

LAPORAN AKHIR PENELITIAN
PNBP Pps



INVESTIGASI KETERLIBATAN MAHASISWA
DALAM BELAJAR ONLINE BERBASIS GAMIFIKASI

Ketua/Anggota

Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd/ NIDN: 0030096203 (Ketua)

Dr. Nur Aeni, S.Pd.,M.Pd/ NIDN: 0927088802 (Anggota)

Dr. Laelah Azizah, M.Hum/ NIDN: 0041162010 (Anggota)

Dibiayai oleh:

DIPA Universitas Negeri Makassar Nomor: SP DIPA-023.17.2.677523/2021, tanggal 23
November 2020 Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar Nomor:
551/UN36/HK/2021, tanggal 30 April 2021

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
NOVEMBER 2021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Investigasi Keterlibatan Mahasiswa Dalam Belajar Online
Berbasis Gamifikasi

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Prof.Dr. Syukur Saud, M.Pd
- b. NIP/NIDN : 196209301988031003/0030096203
- c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala/ IV.c
- d. Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
- e. Nomor HP : 082291909666
- f. Alamat surel (e-mail) : syukur.saud@unm.ac.id

Anggota

- a. Nama Lengkap : Dr. Nur Aeni, M.Pd
- b. NIP/NIDN : 198808272019032012/0927088802
- c. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Anggota

- a. Nama Lengkap : Dr. Laelah Azizah, M.Hum
 - b. NIP/NIDN : 19621104198903 2002/0041162010
 - c. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar
- Lama Penelitian** : 7 (Tujuh) bulan

Biaya Penelitian yang diusulkan : Rp. 75.000.000 (Tujuh puluh lima juta rupiah)

Jumlah Mahasiswa yang dilibatkan : 1 orang

Makassar, 15 November 2021

Mengetahui,

Direktur Pps
Universitas Negeri Makassar,

Ketua Peneliti

Prof. Dr. H Hamsu A Gani, M.Pd
NIP. 196012311985031029

Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP. 19620930198803 1 003

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LP2M)
Universitas Negeri Makassar

Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T
NIP. 19611016 198803 1 006

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Penelitian : Investigasi Keterlibatan Mahasiswa Dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi

1. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keilmuan	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1.	Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd	Ketua	Pendidikan Bahasa Jerman	FBS UNM	8 Jam/minggu
2.	Dr.Nur Aeni, S.Pd., M.Pd	Anggota	Pendidikan Bahasa Inggris	FBS UNM	8 Jam/minggu
3.	Dr. Laelah Azizah, M.Hum	Anggota	Pendidikan Bahasa Jerman	FBS UNM	8 Jam/minggu
4	Nur Syamsigifari	Anggota	Pendidikan Bahasa Inggris	FBS UNM	8 Jam/minggu

2. Objek Penelitian (Jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):

Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dengan mendesain model pembelajaran online berbasis gamifikasi dan melihat serta mengeksplor keterlibatan mahasiswa dalam belajar online yang berbasis gamifikasi

Masa pelaksanaan :

Mulai : bulan 4 tahun 2021

Berakhir : bulan 11 tahun 2021

3. Usulan biaya : Rp. 75.000.000
4. Lokasi Penelitian : Prodi Pendidikan Bahasa Inggris (online)
5. Instansi yang terlibat : (jika ada, uraikan apa kontribusinya) tidak ada
6. Temuan yang ditargetkan (penjelasan gejala atau kaidah, metode, teori, produk atau rekayasa): Permasalahan yang didapatkan yaitu rendahnya antusias dan minat mahasiswa dalam melibatkan diri dalam kelas online. Temuan yang ditargetkan dalam penelitian berupa artikel, karya ilmiah pada jurnal terakreditasi internasional atau nasional dan makalah atau paper yang dipresentasikan dalam temu ilmiah nasional/internasional.
7. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu: Penerapan pembelajaran yang dapat menarik minat dan antusias mahasiswa dalam belajar dan berpartisipasi di dalam kelas dengan mendesai pembelajaran berbasis gamifikasi sehingga tidak monoton dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menghasilkan

serangkaian tambahan referensi artikel terpublikasi pada jurnal bereputasi di bidang pembelajaran bahasa asing.

8. Kontribusi pada pencapaian renstra perguruan tinggi:

Riset ini merupakan bagian dari rumpun Sosial Humaniora-Seni Budaya Pendidikan, yang tertuang dalam RIP Lemlit UNM tahun 2017-2021 dengan Tema “ Penerapan model strategis dalam peningkatan kemampuan berbahasa sepihak dan produktif dengan topik riset “ Investigasi Keterlibatan Mahasiswa dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi”.

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. 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.

Pelibatan mahasiswa juga sangat berperan penting di dalam mencapai suksesnya proses belajar mengajar sehingga mengukur keterlibatan mereka dengan melihat persepsi dan antusias mereka dalam belajar sangatlah penting.

Berdasarkan hal tersebut maka riset ini cukup penting untuk dilaksanakan dalam mendukung capaian Rencana Induk Penelitian dan Peta Jalan Penelitian Perguruan Tinggi.

9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran: SIELE (Unsyiah) atau IAP UKI Toraja

10. Rencana luaran: HKI. Diupayakan laporan/hasil penelitian ini untuk mendapatkan HKI (minimal sudah dalam proses pengurusan) dan publikasi di journal terakreditasi Sinta ataupun Scopus minimal submitted.

RINGKASAN

Di kelas bahasa, membuat siswa lebih termotivasi dan terinspirasi dalam belajar adalah alasan yang paling krusial untuk menggunakan teknologi. 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. Penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quiz dan bamboozle adalah salah satu bentuk pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi masalah keaktifan dan motivasi belajar mahasiswa. Ketika siswa sangat terlibat dalam pembelajaran mereka, mereka dapat meningkatkan prestasi akademik mereka, seperti berpikir kritis dan menilai, dan kemudian menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke kehidupan nyata. Pada riset ini peneliti melakukan beberapa tahapan, yaitu: memulai dengan membuat lesson plan serta model /skenario pembelajaran yang berbasis gamifikasi; menggunakannya atau mempraktekkan di dalam kelas; melihat keterlibatan mahasiswa yang dilanjutkan dengan pendistribusian angket; sebagai tambahan diadakan wawancara untuk mendukung hasil angket/survei. Sebagai hasil dari penelitian ini, 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.

Keyword: Pembelajaran online, gamifikasi, keterlibatan mahasiswa.

PRAKATA

Alhamdulillah penulis haturkan terima kasih atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga laporan penelitian PNBP Pasca ini dapat diselesaikan sesuai dengan rencana sebelumnya. Dalam penyusunan laporan ini tentunya banyak pihak yang terlibat dan memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini, dengan hati yang ikhlas penulis ucapkan terima kasih yang terhingga kepada Rektor Universitas Negeri Makassar, Ketua LP2M Universitas Negeri Makassar, Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar dan Para Staffnya. Sangat disadari bahwa laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka dari itu, kritik dan saran dari para pembaca demi penyempurnaannya sangat diharapkan. Semoga penelitian PNBP ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Syukur Saud
Nur Aeni
Laelah Azizah

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran online serta menginvestigasi keterlibatan mahasiswa dalam belajar (academic writing) secara online. Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui proses dan model pembelajaran online berbasis gamifikasi, dan (2) 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. Penelitian ini akan menggunakan desain penelitian mixed method, yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif serta eksplorasi merupakan bagian dari penelitian ini. Penelitian ini akan menggunakan 2 dosen jurusan bahasa Inggris dengan mata kuliah Academic Writing serta mahasiswa yang ikut di kelas tersebut sebanyak 82 mahasiswa untuk masing masing kelas sebanyak 40 dan 42 orang. Sebagai hasil dari penelitian ini, 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. Keberhasilan program pembelajaran berkait langsung dengan model pembelajaran yang diterapkan. Suatu model pembelajaran umumnya di samping didesain memiliki tujuan jangka pendek juga memiliki tujuan jangka panjang, yang akan berpengaruh terhadap perkembangan seseorang. Proses belajar-mengajar yang mengimplementasikan desain model pembelajaran berbasis gamifikasi, pengajar memberikan materi dengan tetap menyisipkan permainan di dalamnya dapat menciptakan suasana nyaman kepada mahasiswa. Beragamnya model pembelajaran ditentukan oleh beragamnya tujuan (hasil belajar) yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini membahas pengaplikasian bamboozle dan quizziz dalam pembelajaran academic writing di program studi pendidikan bahasa Inggris.

Kata kunci: Pembelajaran online, gamifikasi, keterlibatan mahasiswa

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
IDENTITAS URAIAN UMUM	iii
RINGKASAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Temuan/Inovasi yang ditargetkan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Gamifikasi	6
B. Pembelajaran Online.....	9
C. Keterlibatan Mahasiswa/peserta didik.....	9
D. Kerangka Berpikir.....	10
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	11
B. Populasi dan sampel	11
C. Proses pengumpulan data dan Instrumen Penelitian.....	11
D. Metode Analisis Data.....	12
E. Indikator Capaian.....	13
F. Bagan Alur Penelitian	13
G. Jadwal Pelaksanaan.....	14
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	15

B. Pembahasan.....	22
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	26
B. Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA	27
LAMPIRAN.....	28

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rencana Target Capaian	4
Tabel 3.1 Skala Likert	12
Tabel 3. 2 Skor Penilaian Kategori Persepsi	13
Tabel 3. 3 Indikator Capaian	13
Tabel 3.4 Jadwal Kegiatan	14
Tabel 4.1 Model Pembelajaran berbasis Gamifikasi	15
Tabel 4.2 The mean score of students' Pre-test	17
Tabel 4.3 The mean score of students' Post-test	17
Tabel 4.4 Presentase Persepsi Mahasiswa	21

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
- Surat perjanjian pelaksanaan penelitian.....	29
- Surat izin penelitian	34
- Surat keterangan penelitian.....	36
- Instrument penelitian.	37
- Data hasil penelitian (jika perlu).....	39
- Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	42
- Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja.....	43
- Peta lokasi penelitian	44
- Curriculum vitae	45
- Luaran Penelitian/Artikel/Jurnal.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 secara online adalah tantangan besar bagi para guru di seluruh dunia, namun sepanjang era digital para guru telah menggunakan teknologi dalam pengajaran 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 smart 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.

Komunikasi harus berjalan secara efektif dan efisien, sehingga pesan yang disampaikan pendidik dapat diterima dengan baik oleh para guru didik. Namun dalam proses penyampaian pesan secara daring seringkali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh para guru didik seperti yang dimaksudkan oleh pendidik karena adanya faktor internal dan eksternal. Faktor internal dan eksternal tersebut tidak lain adalah kemampuan guru dan sarana yang mendukung pembelajaran. Pencapaian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran sangat bergantung pada metode yang diterapkan oleh guru di dalam kegiatan belajar mengajar, metode yang diterapkan sangat tergantung pada sarana dan prasarana yang digunakan untuk menyelenggarakan pendidikan.

Di kelas bahasa, membuat siswa lebih termotivasi dan terinspirasi dalam belajar adalah alasan yang paling krusial untuk menggunakan teknologi. Selain itu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, pendidik didorong untuk membahas topik topik penting terkait pembelajaran juga mempraktekkan berbagai metode dan Teknik pengajaran yang memungkinkan mahasiswa menjadi peserta didik yang lebih aktif dengan motivasi dan komitmen yang baik dalam pembelajarannya sehingga menjadi tantangan bagi semua pengajar.

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.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, diidentifikasi beberapa permasalahan yang harus diatasi, yaitu:

Rendahnya motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar secara online yang dapat dilihat dari persepsi serta keterlibatan mahasiswa terhadap penggunaan gamifikasi dalam belajar.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui proses dan model pembelajaran online berbasis gamifikasi
2. 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

D. Manfaat Penelitian

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

E. Temuan/ inovasi yang ditargetkan

Temuan yang ditargetkan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Publikasi karya ilmiah pada jurnal terakreditasi nasional/ internasional (minimal submitted)
2. Presentase makalah melalui forum ilmiah nasional/internasional
3. HKI

Tabel 1. Rencana Target Capaian

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah	International/ Nasional terakreditasi	Minimal Submitted/accepted

2.	Pemakalah dalam temu ilmiah (Prosiding seminar)	International	Published
		Nasional	Tidak ada
3.	Invited Speaker dalam temu ilmiah	International	Ada
		nasional	Tidak ada

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gamifikasi

a. Gamifikasi

Seperti yang (Seok 2008) nyatakan, “e-learning adalah bentuk baru pedagogi untuk pembelajaran di abad ke-21. E-Teachers adalah desainer instruksional e-learning, fasilitator interaksi, dan ahli materi pelajaran ”. Pembelajaran elektronik sekarang menjadi tren baru dalam pendidikan, dan saat ini dipandang sebagai metode pembelajaran yang penting, terutama selama wabah Covid-19 ketika orang disarankan untuk mempraktikkan jarak sosial dan menghindari keramaian sebagai strategi pencegahan nasional selama pandemi. Banyak organisasi, perusahaan, sekolah, dan universitas menggunakan e-learning karena sangat efisien dan dapat diterapkan. Pengembangan e-learning lebih mahal daripada persiapan materi kelas dan pelatihan pelatih, terutama jika multimedia atau metode yang sangat interaktif digunakan. Namun demikian, biaya distribusi untuk e-learning (termasuk biaya server web dan dukungan teknis) secara signifikan lebih kecil daripada biaya untuk peralatan kelas, waktu guru, waktu perjalanan untuk pelajar, dan waktu kerja yang terlewat untuk sesi kelas.

Terlepas dari manfaat mode E-learning untuk mempromosikan pembelajaran bahasa Inggris, E-learning juga memiliki beberapa tantangan dalam periode pandemi, seperti: a. WIFI, listrik, komputer, PC, dan infrastruktur lain yang mendukung proses e-learning tidak tersedia; b. Minimnya software yang lebih murah; c. Peserta didik tidak merasa cukup termotivasi karena mereka mungkin akhirnya merasa terisolasi dan terputus secara emosional; d. Tingkat keterlibatan siswa yang tidak mencukupi, ketika mereka mendengar gangguan tertentu seperti kebisingan dan tanggapan, sulit untuk fokus pada layar video yang buram; gemerincing kertas, sepeda motor, mobil, klakson, ceret, angin, dan lain-lain; Kehilangan kehadiran guru seperti kelas. Beberapa guru dan siswa tidak terampil dan buta huruf dalam menggunakan teknologi digital; g. Persepsi terhadap TIK (Informasi, Komunikasi dan Teknologi) dan kesadaran akan peran TIK dalam pembelajaran, termasuk e-learning, perlu terus didorong.

Menurut Kapp (2012), gamifikasi dapat didefinisikan sebagai sebuah konsep yang menggabungkan antara permainan, estetika dan kemampuan berpikir untuk menarik perhatian, memotivasi, mempromosikan sebuah pembelajaran, serta menyelesaikan masalah. Selanjutnya Kapp membagi gamifikasi menjadi dua macam, yaitu gamifikasi struktural (*structural gamification*) dan gamifikasi konten (*content gamification*). Gamifikasi struktural merupakan penerapan dari elemen permainan untuk mendorong peserta didik tanpa ada perubahan pada konten. Konten sama sekali tidak diubah menjadi permainan, melainkan hanya strukturnya saja. Fokus utama dari gamifikasi jenis ini adalah untuk memotivasi pengguna melalui konten dan melibatkan mereka ke dalam proses belajar menggunakan *system reward* (hadiah). Sedangkan gamifikasi konten adalah penerapan elemen dan algoritma permainan yang ikut mengubah isi konten menjadiseperti permainan.

b. Elemen-elemen Gamifikasi

Dalam pendekatan gamifikasi terkandung beberapa elemen yang dapat menjadikan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran tradisional pada umumnya. Kapp (2013) mengemukakan beberapa elemen yang terdapat dalam gamifikasi, antara lain:

1) *Story*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik lebih mudah mengingat fakta, istilah, dan jargon ketika mereka mempelajari informasi tersebut dalam bentuk *story* (cerita) daripada dalam bentuk daftar berpoin. Cerita dapat membangkitkan emosi, menyediakan konteks untuk menempatkan informasi, dan merupakan cara manusia memberikan informasi dari generasi ke generasi.

Penggunaan elemen cerita mirip dengan penggunaan studi kasus atau skenario, hanya saja penggunaan cerita harus memiliki makna dan mampu menarik emosional peserta didik. Dengan melibatkan peserta didik dalam sebuah cerita, dapat membantu dan menguatkan dalam mengingat sebuah pembelajaran. Cerita yang baik berfokus pada upaya membantu peserta didik untuk melakukan pemecahan masalah, dapat mengedukasi peserta didik, dan mudah diingat ketika kondisi sebenarnya terjadi.

2) *Challenge*

Dalam konten gamifikasi, *challenge* atau tantangan memiliki peran yang besar dalam merangsang keaktifan peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa tantangan merupakan salah satu motivator yang kuat dalam belajar.

3) *Curiosity*

Manusia secara alami didorong oleh rasa ingin tahu, sehingga pengembang *game* memanfaatkannya dengan menciptakan berbagai level dan tempat untuk dijelajahi bentuk *game*. Pengembang *game* memungkinkan pemain untuk melakukan tugas atau mengambil tindakan lebih dari sekali sehingga mereka dapat menjelajahi berbagai alternatif. Keingintahuan digunakan untuk memotivasi pemain untuk tetap berada dalam permainan dan untuk melibatkan mereka dengan lingkungan permainan.

4) *Character*

Penelitian yang melibatkan karakter (avatar) menunjukkan beberapa hasil menarik. Pada tes yang melibatkan masalah kata yang berbeda, kelompok yang memiliki karakter menjelaskan masalah menghasilkan jawaban yang benar 30 persen lebih banyak daripada kelompok yang hanya dengan teks di layar.

5) *Interactivity*

Salah satu ciri khas dari konten gamifikasi adalah *interactivity* atau interaktivitas. Dengan mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dengan konten pembelajaran dapat mengarahkan mereka pada tingkat pembelajaran yang lebih dalam. Ada banyak keuntungan yang didapat apabila peserta didik mampu berinteraksi dengan materi pelajaran yang mereka pelajari. Berdasarkan hasil studi, serta akal sehat, menunjukkan bahwa interaktivitas dapat membantu peserta didik menyimpan informasi serta meningkatkan kesediaan peserta didik untuk menghabiskan waktu dengan materi.

6) *Feedback*

Penelitian menunjukkan bahwa *feedback* atau umpan balik merupakan elemen penting dalam pembelajaran. Semakin sering dan tepat sasaran umpan balik, semakin efektif pembelajaran. Sayangnya, dalam banyak program pembelajaran, umpan balik jarang diterapkan dan kurang spesifik. Bahkan

sesuatu yang sederhana seperti meringkas materi yang baru saja dibahas sebagai ulasan efektif dapat memberikan umpan balik tentang tingkat pemahamannya.

7) *Freedom to Fail*

Dalam konten gamifikasi, jadikanlah kegagalan sebagai salah satu opsi. Dalam banyak kejadian, peserta didik diberikan skor secara objektif hanya untuk dua kondisi, yaitu jawaban yang benar atau jawaban salah. Hanya sedikit orang yang dapat menghargai kegagalan dalam lingkungan belajar tradisional, dan sebagian besar akan melakukan apa saja untuk menghindari kegagalan. Peserta didik memiliki sedikit wawasan tentang konsekuensi dari jawaban yang salah atau keputusan yang salah.

B. Pembelajaran Online

Pembelajaran online mengarah pada hasil belajar yang positif, seperti pencapaian belajar tingkat tinggi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena memungkinkan learners untuk secara aktif terlibat dalam pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Terlepas dari keunggulan ini, satu masalah penting dalam e-learning adalah tingkat putus sekolah yang lebih tinggi. Siswa cenderung kurang terlibat dalam lingkungan e-learning daripada di lingkungan pembelajaran tradisional karena interaksi antara peserta didik dan guru berkurang karena jarak. Jarak antara instruktur dan peserta didik membuat kesulitan komunikasi yang kaya yang membuat mereka berpartisipasi secara terus menerus dan efisien dalam pembelajaran online, sehingga mereka tidak dapat terus menerus terlibat dalam pembelajaran online.

C. Keterlibatan Mahasiswa/peserta didik

Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai tingkat upaya atau interaksi antara waktu atau sumber belajar yang mengembangkan hasil dan pengalaman belajar. Ketika siswa sangat terlibat dalam pembelajaran mereka, mereka dapat meningkatkan prestasi akademik mereka, seperti berpikir kritis dan menilai, dan kemudian menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke kehidupan nyata. Keterlibatan siswa juga merupakan indikator kualitas pendidikan dan apakah pembelajaran aktif berlangsung di kelas. Para pakar setuju bahwa keterlibatan peserta didik merupakan dasar keberhasilan dalam pendidikan tinggi. Mereka

bersikeras bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dan keterlibatan mereka sangat penting dalam mengubah institusi pendidikan tinggi menjadi Pendidikan tinggi yang maju (Murray, 2018).

D. Kerangka Berpikir

Penyelenggaraan pendidikan dapat terwujud dengan baik apabila antar komponennya dapat saling berinteraksi dengan harmonis. Beberapa komponen sentral di antaranya adalah peserta didik, pendidik, dan tujuan pendidikan. Dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan, peserta didik perlu terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik dari segi fisik maupun mental. Keaktifan belajar peserta didik didukung dengan adanya motivasi dan semangat belajar yang tinggi.

Yang menjadi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya partisipasi dan keaktifan mahasiswa dalam belajar online, rendahnya motivasi mereka dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satu di antaranya adalah kurangnya antusias dan fokus peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yang kemudian berpengaruh terhadap keaktifan belajar.

Penerapan gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quiz dan bamboozle adalah salah satu bentuk pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi masalah keaktifan dan motivasi belajar mahasiswa. Gamifikasi merupakan konsep pendekatan yang menyisipkan unsur unsur permainan untuk menarik perhatian dan konsentrasi mahasiswa, memotivasi, mempromosikan proses pembelajaran, serta menyelesaikan satu masalah.

BAB III

METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini akan 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.

B. Populasi dan Sample

Penelitian ini akan menggunakan 2 dosen jurusan bahasa Inggris dengan mata kuliah Academic Writing serta mahasiswa yang ikut di kelas tersebut sebanyak 82 mahasiswa untuk masing masing kelas sebanyak 40 dan 42 orang.

Peserta yang menjadi subjek penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu:

- a. yang mengikuti mata kuliah tersebut dan;
- b. memiliki akses internet yang stabil;

Dosen yang menjadi bagian dari penelitian ini memenuhi kriteria:

- a. Memiliki pengalaman mengajar lebih dari 3 tahun
- b. Memiliki akses internet yang stabil
- c. Menguasai IT atau mampu menerapkan ICT dalam pengajaran atau mengampuh mata kuliah tersebut

C. Proses pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Proses pengumpulan data untuk penelitian ini akan dilakukan secara blended antara online dengan offline jika sudah memungkinkan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Di akhir periode pertemuan, peserta akan diminta untuk merespon survei secara independent. Setelah kegiatan berakhir akan ada wawancara singkat tentang proses gamifikasi di dalam kelas untuk mendukung hasil penemuan dari angket/ survei yang didistribusikan.

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 3.1: Skala Likert

Positive Statement Score	Category	Negative Statement Score
4	Strogly Agree	1
3	Agree	2
2	Disagree	3
1	Strongly Disagree	4

Penelitian ini juga akan menggunakan semi interview/wawancara sederhana untuk mendukung hasil dari kuesioner tersebut.

D. Metode Analisis Data

Untuk menjelaskan respon minat siswa, peneliti menggunakan estimasi interval. Estimasi interval digunakan untuk mengukur parameter populasi berdasarkan skor frekuensi data sampel interval yang memiliki 14 interval estimasi tiap level. Dalam hal ini, skor penilaian berkisar antara 20 sampai 80 dan level kuesioner adalah 4 level atau 4 kategori.

Oleh karena itu, peneliti mulai mengukur skor sangat tidak setuju (20) hingga sangat setuju (80). Oleh karena itu, peneliti menggunakan estimasi 14 interval dan juga skor yang cukup besar untuk meminimalkan tingkat kesalahan atau skor yang tidak signifikan dalam pengukuran. Interval respon minat siswa pada angket dapat dilihat pada tabel 3.2:

Tabel 3.2. Skor Penilaian Kategori Persepsi

Score	Category
65-80	Strongly positive (very high)
50-64	Positive (High)
35-49	Negative (Low)
20-34	Strongly Negative (very low)

E. Indikator Capaian

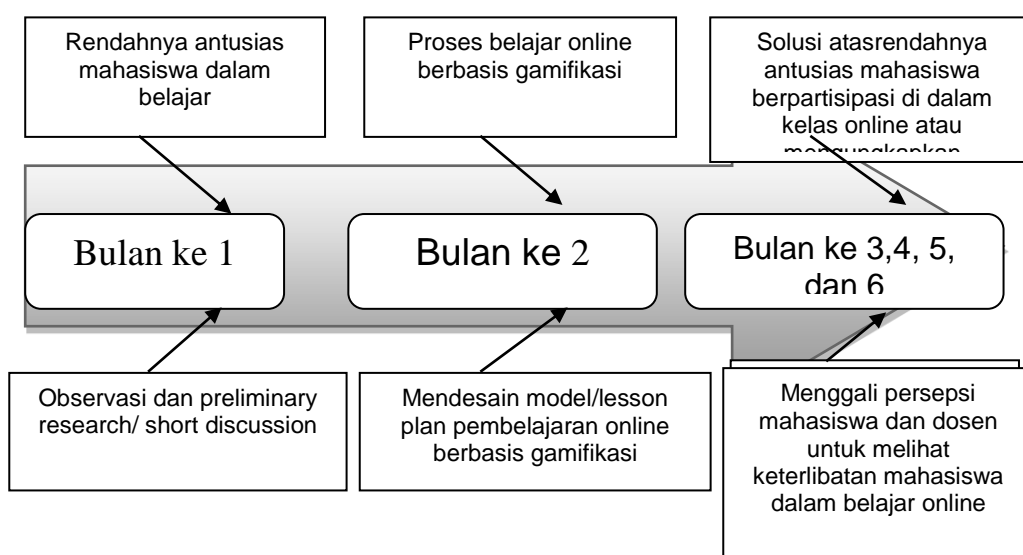
Indikator capaian hasil penelitian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Indikator Capaian

No	Indikator Capaian
1.	Artikel ilmiah yang diterima di jurnal terakreditasi nasional/internasional (minimal submitted)
2.	Paper yang dipresentasikan di forum ilmiah

F. Bagan Alur Penelitian

Bagan alur penelitian ini digambarkan dalam fishbone diagram sebagai berikut:



G. Jadwal Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian yang direncanakan selama 7 bulan diuraikan dalam bagan berikut:

Tabel 3.4 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan ke-I				Bulan ke-II				Bulan ke-III				Bulan ke-n
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Persiapan: a. Observasi b. Penyusunan proposal c. Pengurusan izin													
2	Pelaksanaan Penelitian a. Penyusunan Instrument b. Validasi instrument													
3	Pembuatan lesson plan dan rancangan kelas online berbasis gamifikasi													
4	Penyampaian informasi dan pemahaman terhadap gamifikasi dalam belajar online dan pengenalan individual differences mahasiswa PBI 2019/2020													
5	Penyebaran angket dan interview tentang keterlibatan mahasiswa/student s engagement													
6	Penulisan Laporan													
7	Penggandaan dan Penyerahan Laporan													

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian


Sebagai tahapan awal dari penelitian ini, peneliti melakukan need analysis (Analisa kebutuhan dan masalah yang terjadi dalam program studi pendidikan bahasa Inggris selama pembelajaran online). Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan di kelas online, peneliti memilih bamboozle dan quizziz sebagai media untuk menarik minat dan antusias mahasiswa dalam belajar. Fitur ini salah satu fitur sederhana dalam gamifikasi, sehingga menjadi alasan bagi peneliti untuk mengaplikasikannya dalam penelitian ini.

a. Model/Lesson Plan Pembelajaran berbasis Gamifikasi:

(Adaptasi dan modifikasi dari Harmer 2009) dan disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *project based learning*.

Table 4.1 Model Pembelajaran berbasis Gamifikasi

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Warm up/Lead in (Pendahuluan)	<ol style="list-style-type: none">1. Dosen mengirimkan link pertemuan virtual di grup WhatsApp sebelum kegiatan pembelajaran dimulai2. Dosen dan Mahasiswa bergabung di platform Google Meet/zoom untuk melaksanakan proses pembelajaran <p>Orientasi pada masalah:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Dosen menampilkan di Ppt gambar surat (2 jenis surat yang berbeda), kemudian eliciting tentang surat atau jenis surat yang pernah mereka tulis2. Guru dan mahasiswa melakukan tanya jawab tentang jenis surat yang ditampilkan	20 menit

<p>Inti (Presentation)</p>	<p>Pengorganisasian peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memulai mempresentasikan materi (Academic Writing dengan tujuan Mahasiswa menguasai pemahaman tentang writing informal letters dan formal letter); 2. Dosen membagi kelas menjadi 3 kelompok, sambil menyiapkan Bamboozle untuk menjadi media dalam penjelasan tentang materi (Types of letter) 3. Dosen membagi mahasiswa ke dalam 3 group berdasarkan pilihan jenis suratnya; 	<p>30 menit</p>
<p>Controlled Practice</p>	<p>Pembimbingan penyelidikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memonitor setiap group virtually, 2. Dosen menyampaikan prosedur penggunaan Bamboozle bahwa mereka harus mendapat giliran untuk menjawab atau melaksanakan setiap clue dari poin pertanyaan dari nomor yang mereka pilih;  <ol style="list-style-type: none"> 3. Dosen memastikan bahwa setiap mahasiswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjawab setiap klu dari permainan Bamboozle 	<p>30 menit</p>
<p>Freer Practice</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari salah satu clue atau pertanyaan dari Bamboozle berisi mahasiswa membuat surat formal ataupun informal dengan mahasiswa sebagai pengirimnya 2. Dosen memberikan kesempatan kepada Tim untuk mendiskusikan hasil dari freer practice (membuat surat) 	<p>45 menit</p>
<p>Evaluasi</p>	<p>Evaluasi dan Analisa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen memeriksa pekerjaan mahasiswa tentang pembuatan surat dengan cara membagikan pekerjaan mahasiswa secara acak dan memberikan feedback; 2. Dosen membagikan link quizziz untuk melihat kemampuan mahasiswa memahami materi yang disampaikan mulai dari sesi awal sampai akhir 3. Mahasiswa memberikan kesempatan kepada mahasiswa memberikan tanggapan, saran ataupun pertanyaan untuk setiap tim; 	<p>10 menit</p>
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen meminta beberapa mahasiswa menyimpulkan materi yang dipelajari hari itu 2. Dosen meminta mahasiswa untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan 3. Dosen menutup kelas, dengan tetap mengingatkan menjaga kesehatan dan mematuhi protocol kesehatan di masa pandemic. 	<p>5 menit</p>

b. Pencapaian Nilai Mahasiswa pada Pre Test

Peneliti melakukan uji pendahuluan sebelum mengajar dengan menggunakan gamification kepada responden dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Table 4.2 The mean score of students' Pre Test

		Statistic	Std. Error	
Pretes	Mean	54,6154	2,39050	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49,8163	
		Upper Bound	59,4145	
	5% Trimmed Mean	54,9145		
	Median	55,0000		
	Variance	297,153		
	Std. Deviation	17,23813		
	Minimum	12,50		
	Maximum	95,00		
	Range	82,50		
	Interquartile Range	20,00		
	Skewness	-,225	,330	
	Kurtosis	,496	,650	

Tabel tersebut menggambarkan nilai siswa pada pre-test berada pada kategori rendah dengan rerata skor 54,6154. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa berada pada klasifikasi rendah dan masih perlu ditingkatkan

Table 4.3 The mean score of students' Post Test

Descriptives				
		Statistic	Std. Error	
posttes	Mean	70,3365	2,21513	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65,8895	
		Upper Bound	74,7836	
	5% Trimmed Mean	70,8547		
	Median	75,0000		
	Variance	255,154		
	Std. Deviation	15,97354		
	Minimum	30,00		
	Maximum	95,00		
	Range	65,00		

Interquartile Range	24,38	
Skewness	-,384	,330
Kurtosis	-,390	,650

Sedangkan pada posttest digambarkan bahwa prestasi belajar mahasiswa meningkat setelah kelas diajar dengan menerapkan gamification. Nilai rata-rata post-test siswa 70,3365 berada pada kategori berprestasi baik. Nilai rata-rata menunjukkan perbedaan nilai mahasiswa pada pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan.

c. Keterlibatan Mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamification

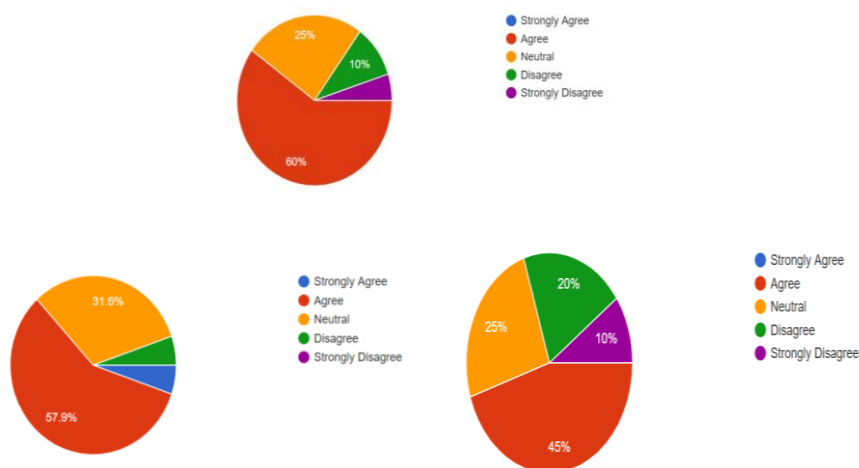


Figure 1. Minat mahasiswa dalam pembelajaran online

Berdasarkan data pada gambar 1, respon mahasiswa pada pertanyaan angket mahasiswa menunjukkan minat belajar mereka meningkat karena mengikuti kelas online 31,6% menjawab Netral dan 57,9% menjawab setuju. Mahasiswa juga setuju 60% kelas online, itu melibatkan mereka untuk belajar dan 25% netral dan 10% tidak setuju. Selama kelas online mahasiswa merasa sangat bermanfaat bagi mereka, 45% setuju, 25% Netral, 20% Tidak Setuju dan 10% sangat tidak setuju

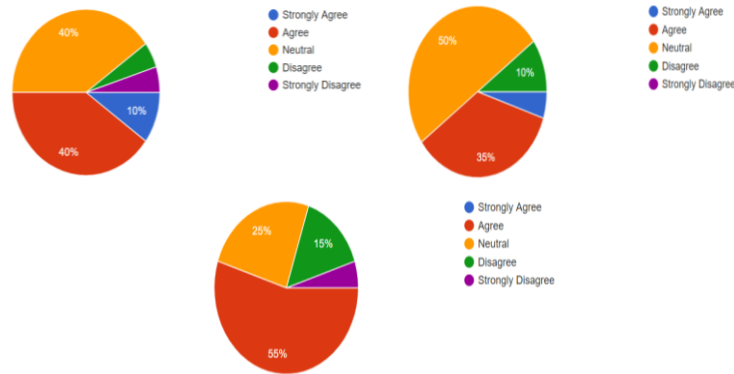


Figure 2. Motivasi Psikologis Mahasiswa

Students have positive statement when they were taking online classes is a lot of fun; strongly agree 10%, agree 40% and neutral 40%. They also believe the next looking forward taking online lesson and they pleased with online course.

Mahasiswa memiliki pernyataan positif ketika mengikuti kelas online sangat menyenangkan; sangat setuju 10%, setuju 40% dan netral 40%. Mereka juga percaya bahwa masa depan akan mengikuti pelajaran online dan mereka senang dengan kursus online.

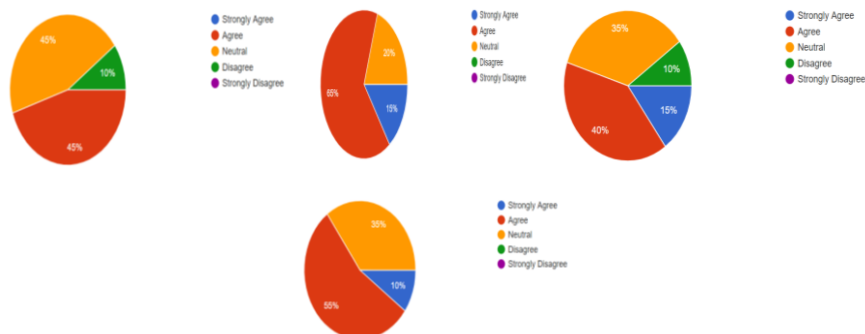


Figure 3. Kolaborasi antar mahasiswa

Sebagian besar pernyataan mahasiswa bahwa mereka setuju kalau mereka terlibat dalam kolaborasi, mereka berkolaborasi dengan siswa lain untuk memecahkan masalah sulit mereka pada proyek atau tugas online.

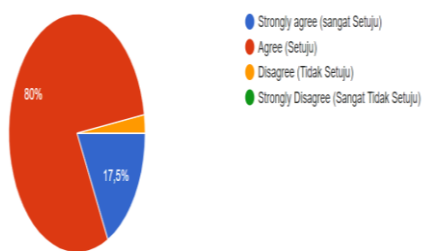


Figure 4.

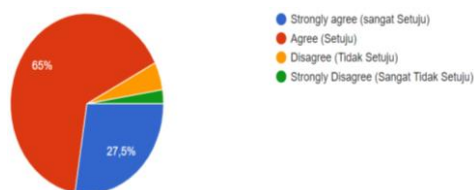


Figure 5.

Bagan pada gambar 4 menggambarkan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dengan menggunakan quizziz dan bamboozle menyiratkan umpan balik siswa sebagian besar ditunjukkan 80 persen menyatakan mereka menikmati belajar bahasa Inggris melalui gamification dan 17,5 persen mereka sangat setuju interaksi dengan menggunakan TIK dalam pembelajaran. Data yang mendukung responden rajin mengerjakan tugas bahasa Inggris yang diberikan dosen melalui bambuzle selama pandemi Covid-19 pada grafik 8 responden setuju 65 persen dan 27,5 persen sangat setuju.

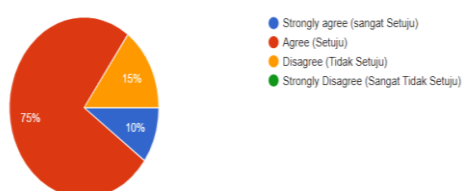


Figure 6.

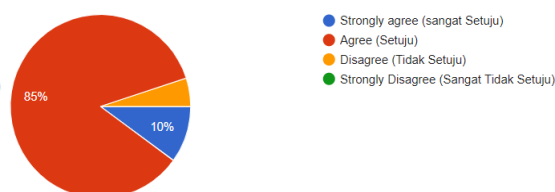


Figure 7

Data dari grafik 6 menunjukkan ada 75 persen responden setuju, sangat setuju 10 persen dan 15 persen tidak setuju tentang pernyataan tersebut Dosen melakukan kegiatan tanya jawab tentang materi bahasa Inggris dalam pembelajaran melalui bamboozle dan quizziz dan materi berbasis gamification dan ICT dan pada bagan 6 responden mengaku sangat ingin mempelajari media pembelajaran yang

digunakan Dosen selama masa pandemi Covid-19. Itu bisa meningkatkan semangat mereka.

d. Persentase Persepsi Mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi (diadaptasi dan modifikasi dari Schmidt et al (2009))

Tabel 4.4 Persentase Persepsi Mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi

<i>NO</i>	<i>PERNYATAAN</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Klasifikasi</i>
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 siswa dalam berbicara bahasa Inggris	3.25	Agree
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 (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

B. Pembahasan

Berdasarkan tabel 4.4 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) berpendapat bahwa memberi pengalaman belajar mata kuliah kosa kata 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. Hal ini juga sejalan dengan hasil temuan dari penelitian ini bahwa mahasiswa semakin antusias dalam proses belajar mengajar academic writing. Hal ini dapat dilihat dari data pendukung sebagai berikut:

Hasil Wawancara Mahasiswa

Temuan wawancara dari 4 pertanyaan adalah sebagai berikut:

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

“Empat belas mahasiswa 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 Academic Writing dengan mengintegrasikan gamifikasi (quizziz dan bamboozle)?

“Dua belas mahasiswa 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 mahasiswa berpendapat bahwa latihan dan tugas itu menantang. Mereka membantu kita untuk lebih memahami dengan melakukan latihan.

“Tiga mahasiswa 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 mahasiswa 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat ditarik simpulan-simpulan sebagai berikut: (1) keterampilan mahasiswa dalam belajar academic writing dapat ditingkatkan dengan penerapan metode pembelajaran yang berbasis pada *gamification* yang mengaplikasikan bamboozle dan quizziz, (2) respon mahasiswa selama proses belajar-mengajar juga sangat baik. Hal ini terlihat dari antusiasme dan keseriusan mereka dalam belajar terbukti pada hasil jurnal peneliti, *handycam* dan juga pedoman wawancara, dan (3) model pembelajaran yang berorientasi pada *gamification* yang efektif yang merupakan modifikasi dari model Harmer (2009) yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *project based learning* mengandung langkah-langkah: *Warming up/lead in, presentation, practice, production, and evaluation*. Dalam proses pembelajaran yang menyisipkan bamboozle dan quizziz di dalamnya.

B. Saran

Mengacu pada kesimpulan di atas, diajukan saran sebagai berikut:

- (1) agar para dosen yang melakukan pembelajaran online lebih melibatkan mahasiswa dan mendesain pembelajaran yang lebih hidup dan aktif serta kreatif;
- (2) agar kepada kurikulum designer mampu mengakomodir dan menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk menciptakan kurikulum dan silabus yang lebih sesuai dengan perkembangan generasi dan zaman yang sekarang memasuki generasi Z;
- (3) agar para peneliti yang berkeinginan meneliti di bidang yang sama mampu menggunakan hasil temuan ini sebagai dasar dalam penelitian selanjutnya dan mengeksplorasi dalam keterampilan bahasa Inggris yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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]
- Criado, R. (2013). A critical review of the presentation-practice-production model (PPP) in foreign language teaching. *Homenaje a francisco gutiérrez díez*, 97-115.
- 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]
- 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>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat perjanjian pelaksanaan penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Menara Pini UNM Lt. 10 Jalan A. Pangerang Pettarani, Makassar
Telepon: 0411-865677 Fax. 0411-861377
Laman: www.unm.ac.id Email: lppm@unm.ac.id & lemlitunm@yahoo.co.id

KONTRAK PENELITIAN
PNBP PASCASARJANA UNM
TAHUN ANGGARAN 2021
NOMOR : 2129/UN36.11/LP2M/2021

Pada hari ini Jumat tanggal Enam bulan Mei tahun Dua ribu dua satu, kami yang bertanda tangan di bawah ini:

- 1 Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T** : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M), Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Makassar, yang berkedudukan di Jl. Andi Pangerang Pettarani Makassar, untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
- 2 Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd** : Dosen FBS Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Tim Pelaksana Penelitian PNBPPS UNM Tahun Anggaran 2021 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian, dengan ketentuan dan syarat sebagai berikut:

PASAL 1
RUANG LINGKUP KONTRAK

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian PNBPPS UNM Tahun Anggaran 2021 dengan judul:

"Investasi Keterlibatan Mahasiswa Dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi".

PASAL 2
DANA PENELITIAN

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 75,000,000 (tujuh puluh lima juta rupiah)** sudah termasuk pajak, sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar Nomor : 551/UN36/HK/2021 tanggal 30 April 2021
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Universitas Negeri Makassar Nomor : SP DIPA - 023.17.2.677523/2021, tanggal 23 November 2020

PASAL 3
TATA CARA PEMBAYARAN DANA PENELITIAN

- (1) **PIHAK PERTAMA** memberikan pendanaan penelitian sebesar: **Rp.75,000,000 (tujuh puluh lima juta rupiah)** (jumlah keseluruhan) yang dibebankan kepada DIPA Universitas Negeri Makassar.
- (2) Pendanaan penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap:
 - a. Pembayaran Tahap Pertama sebesar **70%** dari total dana penelitian yaitu **70% X Rp.75,000,000 = Rp.52,500,000 (lima puluh dua juta lima ratus ribu rupiah)** yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** telah melengkapi proposal penelitian yang memuat judul penelitian, pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, data yang akan diperoleh, anggaran yang akan digunakan, dan tujuan penelitian berupa luaran yang akan dicapai dan setelah Kontrak Penelitian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
 - b. Pembayaran Tahap Kedua sebesar **30%** dari total dana penelitian yaitu **30% X Rp.75,000,000 = Rp.22,500,000 (dua puluh dua juta lima ratus ribu rupiah)** setelah menyerahkan Laporan Lengkap Penelitian dan Luaran Wajib Penelitian ke Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar
- (3) Pendanaan Kontrak Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama pada rekening	: SYUKUR SAUD
Nomor Rekening	: 809477906
Nama Bank	: Bank BNI
- (4) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

PASAL 4
JANGKA WAKTU

- (1) Kontrak Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu 1 (satu) tahun
- (2) Kontrak Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan untuk Jangka waktu pelaksanaan penelitian sampai selesai 100%, adalah paling lambat tanggal **30 November 2021**

PASAL 5
TARGET LUARAN

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian sebagaimana yang dijanjikan dalam proposal penelitian
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**

PASAL 6
HAK DAN KEWAJIBAN PARA PIHAK

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
 - a. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.
 - b. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5;
 - c. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** *Hardcopy* dan *Softcopy* Laporan Akhir, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) dan luaran penelitian.

- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
- PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - PIHAK KEDUA** berkewajiban mengikuti seminar hasil penelitian baik Nasional maupun Internasional;
 - PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Akhir Penelitian, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB), Luaran Penelitian kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **30 November 2021** sebanyak 2(dua) eksemplar ke LP2M UNM.
 - PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah *softcopy* Laporan Akhir Penelitian, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB), Luaran Penelitian yang telah dilaksanakan ke laman <https://simplp2m.unm.ac.id>, paling lambat **30 November 2021**.

PASAL 7 LAPORAN PELAKSANAAN PENELITIAN

- PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan akhir, luaran penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- Laporan Akhir/hasil Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (2.d) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - Bentuk/ukuran kertas A4 ditulis dalam format font Times New Romans Ukuran 12 Spasi 1,5, Warna sampul muka Coklat Tua dan Cetak Punggung
 - Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
DIPA Universitas Negeri Makassar
Nomor: SP DIPA – 023.17.2.677523/2021, tanggal 23 November 2020
Sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Negeri Makassar
Nomor: 551/UN36/HK/2021 tanggal 30 April 2021

PASAL 8 MONITORING DAN EVALUASI

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi Internal pada bulan Oktober 2021 terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2021.

PASAL 9 PENILAIAN LUARAN

Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

PASAL 10 PERUBAHAN SUSUNAN TIM PELAKSANA DAN SUBSTANSI PELAKSANAAN

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar.

PASAL 11 PENGANTIAN KETUA PELAKSANA

- Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

PASAL 12
PEMBATALAN PERJANJIAN

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

PASAL 13
PAJAK-PAJAK

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa

- a. Pembelian barang dan jasa dikenai PPN sebesar 10% dan PPh 22 sebesar 1,5%
- b. Belanja honorarium PPh Pasal 21 sebesar: 5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III, untuk golongan IV sebesar 15% dan 6% bagi yang tidak memiliki NPWP
- c. Pajak-pajak lain sesuai ketentuan

menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

PASAL 14
KEKAYAAN INTELEKTUAL

- (1) Hak kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan Universitas Negeri Makassar
- (3) Hasil penelitian berupa peralatan adalah milik Negara dan dapat dihibahkan kepada institusi/lembaga melalui Berita Acara Serah Terima (BAST)

PASAL 15
PERALATAN DAN/ALAT HASIL PENELITIAN

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Makassar sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

PASAL 16
INTEGRITAS AKADEMIK

- (1) Pelaksana penelitian wajib menjunjung tinggi integritas akademik yaitu komitmen dalam bentuk perbuatan yang berdasarkan pada nilai kejujuran, kredibilitas, kewajaran, kehormatan, dan tanggung jawab dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan.
- (2) Penelitian dilakukan sesuai dengan kerangka etika, hukum dan profesionalitas, serta kewajiban sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- (3) Penelitian dilakukan dengan menjunjung tinggi standar ketelitian dan integritas tertinggi dalam semua aspek penelitian

PASAL 17
KEADAAN KAHAR

- (1) **PARA PIHAK** dibebaskan dari tanggung jawab atas keterlambatan atau kegagalan dalam memenuhi kewajiban yang dimaksud dalam Kontrak Penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan **PARA PIHAK** yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*).
- (2) Peristiwa atau kejadian yang dapat digolongkan keadaan memaksa (*force majeure*) dalam Kontrak Penelitian ini adalah bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blockade, peledakan, sabotase, revolusi, pemberontakan, huru-hara, serta adanya tindakan pemerintah dalam bidang ekonomi dan moneter yang secara nyata berpengaruh terhadap pelaksanaan Kontrak Penelitian ini.

- (3) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak lainnya secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*), disertai dengan bukti-bukti yang sah dari pihak yang berwajib, dan **PARA PIHAK** dengan itikad baik akan segera membicarakan penyelesaiannya.

**PASAL 18
PENYELESAIAN PERSELISIHAN**

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan Kontrak Penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat,
- (2) Dalam hal tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum yang berlaku dengan memilih domisili hukum di Pengadilan Negeri.

**PASAL 19
AMANDEMEN KONTRAK**

Apabila terdapat hal lain yang belum diatur atau terjadi perubahan dalam Kontrak Penelitian ini, maka akan dilakukan Amandemen Kontrak Penelitian

**PASAL 20
SANKSI**

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Kontrak Penelitian telah berakhir, **PIHAK KEDUA** tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (2), maka **PIHAK KEDUA** dikenai sanksi administratif;
- (2) Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa penghentian pembayaran dan Ketua Tim Pelaksana Penelitian tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.

**PASAL 21
LAIN-LAIN**

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikuti sertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

**PASAL 22
PENUTUP**

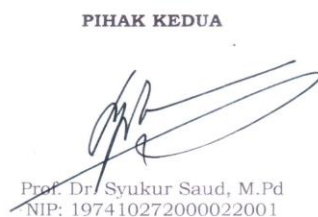
Kontrak Penelitian ini berlaku sejak tanggal ditandatangani, dibuat dalam rangkap 3 (tiga), memiliki kekuatan hukum yang sama, bermaterai cukup, dan biaya materai dibebankan kepada **PIHAK KEDUA**

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T
NIP: 196110161988031006

PIHAK KEDUA



Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP: 197410272000022001

Lampiran 2. Surat izin penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Menara Pinisi Lantai 10 Jalan Andi Pangeran Pettarani Makassar
Telpon (0411) 865677, Fax(0411) 861377 Kode Pos 90222
Laman: www.unm.ac.id email: lppm@unm.ac.id & lemlitunm@yahoo.co.id

Nomor : 2223/UN36.11/LP2M/2021 06 Mei 2021
Lampiran : Satu berkas
Perihal : Izin Penelitian

Yth. Dekan FBS UNM

di
Tempat

Dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian PNBPU Universitas Negeri Makassar Tahun Anggaran 2021 pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M UNM), dengan hormat disampaikan bahwa ketua peneliti yang tersebut dibawah ini:

Nama : Prof.Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP : 196209301988031003
Fakultas : FBS UNM

Akan melakukan penelitian dengan judul:

“Investasi Keterlibatan Mahasiswa Dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi ”

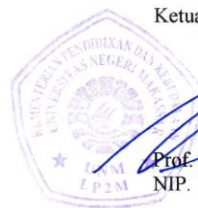
Skema Penelitian : Penelitian PNBPU PASCASARJANA UNM T.A. 2021
Lokasi Penelitian : FBS UNM
Anggota Tim Peneliti : Dr. Nur Aeni ,S.Pd.,M.Pd. & Dr.Laelah Azizah, M.Hum

Pelaksanaannya direncanakan selama 7 (tujuh) bulan Mei s.d. November 2021

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin penelitian.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Ketua



Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T.
NIP. 19611016 198803 1 006

Tembusan
- Rektor UNM (sebagai laporan)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Menara Pinisi Lantai 10 Jalan Andi Pangeran Pettarani Makassar
Telpon (0411) 865677, Fax(0411) 861377 Kode Pos 90222
Laman: www.unm.ac.id email: lppm@unm.ac.id & lemlitunm@yahoo.co.id

Nomor : 2223/UN36.11/LP2M/2021
Lampiran : Satu berkas
Perihal : Izin Penelitian

06 Mei 2021

Yth. Dekan FBS UNM

di
Tempat

Dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian PNBPU Universitas Negeri Makassar Tahun Anggaran 2021 pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M UNM), dengan hormat disampaikan bahwa ketua peneliti yang tersebut dibawah ini:

Nama : Prof.Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP : 196209301988031003
Fakultas : FBS UNM

Akan melakukan penelitian dengan judul:

"Investasi Keterlibatan Mahasiswa Dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi"

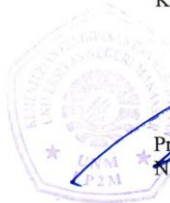
Skema Penelitian : Penelitian PNBPU PASCASARJANA UNM T.A. 2021
Lokasi Penelitian : FBS UNM
Anggota Tim Peneliti : Dr. Nur Aeni ,S.Pd.,M.Pd. & Dr.Laelah Azizah, M.Hum

Pelaksanaannya direncanakan selama 7 (tujuh) bulan Mei s.d. November 2021

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin penelitian.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih

Ketua



Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T.
NIP. 19611016 198803 1 006

Tembusan
- Rektor UNM (sebagai laporan)

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS BAHASA DAN SAstra
alamat: Kampus Parangtambung, Jalan Daeng Tata Raya Makassar 90224
Laman: <https://fbs.unm.ac.id>

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

Nomor: 10455/UN36.5/PP/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Pembantu Dekan Bidang Akademik Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar menerangkan bahwa:

Nama : Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP : 196209301988031003
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Sastra UNM
Skema Penelitian : Penelitian PNBPPs UNM T.A. 2021
Lokasi Penelitian : FBS UNM
Anggota Tim : Dr. Nur Aeni, S.Pd., M.Pd. & Dr. Laelah Azizah, M.Hum
Judul Penelitian : *"Investigasi Keterlibatan Mahasiswa dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi"*.

benar telah melaksanakan penelitian di Fakultas Bahasa dan Sastra UNM, berdasarkan surat dari Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar, Nomor: 2223/UN36.11/LP2M/2021, terhitung 7 Bulan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 10 November 2021

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Sahril, M.Hum.
NIP 19620313 198903 1 004

Lampiran 4: Instrumen Penelitian

<i>NO</i>	<i>PERNYATAAN</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Klasifikasi</i>
1	Pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar bahasa Inggris.		
2	Ide-ide dalam materi pembelajaran online dapat menambah wawasan saya		
3	Materi pembelajaran online yang diterapkan dengan gamifikasi dalam pengajaran menyenangkan		
4	Mahasiswa tertarik untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)		
5	Para siswa menyukai belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamifikasi		
6	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) dapat meningkatkan motivasi siswa dan melibatkan siswa		
7	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification itu menarik		
8	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris		
9	Mahasiswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)		
10	Materi pembelajaran online yang dirancang mengarahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri		
11	Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran online dengan gamification tidak dapat membuat mahasiswa menjadi lebih mandiri		
12	Ide-ide dalam pembelajaran online dengan gamification (bamboozle, quizziz) tidak dapat meningkatkan wawasan saya		
13	Pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan materi pembelajaran online dengan gamification (bamboozle, quizziz) tidak dapat membuat siswa lebih santai dalam belajar bahasa Inggris		
14	Mahasiswa tidak termotivasi untuk belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)		

-
- 15 Mahasiswa tidak suka belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)
 - 16 Mahasiswa tidak merasa nyaman dalam belajar bahasa Inggris dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz)
 - 17 Pembelajaran online dengan menggunakan gamification (bamboozle, quizziz) kurang menyenangkan
 - 18 Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan pembelajaran online dengan gamification tidak dapat melibatkan siswa
 - 19 Bamboozle tidak dapat mengarahkan siswa untuk aktif dalam belajar bahasa Inggris
 - 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

Rata rata

Lampiran 5: Data Hasil Penelitian

a. Keterlibatan Mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamification

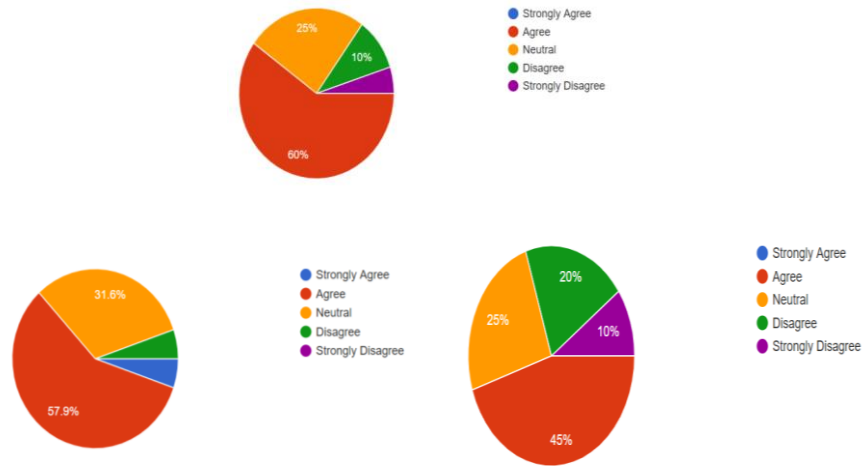


Figure 1. Minat mahasiswa dalam pembelajaran

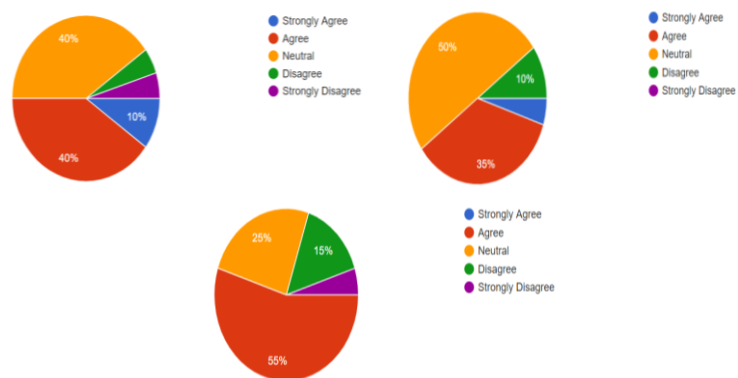


Figure 2. Motivasi Psikologis Mahasiswa

Persentase Persepsi Mahasiswa terhadap pembelajaran online dengan menerapkan gamifikasi

<i>NO</i>	<i>PERNYATAAN</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Klasifikasi</i>
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 siswa dalam berbicara bahasa Inggris	3.25	Agree
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 (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

Lampiran 6: Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Prog. Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1.	Prof.Dr. Syukur Saud, M.Pd	Pendidikan Bahasa Jerman	Pendidikan Bahasa Jerman	8 Jam/Minggu	Menyusun rancangan penelitian instrument mengurus izin penelitian, mengumpulkan data dan menulis laporan
2.	Dr. Nur Aeni, S.Pd.,M.Pd	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	8 Jam/minggu	Penanggung jawab penelitian, penyusun rancangan model pembelajaran online berbasis gamifikasi, presentase proposal dan hasil penelitian serta penulisan artikel
3.	Dr. Laelah Azizah, M.Hum	Pendidikan Bahasa Jerman	Pendidikan Bahasa Jerman	8 Jam/minggu	Penyusunan instrument, pendistribusian, penanggung jawab penelitian
4	Nur Syamsigifari	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	8 Jam/minggu	Pengumpulan data dan asistensi Bamboozle

Lampiran 7 : Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd

Skema : PNBP Pasca

Fakultas : Bahasa dan Sastra

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UNM Nomor: 551/UN36/HK/2021 dan Perjanjian/Kontrak Nomor: 2129/UN36.11/LP2M/2021 mendapatkan Anggaran Penelitian Judul **“Investigasi Keterlibatan Mahasiswa dalam Belajar Online Berbasis Gamifikasi”**.

Sebesar Rp. 75.000.000,00

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Biaya kegiatan penelitian di bawah ini meliputi:

No	Uraian	Jumlah
01	Bahan 1. Buku, Kertas HVS, Kuota, Printer. 2. Modem, Hardiks, dan lain-lain. 3. Kuota Internet 4. Perlengkapan	Rp. 33.150.000
02	Pengumpulan Data dan lain lain 1. Tenaga Administrasi 2. Analisis dan Validator 3. Tim IT 4. Tim Mahasiswa	Rp. 15.000.000
03	Analisis Data (termasuk Sewa Peralatan) 1. Zoom, Laboratorium Bahasa, LCD 2. Speaker (Pengeras Suara) 3. Konsumsi	Rp. 14.000.000
04	Pelaporan Luaran Wajib dan Luaran Tambahan) 1. Jurnal dan Seminar Nasional 2. HAKI 3. Publikasi Berita 4. Konsumsi	Rp.12.850.000
	Jumlah	Rp. 75.000.000

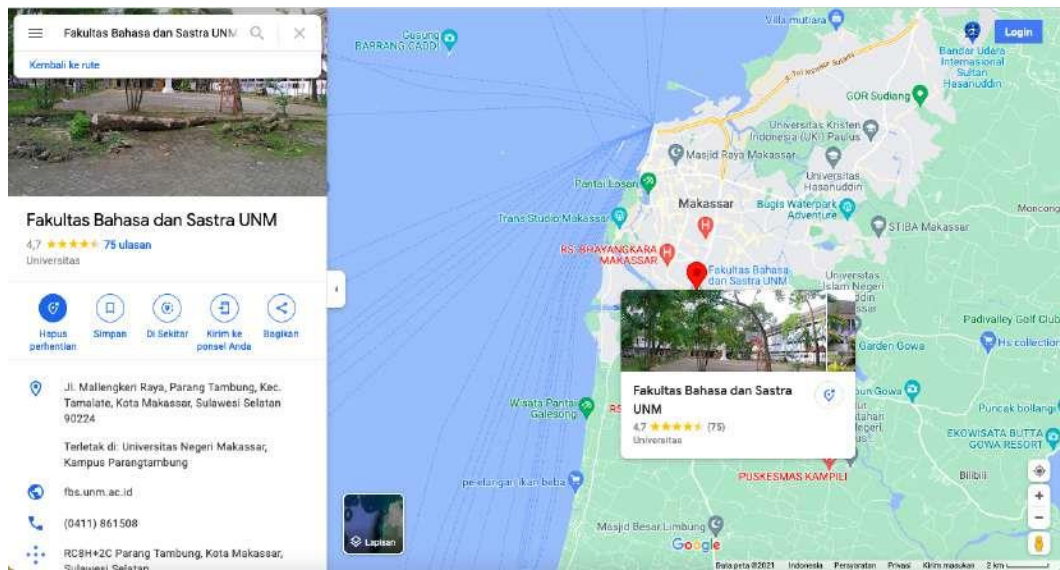
2. Jumlah Uang tersebut pada angka 1 benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Makassar, 15 November 2021.
Ketua Peneliti,

Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd
NIP. 196209301988031003

Lampiran 8 Peta lokasi penelitian



Gambar peta dan lokasi penelitian

Lampiran 9. Curriculum Vitae

1. Biodata Ketua

A. Identitas

1	Nama Lengkap	Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd
2	Jabatan Fungsional	Professor/Guru Besar
3	Jabatan Struktural	Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra
4	NIP/NIK/Identitas Lainnya	19620930198803 1 003
5	NIDN	
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Tallang Rilau, 30 September 1962
7	Alamat Rumah	Kompleks Minasa Upa Blok K2 No. 21
8	Nomor Telepon/Faks/HP	082291909666
9	Alamat Kantor	Jl. Dg. Tata Raya Parangtambung, Makassar
10	Nomor Telepon/Faks	0411-861508, 861510
11	Alamat E-mail	syukur.saud@um.ac.id
12	Lulusan yang telah Dihilangkan	S-1= 95 orang; S-2 = 2 orang; S-3= - orang
	Mata Kuliah yang Diampu	1. Sprachbehersshung 2. Tourismus 3. Sprachwissenschaft 4. Kulturkunde 5. Kewirausahaan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Ujung Pandang	IKIP Jakarta	Universitas Negeri Makassar
Bidang Ilmu	Pend. Bahasa Jerman	Pend. Bahasa	Pend. Bahasa
Tahun Masuk-Lulus	1981-1987	1995-1988	2009-2014
Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi			
Nama Pembimbing/ Promotor			

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2019	Pengembangan Model SAUD dalam Pembelajaran Schreibfertigkeit Mahasiswa		

		Program studi Bahasa Jerman di Indonesia Bagian Timu		
2.	2017	Efektivitas Media pembelajaran Flashcard dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman.		
3.	2016	Pengembangan Model Komunikasi DeFleur dalam Pembelajaran <i>Sprechfertigkeit</i> Siswa SMA Se Sulawesi Selatan		

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2019	PKM Pembelajaran Bahasa Jerman berbasis QR Code pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman FBS UNM		
2.	2017	IbM Pelatihan Model Deutsch fuer Torismus Bagi Mahasiswa Program Studi Pend. Bahasa Jerman FBS UNM.		
3.	2016	IbM <i>Language Village</i> Berbasis Wawasan Kebangsaan dan Pendidikan Karakter bagi Siswa SMA Negeri 1 Maiwa, Kabupaten Enrekang		

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor /Tahun	Nama Jurnal
1.	IbM <i>Language Village</i> Berbasis Wawasan Kebangsaan dan Pendidikan Karakter bagi Siswa SMA Negeri 1 Maiwa, Kabupaten Enrekang		<i>The Asian EFL Journal TESOL ASIA.</i>
2.	Intercultural Understanding in Foreign Language Learning in an		<i>The Journal of English as an International Language</i>

	Indonesian Higher Education		
3	Learning Model Development Of Teams-Games-Tournaments (TGT) in Learning German Vocabulary (Wortschatz) for Senior High School Students in Makassar		<i>International Journal of Language Education</i>

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			
4			
5.			
6.			

G. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Kontrastive Landeskunde im Deutschunterricht	2016		Badan Penerbit UNM
2	Deutsch fur Tourismus	2016		Badan Penerbit UNM
3	Kamus Bahasa Indonesia-Masserempulu	2010		The Indonesian Independent Publisher.

H. Pengalaman Perolehan HKI Dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Intercultural Understanding In Foreign Language Learning in an Indonesian Higher Education,	2019	Karya Tulis Ilmiah	Status Granted/No.HKI : 000148073
	Ideology in Indonesian	2019	Karya Tulis	Status : Granted/

	Language Policies		Ilmiah	No. HKI : 000148072.
	Foreign Language Roles in Indonesian Education	2019	Karya Tulis Ilmiah	Status : Granted / No. HKI 000148071

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Satya Lencana 10 Tahun	Presiden Republik Indonesia	2008

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam proposal penelitian PNBPPs.

Makassar, 7 April 2021
Ketua Pengusul,

Prof. Dr. Syukur Saud, M.Pd

3. Anggota

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Nur Aeni,S.Pd.,M.Pd
2.	Jabatan Fungsional	Lektor
3.	NIP	19880827201903 2012
4.	NIDN	0927088802
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Pariangan-Selayar, 27 Agustus 1988
6.	Nomor Telepon/HP	081343878842
7.	Alamat Kantor	Jalan Daeng Tata (Gedung DC Lantai 2 Kampus UNM Parangtambung), Parang Tambung, Tamalate, Makassar City, South Sulawesi 90224
8.	Nomor Telepon/Faks	
9.	Alamat Email	nur_aeni@unm.ac.id

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Makassar
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris	Pendidikan Bahasa Inggris
Tahun Masuk-Lulus	2009	2012	2018
Judul Skripsi/Tesis /Disertasi	Enhancing Reading Comprehension of the Students at SMPN 1 Bontosikuyu, Selayar by using KWLH strategy.	The Use of Circle Games to Enhance the Students' Vocabulary Mastery	Developing Maritime English Course Materials based on the Students' Needs and the level of Students' Oral Communication

			Apprehension
Nama Pembimbing/ Promotor	1. Dr. Baso Jabu, M.Hum: 2. Dra.Syarifah Farahdiba, M.Pd	1. Prof. Dr. H. Arifuddin Hamra, MS.Ed 2. Dr. A. Muliati, M.Pd	1. Prof. Dr. Baso Jabu, M.Hum 2. Prof. H. M Asfah Rahman, M.Ed

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Communication Anxiety, Communication Competence and Communication Performance at	Mandiri	Rp. 7.000.000
2.	2016	English Oral Communication Apprehension in Indonesian	Mandiri	Rp. 7.500.000
3.	2018	Developing General Maritime English Material for Maritime	KEMENRISTEK	Rp. 55.800.000
4.	2020	Pengembangan modul digital mata kuliah intermediate English	PNBP Fakultas Bahasa dan Sastra	Rp.20.000.000

D. Publikasi Artikel Ilmiah di Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1.	Wondershare Filmora in Teaching Vocabulary for Maritime Students	Asian EFL Journal	27/2020

2.	Pengajaran Passive Voice dalam Bahasa Inggris	Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat	2020
3.	The Use of Circle Games to improve the Mastery of English Vocabulary of the Indonesian	Journal of Educational Science and Technology (EST)	5/3/2019
4.	The Students' Needs in General English for Maritime class at AMI AAPI Makassar, Indonesia	Journal of Language Teaching and Research	9/6/2018
5.	English Oral Communication Apprehension in Students of Indonesian Maritime	Journal of Language Teaching and Research,	4/7/2017
6.	Communication Anxiety, Communication Competence, and Communication Performance at Nautical Students in Makassar	TEFL Overseal Journal, Christian University of Indonesia, Toraja	2017
7.	A Classroom Action Research at the Second Year Students of Indonesian Maritime Academy	Online Proceeding at Ojs UNM	2017
8.	The Effectiveness of Using Multimedia Western Movie for	Jurnal Ilmiah Al-Adabi Kopertis Wil.	2015
9.	Need Analysis in Developing General Maritime English (GME) Materials For Indonesian Maritime	PROCEEDINGS OF THE 65th TEFLIN INTERNATIONAL CONFERENCE	65/02/2018

E. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	The 18 th AsiaTEFL International conference with Korea TESOL	The Students' Perception and Lecturer' Response towards the Maritime	2020/Kintex, Goyang South Korea (Online)

2	The Language Teacher Training and Education (LTTE) International Conference “Post-Pandemic	Off- Record Polite Expressions Used by Teachers in Teaching English in the Blended	2020/UNS (Online)
3	THE 65 th TEFLIN INTERNATIONAL CONFERENCE	Need Analysis in Developing General Maritime English (GME) Materials For Indonesian	2018/ Universitas Negeri Makassar
4.	The 16 th International TESOL Conference	Wondershare Filmore in Teaching Vocabulary for Maritime Students	2019/ Universitas Negeri Makassar
5	The International Conference “Empowering Women in The Digital Era”	Women Empowerment in The Sophisticated Era	2020/ PKP Unasman (Online)

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Maritime English (Beginner)	2018	127	Deepublish

G. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	Maritime English (Beginner)	2018	Buku	000152457

H. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Peraih Poster terbaik Pada Seminar PKPT	Kemenristekdikti	2017
2.	Sertifikat Telah berhasil menyelesaikan Program PKPI	Northern Illinois University, IL USA	2016
3.	Alumni Terbaik (The Best Report Design) Latasar Angkatan V	Puslatbang KMP Makassar/ Kemendikbud	2020
4.	10 th Year Anniversary Award	Leadership in Education Academy and Development (the organization in Quezon City, Philipinnes	2020
5.	Professional Membership	Professional Excellence and Contribution to the Edukos Unite of	2021
6.	Doctor of Philosophy in Global Development	Theophany international University & Leaders Autonomy International (ISO 9001:2015) & UNESCO	2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam proposal penelitian PNBPPs.

Makassar, 7 April 2021

Anggota

Dr. Nur Aeni, S.Pd., M.Pd.

4. Anggota

A. Identitas Diri Ketua

1	Nama Lengkap	Dr. Laelah Azizah.M.Hum
2	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
3	NIP/NIK/Identitas Lainnya	19621104 198903 2002
4	NIDN	0041162010
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Makassar, 4 November 1962
6	Alamat Rumah	Jalan Bontonompo 16 Gunung Sari Baru
7	Nomor Telepon/Faks/HP	0411-875228/ 0811467878
8	Alamat Kantor	Jl. Dg. Tata Raya Parangtambung, Makassar
9	Nomor Telepon/Faks	0411-861508, , 861510
10	Alamat E-mail	Laelah.azizah@unm.ac.id / laelahs@yahoo.com

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Ujung Pandang	Universitas Hasanuddin	Universitas Hasanuddin
Bidang Ilmu	Pend. Bahasa Jerman	Pend. Bahasa	Pend. Bahasa
Tahun Masuk-Lulus	1982-1988	1999-2001	2006-2011
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Kemampuan Membaca Memahami Mahasiswa Bahasa Jerman FBS UNM	Ragam Kesalahan Bahasa Jerman Siswa SMU di Makassar Bahasa Jerman	Implementasi Materi Ajar DaF pada pembelajaran Bahasa Jerman Siswa SMA di Kota Makassar
Nama Pembimbing/Promotor	Prof.Dr. Hafsah J. Nur, MS.	Prof. Dr. Nurdin. Yatim .M.A	Prof..Dr. Manda. M.L.M.Phil

B. Pengalaman Penelitian

Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2012	Analisis Kemampuan Kosakata dalam Menulis surat Mahasiswa Bahasa Jerman	Ketua	PNBP FBS UNM DIPA UNM No. SP DIPA-0762/023- 04.2.01/23/ 2012. Tgl 11 Juni 2012
2014	Analisis Kesalahan Menulis Surat Bahasa Jerman Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman (Ketua)	Ketua	PNBP FBS-UNM DIPA UNM No.023- 04.2.415222/2014. Tanggal 5 Des 2013
2015	Implementasi Karya Sastra	Ketua	PNBP FBS-UNM

	(Märchen) dalam Pengajaran Bahasa Jerman di SMA Negeri Di Kota Makassar		DIPA UNM No. SP DIPA- No.023.04.2.04.2.415222/2014. Tgl 5 Mei 2015
2015	Efektivitas Penggunaan Laboratorium Bahasa Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman (Horen) Mahasiswa Program Studi Pend Bhs Jerman FBS UNM	Anggota	PNBP FBS-UNM DIPA UNM No. SP DIPA No. 042.04.2.40010/2015. Tgl 15 April 20 15
2016	Analisis Motivasi Persepsi dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Vorbereitung zur Zids Prufung Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman UNM	Anggota	PNBP PPP-UNM DIPA – UNM No.042.01.2.400964/2014. Tanggal 7 Desember 20 15
2016	Hubungan Antara Penguasaan Kosa Kata dengan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Bahasa Jerman	Ketua	PNBP FBS-UNM DIPA No.042.01.2.400964/2016. Tanggal 7 Desember 20 16
2017	Interferensi Bahasa Indonesia Terhadap Penggunaan Bahasa Jerman Wacana Tulis Siswa SMA Di wilayah Mamminasata	Ketua	PNBP PPP-UNM DIPA – UNM No.042.01.2.400964/2017. Tgl 7 Desember 2016
2018	Efektifitas Penggunaan Media “Deutschland Labor” terhadap keterampilan Menyimak (Horverstehen) Bahasa Jerman Mahasiswa Pendidikan Bhs Jerman FBS UNM	Ketua	PNBP FBS-UNM DIPA – UNM No.042.01.2.400964/2018. Tgl 5 Desember 20 17
2018	Penerapan Media Vidio dalam keterampilan menulis karangan bahasa jerman siswa kelas XI SMA Negeri se Kabupaten Takalar	Anggota	PNBP PPS UNM DIPA -UNM No.042.01.2.400964/2018 Tgl 5 Des 2017
2020	Implementasi Model Pembelajaran Roundtable dalam meningkatkan Kreativitas Menulis Cerita Bahasa jerman Mahasiswa FBS UNM	Anggota	PNBP UNM DIPA UNM No.02317.2677523/2020, Tgl 29 April2020

C. Pengalaman Dalam Bidang Pengabdian Kepada Masyarakat

Tahun.	Nama Kegiatan	Jabatan	Sumber Dana
2013	IbM Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman berbasis Web Bagi Guru Bahasa Jerman di Kabupaten Maros	Ketua	PNBP FBS Kontrak No: 516/UN36.10/PM/2013
2014.	IbM Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman berbasis Web Bagi Guru Bahasa	Ketua	PNBP FBS Kontrak No: 395/UN36.10/PM/2014

	Jerman di Kabupaten Takalar		
2016.	IbM Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Jerman Berbasis Web bagi Guru Bahasa Jerman	Ketua	PNBP FBS . Kontrak No: 1784/UN36.10/PM/2016 tanggal 11 Mei 2016
2018	PKM Pelatihan Penelitian Eksperimen bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Arab Jurusan Pendidikan Bahasa Asing FBS UNM	Anggota	PNBP FBS . DIPA UNM No: SP DIPA 04201.2.400964/2018 tanggal 22 Februari 2018
2020	PKM Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Ketrampilan Menyimak Bahasa Jerman Berbasis Web (DaF) Bagi Guru Bahasa Jerman	Ketua	PNBP LP2 M UNM KontrakDIPA UNM SP- 023.17.2.677523/2020 tgl.29 april 2020
2020	Peningkatan Kualitas Ikan Asap Di Panyula Kabupaten Bone	Ketua	DP2H/PPM/DRPM/2020

D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal

No	Judul Artikel Ilmiah	Volume/Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1.	Keefektifan Penggunaan Media Breetspiel dalam Ketrampilan berbicara Bahasa Jerman Siswa Kls X SMA Neg 11 Makassar	Vo.1, No.1, Maret 2017	Eralingua ISSN 2549-7359
2.	Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Dalam Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kls XI MA Neg.1 Makassar	Vol.1, No.2, Agustus 2017	Eralingua ISSN 2549-7359
3.	Keefektifan Model Pembelajaran Imajinatif dalam Ketrampilan Menulis Paragra Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Neg.3 Makassar	Vo.2 Nomor 1, Maret 2018	Eralingua 2549-7359
4	Peningkatan Kualitas Ikan Asap di panyula Kabupaten Bone	Vol,1.No,2 . 2020	Pengabdian Jurnal Hasil pengabdian Masyarakat

E. PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Internasional Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (SIBASDARMA)	Pembentukan karakter anak melalui Marchen dalam pembelajaran Bahasa Asing (Jerman)	28-30 Agustus 2013 Balai Bahasa Provinsi Sulawesi Utara
2.	International Conference on Mathematics, Sciences, Technology, Education, and Their Applications-	Die Fahigkeit des Horverstehen der Deutschen Dialoge durch Audio Medien	20– 21 Agustus 2014 Universitas Negeri Makassar
3	International Congress Ziele und Aufgaben einer zukunftsweisen- den Germanistik. Von Lehre zu Forschung und Lehre.	Die Anwendungen Mind Map und stichworte- teknik zur steigerungen des schreibfertigkeit im Deutschunterricht an der SMAN 4 Bantimurung Maros	25-27 Nov 2014 Universitas Negeri Malang
4.	Seminar zur Rolle der Linguistik im Zusammenhang mit Sprachwandlung als Referentin teilgenommen		15-16 Oktober 2015, Universitas Pattimura, Ambon
5.	4 th International Conference on Language Education (4 th ICOLE)	Implementation of Literatur (Marchen) in German Language Teaching at Senior High School in Makassar	4 - 5 Desember 2015 - (State University of Makassar
6..	Die VI.Nationale Tagung des Indone- sischen deutschlehr- rerinnen Verbands (Konas VI Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia)	Die beziehung zwischen der Worschatzbeherr- schung mit der schreibfertigkeit des Deutschen personliche Brief der Schuler	3-7Agustus 2016 - Jakarta
7.	The Second Internatio- nal Conference on Mathematic, Sciences, Technology,Education, and their application (2 nd ICMSTEA)		3 rd -4 th October 2016 Universitas Negeri Makassar
8.	Seminar Hasil Penelitian PNBPN UNM		17-19 Oktober 2016 Univ Neg. Makassar
9.	Seminar Karya Sastra Jerman		21 Mai 2016 Univ Neg Makassar

10.	Pembekalan Nara sumber Nasional Guru Pembelajar jenjang Guru SD (Kelas Tinggi)	---	4-13 Juni 2016 Kemendikbud DikJen Guru dan Tenaga Kependidikan
11.	Sebagai Instruktur Pada Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Angkatan IV	---	21 Nopember – 1 Desember 2016
12.	2nd International Conference on Education Science, and Technonogy (ICEST)	Effectiveness of Learning Strategy Cross Puzzle in Control Vocabulary German Students At Senior High Scholl	March 11 th - 12 th 2017 , Universitas Negeri Makassar
13.	The 5 th SEA-DR The Fifth South East Asia Development Research International Conference 2017	The Effectiveness of Quartet Card Utization as Learning Media to Improve Speaking skills in German for Students	3 May 2017 Univ Lambung Mangkurat Banjarmasin.
14.	Workshop on the Academic Writing and International Journal Publication and lesson Design.	---	4 May 2017 Univ Lambung Mangkurat Banjarmasin
15.	Workshop penulisan Artikel Jurnal Internasional bereputasi	---	29- 30 Agustus 2017, Universitas Negeri Makassar
16.	Seminar nasional Membangun Bangsa melalui Ketahanan Keluarga	---	26 Januari 2018 Pusat Penelitian dan Pemberdayaan Perempuan UNM
17.	Workshop Penulisan proposal Pengabdian Kepada Masyarakat Hibah DRPM		23-24 April 2018
18.	Kegiatan workshop Peningkatan Kualitas Proposal Penelitian Tahun 2018, Direktorat Riset dan Pengabdian pada Masyarakat ,Dikti.		26 - 27 April 2018 Lembaga Penelitian dan pengabdian Masyarakat, Univ Muhammadiyah Makassar
19.	Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat		8 September 2018, Universitas Negeri Makassar
20.	Penyegaran Nara sumber Nasional Program Pengemba-		7- 11 Agustus 2018, di Hotel Claro Makassar,

	ngan keprosesian Berkelanjutan Melalui Pendidikan dan Pelatihan Guru Jenjang SD (Kelas Tinggi)		Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Ditjen guru dan tenaga Kependidikan.
21.	Peserta pada kegiatan kelas menulis buku Satu Guru Satu Sabu (Sagusabu) dan Satu Siswa Satu Buku (Sasisabu) Sulawesi Selatan Angkatan 3 yang dilaksanakan oleh Media Guru Indonesia	---	17-18 November 2018. Media Guru. Sertifikat No: 23/MG/Sagusabu SULSEL-3/XI/2018
22.	Peserta Kolloquien serie 1: Phraselogie im Deutschunterricht Was, Wie, Warum,		18 Juli 2020 , IGV - Asosiasi Germanistik Indonesia
23	Peserta Kolloquien serie 2 :Literatur und Fotografie : Konzep,Formen und Bedeutungen		15 Agustus 2020 , IGV - Asosiasi Germanistik Indonesia

F. HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)

No	Jenis Ciptaan	Judul Ciptaan	No. & Tgl Permhnan/ Tgl diumumkan
1.	Karya Tulis (Disertasi)	Implementasi Materi Ajar Deutsch als Fremdsprache (DaF) Pada Pembelajaran Bahasa Jerman Siswa SMA di Kota Makassar	EC00201825846/ 31 Agustus 2018
2.	Karya Ilmiah	Media Pembelajaran Ketrampilan Menyimak Bahasa Jerman berbasis Web Daf (Deutsch als Fremdsprache)	EC00202008402, 3 Maret 2020

G. Penghargaan yang Pernah Diraih

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Satya Lencana 10 Tahun	Presiden RI Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono	2008
2	Satya Lencana 30 Tahun	Presiden RI Joko Widodo	2019

H. ORGANISASI PROFESI/ILMIAH

Tahun	Organisasi	Jabatan
1999-sampai sekarang	Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia (IGBJI) Cab. Makassar	Sie. Bid. Pendidikan
2006 – sekarang	Masyarakat Linguistik Indonesia (MLI)	Anggota
1 Juni 2018-1 Juni 2021	Indonesicher Germanistenverband (IGV) Asosiasi Germanistik Indonesia	Anggota

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dana PNBPPs

Makassar, 7 April 2021

,

Dr. Dra. Laelah, Azizah, M.Hum

Anggota ke 3

Nama : Nursyamri Gifari
NIM : 1952042029
TTL : Taipa bayoa, 29 mei 2002
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Cambajawaya desa sengkaka, kecamatan bontonompo selatan
Agama : Islam
Status : Pelajar/ Mahasiswa
PT : Universita Negeri Makassar
Prodi : Pendidikan Bahasa Inggris
Email : Nursyamrigifari29@gmail.com
No Telp/Wa : 085 396785706
Kemampuan : Menguasai Ms Word, Exel, dan Power Point, Desain Canva

Lampiran 10. Luaran Penelitian/Artikel/Jurnal

**Leveraging Quizzes and Bamboozles to Engage EFL
Students in Online Classes**

Syukur Saud¹,

Universitas Negeri Makassar, Indonesia

syukur.saud@unm.ac.id

Nur Aeni,

Universitas Negeri Makassar, Indonesia,

nur_aeni@unm.ac.id

Laelah Azizah,

Universitas Negeri Makassar, Indonesia,

Laelah.azizah@unm.ac.id

*** Corresponding Author**

Dr. Nur Aeni, S.Pd.,M.Pd

The Lecturer of English Education, Faculty of Languages and Literature

Tel: +6281343878842

Email: nur_aeni@unm.ac.id

Abstract

In creating a comfortable English learning atmosphere, the impressions of students and lecturers are crucial. Leading the students to be happy in learning is one of the big challenges for the lecturer. The aim of this study is to find out how students and lecturers feel about online learning by using gamification, it investigated how the students engage in the classroom. The mixed approach was used in this study. The information gathered from the questionnaire about students' and lecturers' attitudes toward online learning materials. Using a Likert scale, they were graded. The responses of the students to online learning by applying gamification. The students were enthusiastic and engaged in learning Academic writing by using gamification. The findings of this study are expected to aid teachers and lecturers in gaining insights and prior knowledge when designing the ELT models for an online class. It is also intended to provide feedback on how to enhance the online learning process.

Keywords: *Students' engagement; online class; Quizziz; Bamboozle*

Introduction

English is the first foreign language used as a contact medium (Kim 2011), and is the most commonly used in numerous cultures (Choudhury, 2014; Jenkin, 2013; Nilmanee & Soontornwipast, 2014). As a result, the demand for learning English among non-native speakers has significantly increased; many countries around the world embraced English as the primary foreign language in education systems (Brumfit, 2004; Byram, 2008). Moreover, the world of English learning has shifted significantly. In its current functions as a common language and a lingua franca, English has been used as a medium of communication to accomplish global goals. Economics, politics, schooling, research, technology, culture and cooperation and communication between members of different cultures (Byram, 2008). Related to the statement above, the Education and Culture Ministry of Indonesia has one of its visions: International - Quality Schools that produce graduates with national identity who can develop local excellence and succeed worldwide.

Due to the Covid-19 pandemic, practically all schools and universities around the world have shuttered their physical classrooms and switched fully to virtual classrooms (online) from the beginning of 2020. The way teachers are taught, among other things, has changed dramatically over the world. Teaching online is a tremendous challenge for teachers all across the world, but it is becoming more common as the digital age progresses. It is used to increase students' knowledge and enthusiasm for learning.

The Covid-19 pandemic has had an impact on the world of education, including education in schools, thus hampering teaching and learning activities which are usually carried out face to face. However, with this pandemic being able to accelerate education 4.0 where the learning system is carried out remotely, of course, it must utilize information technology and lead to a 5.0 generation smart society. The big challenge for teachers in implementing distance learning is that they are not used to using blended learning or fully online. Learning activities are the most important part in curriculum implementation. To find out whether learning is effective or efficient, it can be known through learning activities. For this reason, the teacher or teacher as the holder of control in the learning process should know how to make learning activities run well and can achieve the expected learning objectives. The main characteristic of learning activities is the interaction, namely the interaction that occurs between students and their learning environment, both with teachers, friends, tutors, learning media, and other learning resources. Students who participate in experiential teaching will be able to generate several new discoveries in the learning process, both in the community and in local settings such as school classrooms (Amponsah et al., 2019)

Provide new learning directions for students in class with special practices that stimulate the opportunity to develop new favorite things; guide to pay attention to all aspects of creative learning design (Cochrane & Antonczak, 2015); provide new learning instructions for students in class with special practices that stimulate the ability to create new favorite things (Ellis, 2016); provide new learning directions for students in class with special practices that stimulate the ability to create new favorite things.

The success of the learning process is very dependent on the implementing element, namely educators. Educators are expected to develop skills in the teaching and learning process which is essentially a communication process. In general, in the communication process, a medium or container is needed that can channel messages that are conveyed by the message giver to the recipient of the message. The message is nothing but teaching material or material that will be transferred from the sender of the message or educator to the recipient of the message or students.

Communication must be effective and efficient in order for educators' words to be received well by pupils. However, due to internal and external circumstances, disruptions in the delivery of information online frequently occur, resulting in learning messages not being accepted by teachers as intended by educators. The achievement of basic competencies and learning objectives is very dependent on the methods applied by teachers in teaching and learning activities, the methods applied are highly dependent on the facilities and infrastructure used to provide education.

In language classes, making students more motivated and inspired to learn is the most crucial reason for using technology. In addition to meeting the needs of students, educators are encouraged to discuss important topics related to learning as well as to practice various teaching methods and techniques that allow students to become more active students with good motivation and commitment in learning so that it becomes a challenge for all teachers.

The framework for applying new approaches and techniques and integrating active learning processes is in the educational paradigm and educational phenomena in the 4.0 generation towards 5.0 smart society. One of the phenomena that can empower students to achieve English learning goals is gamification because it provides and displays innovative and captivating learning activities. It also allows students to play an active role in the learning process, thereby encouraging constructive learning, skill development and problem-solving and game-based learning (Parreñoa, Mas, and Mas 2016)

In the world of education, games are commonly used when learning, especially at the beginning of learning, but gamification is a relatively new thing in the education system. In this case, teachers/educators can use many gamification methods to further motivate students/learners in learning the target language. Because gamification is a new concept, there is still little research on it, (Lee and Harmer, 2011) saying that gamification is found mainly in marketing or other businesses with varying degrees of success. While gamification research is actually still limited in teaching. This also gives various results, one of which has a beneficial effect on learning and encouragement if used properly, so it is considered sufficient to be applied both in offline and online classes. By extension, this effect can also be applied to second or foreign language acquisition classes. However, currently there is very little use of gamification for foreign language education, although it is recommended for use in an educational framework.

Based on interviews with lecturers/lecturers in the English department, several obstacles were experienced, including low student learning outcomes for some subjects and students tend to be unmotivated and motivated during online learning. The challenge for lecturers in the Covid-19 period is to change the

method fully online, this of course will affect student learning outcomes. Given that online learning requires extra preparation, both lecturers and students.

Literature Review

Lister (2015) conducted the research entitled "The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level". The results of the study were that the inclusion of gamification elements such as points, badges, achievements, and levels produced a positive effect on motivation and increased post-secondary student achievement. Increased class attendance and participation, which is positively correlated with improved student performance, is seen as a result of implementing Gamification. The similarity with this study is that they both examine the improvement of Learning Motivation in Student Adjustment Journal Bookkeeping. Meanwhile, the difference between this study and the research above is that this study did not examine the improvement of student performance after the implementation of gamification, and the difference in research subjects was that the study above examined post-secondary students, while this study examined high school students.

Research conducted by Sagoro (2016) entitled "The Effectiveness of Cooperative Learning

Based on Accounting Gamification in Non-Accounting Students". It is known that the provision of action succeeded in increasing the ability of students in preparing financial reports. The average score or test score obtained by the action class showed an increase, namely 57.17; 73.04; and 87.60. In addition, the number of students who are able to meet the minimum criteria is also increasing, namely at pretest only 4 (17.39%) students, posttest I as many as 11 (47.83%) students, while posttest II reaches 19 (82.61%)) college student. This shows that the application of cooperative learning based on Accounting Gamification has succeeded in increasing students' abilities in the competence of preparing financial reports. The difference between the research and this study is that the subjects studied were students, while in this study the subjects studied were students of University (English Education in academic year 2019/2020 and the object of research in this study was different, namely learning outcomes, while in This research is learning motivation. The similarity between the two is that they both research the application of Gamification in Accounting learning.

Research conducted by Jusuf (2016), entitled "Application of Gamification in the Learning Process". The results of this research indicate that learning outcomes and learning outcomes are significantly influenced by students' knowledge before using CBT. An empirical study in comparing Gamification and social media on E-Learning, in contrast to Gamification which has just shown its potential as a student motivation tool in the learning process using e-learning. The conclusion is that students respond positively to the use of social media in learning. The difference with this research is that the research subjects studied by the study are students, and the application of Gamification is in the form of social media and the application of Gamification is in the form of poowtoon.

In addition, The VERT card game is a learning innovation developed in this present study. It adopts the pedagogical practice of game based learning to enhance students' understanding of the phylogenetic tree of chordate species, as

well as their self-efficacy to learn evolutionary biology. The learning innovation was implemented among 109 lower secondary students who voluntarily participated in a pre-post research design that took place for two consecutive days. The results showed that the student participants statistically increased their conceptual understanding of the phylogenetic tree of chordates as well as their ability to construct a phylogenetic tree by themselves, at the significance level of 95%. Moreover, Punyasettro & Yasri (2021) stated that there was a statistical increase in the level of self-efficacy after participating in the VERT card game, meaning that the student participants, in general, became more confident in completing their task in the learning of evolutionary biology. Finally, the majority of the participants held a positive view towards the usefulness of the VERT card game as they expressed willingness, if not, determined to use it in their own study in the future.

Salehuddin et al (2021) revealed that on the potential to produce new goods in technology and learning media, creative and online learning utilizing Instagram is crucial and can be applied well. Students enjoy this activity since it is simple to prepare visual media using the Canva Android app and it can be directly uploaded on Instagram. Instagram can be utilized for online learning because it has features like streaming, IGTV, visual worksheets, comment boxes, and storage sheets for stories. Students who learn creatively benefit from Instagram's positive support.

Those articles conducted the research by using gamification for vocational school and university by applying observing and interview as the main sources, they did not elaborate and explore how the students' engagement in the classroom. The previous research covered some ideas regarding to social media and ICT without inserting the games or gamification in the process of teaching and learning. In regarding these considerations, the researchers tended to conduct the study by investigating the students' engagement in learning (Academic Writing) by using gamification. In addition, this study investigated the changing and enhancement of the students' learning motivation.

Research Method

Research Design

This study is utilized mix method. This study will use 2 lecturers majoring in English with Student Development courses and students who take part in the class as many as 82 students for each class of 40 and 42 people. The researchers conducted pre experimental designed to measure the students ability before and after having the class by applying gamification. In order to support those data, the researchers distributed the questionnaire as well.

Analyzing of Data

Using the Likert scale, the data from the questionnaire was analyzed. It sought to evaluate the views of the respondents. The answer to each Likert scale instrument item that is split into positive statements and negative statements is as follows:

Table 3.2 Scoring for Likert Scale

Positive statement score	Classification	Negative statement score
4	strongly agree	1
3	agree	2
2	disagree	3
1	strongly disagree	4

The researcher used the interval estimate to clarify the interest of the students in answering. The interval calculation was used to calculate the population parameter based on the score of the sample data of the rate interval that has 14 intervals calculated at each step. In this case, the rating score was between 20 and 80 and the level of the questionnaire was 4 levels or 4 classifications.

Findings

a. Students' Score Achievement in the Pre Test

The researcher conducted preliminary testing before teaching by using gamification to respondent can be seen in a table as follows:

Table 1. The mean score of students' Pre Test

		Statistic	Std. Error
Pretes	Mean	54,6154	2,39050
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 49,8163	
		Upper Bound 59,4145	
	5% Trimmed Mean	54,9145	
	Median	55,0000	
	Variance	297,153	
	Std. Deviation	17,23813	
	Minimum	12,50	
	Maximum	95,00	
	Range	82,50	
	Interquartile Range	20,00	
	Skewness	-,225	,330
	Kurtosis	,496	,650

The table illustrate the students score in pre test were in low category with the mean score 54,6154. It indicated that the students English skill were in low classification and still needed to be improved.

Table 2. The mean score of students' Post Test
Descriptives

		Statistic	Std. Error
posttes	Mean	70,3365	2,21513
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65,8895
		Upper Bound	74,7836
	5% Trimmed Mean	70,8547	
	Median	75,0000	
	Variance	255,154	
	Std. Deviation	15,97354	
	Minimum	30,00	
	Maximum	95,00	
	Range	65,00	
	Interquartile Range	24,38	
	Skewness	-,384	,330
	Kurtosis	-,390	,650

While in posttest illustrated that the students' achievement were improved after the class was teaching by applying gamification. The students post-test mean score 70, 3365 were in good achiever category. The mean score shows the different of students' score in pretest and posttest after giving the treatment.

B. The Percentage of Students' Perception the online learning by applying gamification

No	Statement	Average	Classification
1	Online learning by applying gamification can enhance the ability of the students in learning English.	3.2	Agree
2	The ideas in online learning materials can improve my insights	3.15	Agree
3	The online learning materials applied by gamification in teaching is enjoyable	3.35	Agree
4	The students are interested in learning English by using gamification (bamboozle, quizzes)	3.15	Agree
5	The students like learning English by using gamification	3.05	Agree
6	Learning English by using gamification (bamboozle, quizziz) can enhance the students' motivation and engage the students	3.1	Agree

7	Learning English by using gamification is cordial	3.05	Agree
8	Learning English by using gamification (bamboozle, quizziz) enhance the students' confidence in speaking English	3.25	Agree
9	The students are more enthusiastic and engaged in learning English by using gamification (bamboozle, quizziz)	3.4	Agree
10	Online learning materials designed lead the students to learn independently	3.3	Agree
11	Learning English by using online learning with gamification cannot lead the students to be more independent	1.9	Strongly disagree
12	The ideas in online learning by gamification (bamboozle, quizziz) cannot improve my insights	1.85	Strongly disagree
13	Learning English by using online learning materials by gamification (bamboozle, quizziz) cannot lead the students to be more relaxed in learning English	1.95	Strongly disagree
14	The students are not motivated to learn English by using gamification (bamboozle, quizziz)	1.95	Strongly disagree
15	The students does not like learn English by using gamification (bamboozle, quizziz)	1.85	Strongly disagree
16	The students does not feel comfortable in learning English by using gamification (bamboozle, quizziz)	1.95	Strongly disagree
17	The online learning by using gamification gamification (bamboozle, quizziz) is not enjoyable	1.7	Strongly disagree
18	Learning English by using online learning with gamification cannot engage the students	1.85	Strongly disagree
19	Bamboozle cannot lead the students to be active in learning English	1.7	Strongly disagree
20	Learning English by using online learning materials by using gamification (bamboozle, quizziz) cannot lead the students to be solid and work together in group	1.5	Strongly disagree
	Average	3.20	Agree

Discussion

The table above indicated that the students agree that online learning by applying gamification are creating the comfortable and enjoyable learning atmosphere

(3.35), enhancing the students' knowledge and self-confidence (3.15), helping the students to improve their ability to speak English (3.2), increasing the students' enthusiasm to study (3.1), improving the students' motivation (3.15), and more active in learning (3.4). It is graded as decided according to the average score of Questionnaire 3.20. It indicates that students have optimistic views on learning English by using online learning by gamification engage the students to be more active and enthusiastic in learning.

In addition, based on the data that has been displayed above, it can be continued with a detailed explanation of each of the indicators of learning motivation by using gamification, namely as follows:

a. Persevere in the face of the task.

The percentage of consistent indicators encountering assignments has risen from 78.85 percent in the first session to 87.76 percent in the second session, reaching a high of 8.91 percent. The percentage increase indicates that students respond positively to a given task using gamification (Bamboozle and Quizziz).

b. There is a desire to learn and a need to learn.

The percentage increase in indicators of learning encouragement and need increased from 71.35 percent in the first cycle to 77.86 percent in the second session, a 6.51 percent increase from the first cycle to the second cycle. This increase in proportion implies that students want to use Bamboozle and Quizziz as the part of gamification to overcome learning challenges. In the first session, three students wanted to ask questions about content they found challenging, while others were afraid to ask questions or thought they didn't have an opportunity to ask questions since the teacher didn't set out time for question and answer or discussion. In the second session, the number of students who asked questions and held small conversations with the teacher and other students increased when the teacher presented a special question and answer session following presenting an indicator of Basic Competence.

c. Have an interest in learning

The percentage of students who showed engagement in the learning process climbed from 83.07 percent in the first cycle to 86.46 percent in the second cycle, a 3.39 percent rise from the first cycle to the second cycle. This implies that with the Bamboozle and quizziz application assisted gamification, students are more interested in studying. The engaging Bamboozle and quizziz application created a more pleasant environment than the traditional lecture style. Students are challenged to master the content and win the quiz, which is in line with the goal of gamification, which gives challenges, points, competitions, and awards. This explanation indicates that the application of Bamboozle and Quizziz had a positive impact on students' interest in learning. The success of achieving this indicator is in line with the results of Ratnasari's research (2018) entitled "Application of TGT Type Cooperative Learning Methods to Increase Learning Interest and Basic Electrical Learning Outcomes for Class X Students of Audio Video Engineering Skills Competence at SMK Negeri 2 Yogyakarta", namely the application of game-based learning can increase interest in learning as evidenced by an increase in the percentage from 61.06% to 71.06%.

d. Prefer to work independently

The percentage of indicators who feel more comfortable working independently has increased from 71.88 percent in the first cycle to 87.24 percent in the second cycle, a considerable increase of 15.36 percent. Because students were unfamiliar with tests that employed the prior gaming system, some students were less confident in their abilities during the first cycle of learning, especially when responding questions on the ToF quiz. Students in cycle II, on the other hand, appeared to be habituated to it, and when looking for quiz answers, they were spotted looking for solutions independently before discussing them with other students in their groups. This type of learning can help kids develop responsibility in their study.

e. There are interesting activities in learning.

There was an increase from 68.49% in the first session to 77.60% in the second session

or an increase of 9.11% on the indicator that students can defend their opinion. In this indicator, it can be seen that students in cycle I are still not sure about their opinions both at the time of delivery of the material and during the quiz. Students still doubt if the teacher gives a distractor during the quizziz. However, in session 2, students were seen to be more confident in expressing their opinions during the question and answer session and during Bamboozle, and were able to defend their opinion when answering the Bamboozle.

f. It's not easy to let go of what you believe in

It can be seen during the question and answer session and during the ToF quiz, the students are still shaky when the teacher gives another opinion during the question and answer session or is a distraction during the quiz. In cycle II because students are familiar with learning with the application of Bamboozle and quizziz as the part of Gamification and students have learned mistakes and learning atmosphere from learning cycle I, students are more confident in their answers and opinions and can maintain confidence in their answers and opinions.

g. Finding and solving challenges makes me happy.

In the first cycle the percentage of indicators of students happy to find problems was 80.47%, while in the second cycle it rose to 82.29%, or increased by 1.82% from the first session to the second session. This percentage increase is seen from the enthusiasm of students when looking for and solving problems, if in the context of this research it is 82.29 % in solving problems and looking for answers to the quizziz. Students and their groups try earnestly in finding the right answer to get a score (points). It is undeniable, there are still some students who look less enthusiastic in taking the quizziz, but the number of students is much reduced from session 1 to session 2.

Krashen (1985) argues that students with high motivation, self-confidence, a high self-image, low anxiety levels and extroversion are better prepared for second-language study success. The affective filter can increase low motivation, low self-esteem, anxiety, introversion and inhibition and become a 'mental block' that prevents comprehensible input for acquisition.. In other words. In other words. Integration gamification in EFL Classroom such as quizziz and bamboozle in teaching EFL designed well organized with the syntax to practice, integration, management, evaluation and creation of information that can operate in knowledge society in digital technologies, communications tools and/or networks,

also that covers information, media and technology to address the education era of the 21st century, Partnership for 21st Century Learning, (2015) and Hockly,(2012).

Reflianto, Setyosari, Kuswandi, & Widiati (2021) revealed that the flipped classroom online method with student engagement also interacted and affected students' English learning outcomes (Zen et al., 2019). Other studies reported learning models and student behavior interacting with learning outcomes that affect their learning outcomes (Hasanah & Arifani, 2020). The interaction analysis result showed that the flipped classroom online learning method uses different media, Microsoft-Team and WhatsApp, and student engagement has an unequal effect on students' reading comprehension skills. The Student Engagement Rate in Microsoft Teams classes is higher than in WhatsApp classes. Based on these findings, the researcher concluded a positive interaction between the Online-Based Flipped Classroom Learning Method using Microsoft Team and student engagement on reading comprehension skills.

In addition, pedagogical implications for EFL instructions, especially where multimedia technology tools may be limited is that, captioned instructional can be deemed as a promising media to enhance language learning for EFL classroom in Indonesia.

Conclusion

In consummation, the students agree that online learning by applying gamification are creating the comfortable and enjoyable learning atmosphere (3.35), enhancing the students' knowledge and self-confidence (3.15), helping the students to improve their ability to speak English (3.2), increasing the students' enthusiasm to study (3.1), improving the students' motivation (3.15), and more active in learning (3.4). It is graded as decided according to the average score of Questionnaire 3.20. It indicates that students have optimistic views on learning. English by using online learning by gamification engage the students to be more active and enthusiastic in learning it can be seen from the result of learning motivation in the first session and the second session . Based on the mean score in pre-test and post-test, the students experienced the high motivation and achievement in learning.

Recommendations

Following are some recommendations for English teachers, course makers, and educators based on the study's unique findings. First of all, quizziz and bamboozle as a part of gamification is an extremely complicated pedagogical tool which brings together three components: ICT, Mobile Learning Android Application (smartphone) and project-based language development approach. In order to ensure successful learning outcomes, teachers that plan to apply gamification instruction in English teaching must be well trained and well prepared before teaching, in particular as regards teaching materials and classroom activities. Second, teachers must investigate students' issues, needs, and interests in order to design an English course that incorporates film-based, mobile education, and ICT in various ways. In this study the authors carried out a need analysis to identify students ICT needs, learning need, learning style, and a film survey based on the students want, need and lack of English skill. The results of students need

analysis, this used to develop a reliable and practical method/ model of teaching. Third, the integration of ICT, and gamification) should be investigated by future researchers how students learn by inserting games.

Limitations

This study has some limitations, namely: first, unstable internet signals and limited time allocation from universities for each meeting cause restricted research. Second, the condition of the COVID-19 pandemic makes this study take longer in the field.

Acknowledgements and Funding

The researchers address gratitude to Rector of Universitas Negeri Makassar, The Head of LP2M Universitas Negeri Makassar, Dean of Faculty of Languages and Literature Universitas Negeri Makassar, English Education Department as the support system. Special thanks to John Evar Strid, Ph.D the Lecturer of Northern Illinois University, IL USA who has given advice and great contribution in accomplishing this article.

References

- 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.
- 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]
- Cochrane, T., & Antonczak, L. (2015). Designing creative learning environments. *Interaction Design and Architecture (s) Journal-IxD&A*, (24), 125-144.
- Dudeny, G., & Hockly, N. (2012). ICT in ELT: how did we get here and where are we going?. *ELT journal*, 66(4), 533-542.
- 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.
- Jusuf, Heni. (2016). *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal TICOM, Vol. 5, No.1
- Lister, Meaghan C. (2015). *Gamification: The Effect On Student Motivation and Performance at The Post-secondary Level*. Vol. 3, No.2. *Issues and Trends in Educational technology*.
- Murray, J. Student led action for sustainability in higher education: A literature review. *Int. J. Sustain. High. Educ.* 2018, 19, 1095–1110. [CrossRef]
- Punyasetto, 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.
- Rusman. 2012. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer: Mengembangkan profesionalisme abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- 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>