, penggunaan games dalam pembelajaran meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Elemen interaktif dan kompetitif dalam game mendorong mahasiswa untuk lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh temuan (Zainuddin et al., 2020) yang dalam tinjauan sistematisnya menyimpulkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui penggunaan elemen-elemen permainan yang menyenangkan dan kompetitif.

Namun demikian, hasil penelitian juga mengungkapkan beberapa kelemahan yang dirasakan mahasiswa dalam penggunaan games online, seperti masalah teknis dan koneksi internet yang tidak stabil, batasan waktu yang membuat sebagian mahasiswa merasa terburu-buru, serta desain game yang tidak selalu relevan dengan materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Plass et al., 2015), yang menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis game sangat bergantung pada kualitas desain dan kesiapan teknis. Mereka menekankan bahwa gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik justru bisa menimbulkan kebingungan, stres, dan mengganggu efektivitas pembelajaran, terutama jika tidak selaras dengan tujuan instruksional.

Preferensi mahasiswa terhadap jenis game juga beragam. Wordwall menjadi

favorit karena variasi permainannya yang menarik dan menyenangkan, sedangkan Kahoot! disukai karena tampilannya yang interaktif dan nuansa kompetitif. Sementara itu, Quizizz dinilai mudah dipahami dan menciptakan pengalaman belajar yang reflektif. Preferensi ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Su et al. (2021), yang menemukan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa karena antarmuka yang ramah pengguna, fitur skor instan, serta nuansa kompetitif yang tetap menyenangkan. Sementara itu, hasil studi oleh Restu dan Sudrajat (2022) menunjukkan bahwa Wordwall sangat diminati oleh siswa karena variasi tipe permainan yang adaptif terhadap berbagai gaya belajar, serta kemampuannya mengasah daya ingat dan ketelitian siswa dalam suasana yang interaktif. Preferensi ini juga mendukung hasil studi (Wang, 2015), yang menemukan bahwa Kahoot! mampu meningkatkan motivasi belajar melalui interaktivitas dan pemberian skor secara langsung.

Penelitian-penelitian ini memperkuat bukti bahwa platform seperti Wordwall dan Quizizz mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus efektif, terutama dalam konteks pembelajaran daring dan berbasis refleksi.

Terakhir, mahasiswa menyatakan harapan terhadap penggunaan game yang lebih variatif dan menantang secara intelektual di masa depan. Mereka

menginginkan game yang menyenangkan, tidak membosankan, memiliki unsur kompetisi, dan relevan dengan dunia nyata. Harapan ini mencerminkan pentingnya desain game edukatif yang mempertimbangkan pengalaman pengguna (*user experience*) dan kesesuaian konten, sebagaimana ditegaskan oleh ((Plass et al., 2015a). Secara keseluruhan, penggunaan games online dalam pembelajaran terbukti dapat memperkaya proses belajar jika dirancang dengan tepat, adaptif terhadap materi, dan memperhatikan kesiapan teknis maupun aksesibilitas mahasiswa.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap penggunaan games online seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot! dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah teoritis, sangat positif dan konsisten di antara berbagai indikator yang diukur. Baik melalui pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, mahasiswa menilai bahwa penggunaan games online dapat memudahkan pemahaman materi, meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar, serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Meski terdapat beberapa kendala teknis seperti masalah jaringan dan keterbatasan waktu, manfaat yang dirasakan mahasiswa secara umum jauh lebih dominan. Temuan ini menegaskan pentingnya menggali persepsi mahasiswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh tentang

bagaimana mereka memandang games online sebagai bentuk teknologi pembelajaran. Dengan memahami bagaimana mahasiswa merespons media ini, pendidik memiliki dasar yang lebih kuat untuk merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga tepat sasaran dan mampu meningkatkan capaian belajar secara optimal. Oleh karena itu, integrasi games online dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan inovatif, tetapi juga strategi pedagogis yang potensial, selama disesuaikan dengan karakteristik materi, kesiapan teknis, dan konteks pembelajaran yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar, G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.
- Ari Widhiatama, D., & Brameswari, C. (2024). The Effectiveness of Wordwall in Enhancing Students' Engagement and Motivation in Literature Classes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 7(4), 15–24. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2024.7.4.3>
- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2021). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1244–1257. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal*

Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261–272.

54, 170–179.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

- Contreras-Espinosa, R. S., & Gomez, J. L. E. (2020). How Could the Use of Game Elements Help Students' Affective and Cognitive Engagement During Game Play? *Journal of Information Technology Research*, 13(1), 17–29. <https://doi.org/10.4018/JITR.2020010102>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches*. SAGE Publications.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11.
- Edmons, W. A., & Kennedy, T. D. (2017). Convergent-Parallel Approach. In *An Applied Guide to Research Designs: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods* (pp. 181–188). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781071802779.n15>
- Gray, J. A., & DiLoreto, M. (2016). The Effects of Student Engagement, Student Satisfaction, and Perceived Learning in Online Learning Environments. *International Journal of Educational Leadership Preparation*, 11(1).
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Husna, I. A., Syafrizal, S., Halimatussakdiah, H., Muliani, M., & Setiawan, T. (2024). Problem-Based Learning (Pbl) With Quizizz: Improving Student Learning Outcomes In Optical Instruments. *Jurnal Eduscience*, 11(3), 488–497. <https://doi.org/10.36987/jes.v11i3.5979>
- Jones, B. D., & Carter, D. (2019). Relationships between students' course perceptions, engagement, and learning. *Social Psychology of Education*, 22(4), 819–839. <https://doi.org/10.1007/s11218-019-09500-x>
- Kumar, R. (2011). *Research Methodology: A Step-By-Step guide for beginners* (3rd ed.). SAGE Publications
- Kurniawan, & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37–41.
- Licorish, S. A., Owen, H., & Daniel, B. k. (2017). Go Kahoot!" enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. *Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*, 755–764.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Lu, G., Xie, K., & Liu, Q. (2022). What influences student situational engagement in smart classrooms: Perception of the learning environment and students' motivation. *British Journal of Educational Technology*, 53(6), 1665–1687. <https://doi.org/10.1111/bjet.13204>
- Muenks, K., Canning, E. A., LaCosse, J., Green, D. J., Zirkel, S., Garcia, J. A., &

- Murphy, M. C. (2020). Does my professor think my ability can change? Students' perceptions of their STEM professors' mindset beliefs predict their psychological vulnerability, engagement, and performance in class. *Journal of Experimental Psychology: General*, 149(11), 2119–2144. <https://doi.org/10.1037/xge0000763>
- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K. S., & Jha, G. K. (2021). Students' perception and preference for online education in India during COVID -19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>
- Oxford English Dictionary. (2007). *Learner's Pocket Dictionary* (7th ed.). University Press.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1026.
- Pandya, V., Monani, D., Aahuja, D., & Chotai, U. (2024). Traditional vs. Modern Education: A Comparative Analysis. *SSRN Electronic Journal*, 11(2), 172–183. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4876084>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, G. A. (2020). Students perception of gamification to promote classroom engagement and motivation in senior high school. *Language Research Society*, 1(1), 58–68.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*. McGraw-Hill.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Serhan, D. (2020). Transitioning from face-to-face to remote learning: Students' attitudes and perceptions of using Zoom during COVID-19 pandemic. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 4(4), 335-342.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sukmawaty, W. E. P., & Setiarini, Y. F. (2023). Persepsi Mahasiswa Vokasi Aks-Akk Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Mata Kuliah Pengetahuan Tata Busana. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 75–82. <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i1.1386>
- Tarçın Turgay, Z., & Tunçok Sarıberberoğlu, M. (2022). The Role of the Senses in Children s Perception of Space. *Iconarp International J. of Architecture and Planning*. <https://doi.org/10.15320/ICONARP.2022.194>
- Wahyuni, S., Suarman, & Kartikowati, S. (2023). Development of Android-based Learning Media for Economics Learning. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1181–1193.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217–227. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.

<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 186–195.
<https://doi.org/10.1002/hbe2.188>

Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535.
<https://doi.org/10.1007/s10639-021-10459-6>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>