

Teacher's and Students' Perceptions of Wayground as a Learning Assessment in English Language Teaching

[Persepsi Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Wayground sebagai Asesmen Pembelajaran dalam Pengajaran Bahasa Inggris]

Ahmad Zaki Dzulfikar ¹⁾, Niko Fediyanto ^{*:2)}

1,2)Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Alamat Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

Abstract. *This study explores teacher's and students' perceptions of the use of Wayground as a learning assessment tool in English language teaching. The study employed a qualitative research method involving one English teacher and five senior high school students in Sidoarjo, Indonesia. Data were collected through semi-structured interviews and analyzed using thematic analysis based on the Technology Acceptance Model (TAM), focusing on perceived usefulness, perceived ease of use, and attitude. The findings reveal that Wayground positively influences classroom assessment by increasing student engagement, motivation, and participation through interactive gamification features such as leaderboards, avatars, and instant feedback. Students perceived the platform as helpful in improving their understanding of English materials, while teachers found it beneficial for classroom management and assessment efficiency through automatic grading and real-time reports. In terms of ease of use, both teachers and students considered the platform practical and accessible because it can be used directly through web browsers without installing additional applications. Furthermore, the platform created a more enjoyable and less stressful assessment atmosphere, encouraging active participation and healthy competition among students. However, unstable internet connections remained the main challenge during implementation. Overall, the study concludes that Wayground is a valuable and engaging digital assessment tool that supports interactive English language learning in secondary school contexts.*

Keywords - Wayground, Learning Assessment, Students' Perceptions, Gamification, English Language Teaching, Technology Acceptance Model.

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan Wayground sebagai alat asesmen pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melibatkan satu guru bahasa Inggris dan lima siswa sekolah menengah atas di Sidoarjo, Indonesia. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan dianalisis menggunakan analisis tematik berdasarkan kerangka Technology Acceptance Model (TAM), yang berfokus pada perceived usefulness, perceived ease of use, dan attitude. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wayground memberikan pengaruh positif terhadap proses asesmen di kelas dengan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa melalui fitur gamifikasi interaktif seperti leaderboard, avatar, dan umpan balik instan. Siswa memandang platform ini membantu mereka memahami materi bahasa Inggris dengan lebih baik, sementara guru menilai Wayground bermanfaat dalam mendukung pengelolaan kelas dan efisiensi asesmen melalui penilaian otomatis serta laporan hasil belajar secara langsung. Dari aspek kemudahan penggunaan, baik guru maupun siswa menganggap platform ini praktis dan mudah diakses karena dapat digunakan langsung melalui browser tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Selain itu, Wayground menciptakan suasana asesmen yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan sehingga mendorong partisipasi aktif serta kompetisi yang sehat antar siswa. Namun, koneksi internet yang tidak stabil masih menjadi tantangan utama dalam implementasinya. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Wayground merupakan alat asesmen digital yang inovatif dan menarik dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif pada konteks sekolah menengah.*

Kata Kunci - Wayground, Asesmen Pembelajaran, Persepsi Siswa, Gamifikasi, Pengajaran Bahasa Inggris, Technology Acceptance Model.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris memainkan peran yang sangat penting di berbagai sektor global, mulai dari pariwisata dan pendidikan hingga ekonomi dan komunikasi sehari-hari. Fenomena ini menyoroti bahwa kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris di Indonesia sangat mendesak untuk menghadapi persaingan global. Menanggapi kebutuhan ini, pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, telah mengambil langkah strategis dengan menetapkan bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib dan terus berupaya menyempurnakan strategi pengajaran melalui kurikulum terbaru untuk meningkatkan kompetensi siswa di tingkat sekolah menengah [1]. Kebijakan ini

diharapkan dapat membekali generasi muda dengan keterampilan komunikasi lintas budaya yang penting untuk masa depan mereka. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pendidikan bahasa Inggris di Indonesia masih menghadapi tantangan serius baik dalam implementasi kurikulum maupun proses pembelajaran [2]. Kondisi ini menuntut penilaian mendalam terhadap strategi pengajaran yang diterapkan di kelas agar selaras dengan kebutuhan siswa.

Tantangan-tantangan ini mencakup kesulitan siswa dalam beradaptasi dengan materi pembelajaran yang kompleks. [3]. Kompleksitas ini seringkali membuat siswa merasa kewalahan sebelum mereka benar-benar memahami inti dari pelajaran yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penguasaan materi menjadi aspek fundamental yang menentukan keberhasilan siswa. Tanpa penguasaan materi yang memadai, siswa akan menghadapi hambatan signifikan dalam memahami teks yang kompleks, menyusun kalimat gramatikal, dan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai situasi [4]. Ketidakmampuan ini tentu akan menghambat proses transfer pengetahuan dan interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Studi terbaru menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kesulitan mengingat dan menerapkan informasi baru, sebagian besar karena penggunaan metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi. [5]. Metode konvensional yang kaku cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif, sehingga mengakibatkan penyerapan materi yang rendah. Sebuah studi kasus bahkan mengungkapkan bahwa penyebab utama kesulitan siswa adalah latihan yang jarang dan kurangnya interaksi dalam menggunakan bahasa, yang secara langsung berdampak pada daya ingat informasi yang lemah [6]. Akibatnya, siswa kehilangan kepercayaan diri untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi kehidupan nyata.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam metode penilaian pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu strategi yang efektif adalah mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, tetapi juga membantu siswa mengingat dan memahami materi serta struktur bahasa dengan lebih efektif [7]. Dengan demikian, proses penilaian tidak lagi dianggap sebagai beban yang menakutkan, melainkan sebagai tantangan menyenangkan yang harus diselesaikan. Strategi gamifikasi telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka di era digital ini [8]. Teknologi ini menjembatani kesenjangan antara kebiasaan digital siswa sehari-hari dan kebutuhan akademis mereka di sekolah. Dalam lingkungan pembelajaran aktif ini, antusiasme siswa untuk berpartisipasi meningkat, sehingga materi baru dapat diserap dengan lebih mudah.

Salah satu media permainan edukatif potensial yang dapat diterapkan adalah Wayground. Platform pembelajaran berbasis game ini menawarkan pengalaman aktivitas multipemain di dalam kelas, membuat sesi latihan jauh lebih interaktif dibandingkan dengan metode konvensional [9]. Interaksi multipemain ini memicu semangat kompetisi sehat yang jarang ditemukan dalam metode latihan tertulis standar. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai jenis pertanyaan dan didukung oleh antarmuka yang menarik yang menampilkan avatar, skor waktu nyata, dan meme lucu yang relevan dengan dunia siswa [10]. These visual and audio elements create an immersive learning experience, preventing students from easily feeling bored. Competitive features such as leaderboards and timers have proven effective in reducing boredom and significantly improving students' retention of the information studied [11]. Tekanan waktu dalam permainan sebenarnya melatih siswa untuk berpikir cepat dan tepat dalam mengambil keputusan. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan di sekolah menengah dipandang positif oleh siswa karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi [12]. Lingkungan positif ini sangat penting untuk membangun mentalitas pemenang dan kepercayaan diri siswa dalam menghadapi penilaian. Siswa merasa lebih nyaman, mengalami lebih sedikit kecemasan, dan pada akhirnya memperkuat pemahaman mereka tentang materi yang dinilai [13]. Kenyamanan psikologis ini merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses kognitif siswa ketika mencerna informasi baru.

Berbagai studi empiris telah mendukung efektivitas penggunaan Wayground dalam pembelajaran. Al-Jannah dkk. menemukan respons yang sangat positif dari siswa mengenai kemudahan penggunaan aplikasi ini, di mana mereka menikmati proses pembelajaran yang disajikan [14]. Respons positif ini menunjukkan bahwa hambatan teknis bukanlah masalah signifikan bagi siswa dalam mengadopsi teknologi ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menyimpulkan bahwa Wayground secara signifikan membantu siswa menyimpan informasi dalam memori jangka panjang mereka karena proses pembelajaran yang melibatkan keterlibatan emosional dan interaksi aktif [15]. Keterlibatan emosional yang kuat membuat materi yang dipelajari lebih mudah diingat dan dihafal.

Dalam kegiatan pra-observasi, ditemukan bahwa sekolah ini secara aktif memanfaatkan aplikasi Wayground dalam proses pembelajaran. Menurut guru mata pelajaran, pendekatan ini terbukti membantu siswa merasa lebih antusias karena menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan melalui elemen permainan interaktif. Keterampilan yang diajarkan selama penilaian dalam penelitian ini berfokus pada kosakata dan tata bahasa. Namun, penggunaan platform ini tidak dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup pembelajaran hanya pada dua komponen tersebut. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu, yang membuat peneliti tidak mungkin mengamati semua keterampilan bahasa secara bersamaan dalam satu periode observasi.

Memahami persepsi siswa tentang penggunaan Wayground sangat penting karena persepsi tersebut berkorelasi langsung dengan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Persepsi positif cenderung mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi intrinsik, dan meningkatkan prestasi akademik siswa [16]. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung berusaha lebih keras untuk memahami materi dan menyelesaikan tantangan yang diberikan. Sebaliknya, persepsi negatif dapat menghambat antusiasme belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam persepsi guru dan siswa tentang penggunaan aplikasi Wayground sebagai alat penilaian kemampuan berbahasa Inggris. Untuk memandu penelitian ini, pertanyaan penelitian berikut dirumuskan: Apa persepsi guru dan siswa tentang penggunaan Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi praktis untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam penilaian pendidikan di masa mendatang [17].

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengeksplorasi persepsi siswa tentang penggunaan Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris [18]. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengeksplorasi persepsi siswa tentang penggunaan Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran dalam pengajaran bahasa Inggris [19]. Dengan mengamati siswa di lingkungan alami mereka, data yang dikumpulkan menjadi lebih autentik dan mencerminkan respons aktual mereka terhadap proses Penilaian.

Desain ini berfokus pada makna dan interpretasi daripada data numerik, memungkinkan peneliti untuk menangkap bagaimana siswa mempersepsikan keterlibatan dan motivasi belajar mereka saat menggunakan alat penilaian berbasis game seperti Wayground [20]. Fokus pada interpretasi memastikan bahwa aspek psikologis Penilaian, seperti kecemasan atau kepuasan, diperiksa secara menyeluruh. Pendekatan kualitatif ideal untuk mengeksplorasi persepsi individu secara mendalam, sejalan dengan tujuan penelitian ini [21]. Platform ini menyediakan ruang bagi siswa untuk menyuarakan perspektif unik mereka tentang bagaimana perangkat digital mengubah pengalaman penilaian mereka.

Penelitian ini dilakukan di salah satu SMA di Sidoarjo. Sekolah ini dipilih secara sengaja sebagai lokasi penelitian berdasarkan temuan dari kegiatan pra-observasi, yang mengungkapkan bahwa lembaga tersebut secara aktif menerapkan Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran. Pra-observasi juga menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil menciptakan suasana interaktif di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama penilaian.

Peserta penelitian ini meliputi satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan lima siswa dari Kelas XII-1, terdiri dari tiga siswa laki-laki dan dua siswa perempuan. Guru tersebut dipilih sebagai informan kunci untuk memberikan perspektif pendidik tentang implementasi praktis, efektivitas, dan tantangan penggunaan Wayground untuk Penilaian Pembelajaran. Sementara itu, siswa dipilih menggunakan pengambilan sampel bertujuan berdasarkan dua kriteria utama: (1) mereka memiliki pengalaman sebelumnya menggunakan Wayground dalam sesi Penilaian Bahasa Inggris, dan (2) mereka bersedia berpartisipasi secara sukarela dalam penelitian atas rekomendasi guru. Kriteria ini ditetapkan untuk memastikan bahwa semua peserta dapat memberikan wawasan yang relevan, profesional, dan pribadi mengenai pengalaman mereka dengan Wayground sebagai media penilaian.

Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara individual dalam suasana informal. Wawancara dipandu oleh pertanyaan terbuka yang berfokus pada pengalaman siswa, persepsi tentang fitur Wayground, tantangan yang dihadapi, dan saran untuk perbaikan. Penggunaan wawancara semi-terstruktur memberikan keseimbangan antara konsistensi pertanyaan dan fleksibilitas untuk mengeksplorasi tanggapan peserta secara lebih mendalam [22]. Fleksibilitas ini memungkinkan peneliti untuk mengejar wawasan tak terduga namun berharga yang mungkin muncul selama percakapan. Setiap wawancara diharapkan berlangsung sekitar 15–20 menit dan direkam dengan persetujuan peserta untuk keperluan transkripsi.

Data yang diperoleh dari wawancara dianalisis menggunakan analisis tematik. Proses analisis meliputi transkripsi data, pengkodean, identifikasi pola berulang, dan kategorisasi tema untuk menggambarkan persepsi siswa secara komprehensif. Analisis tematik adalah metode kualitatif yang umum digunakan untuk secara sistematis mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola (tema) dalam data [23]. Pendekatan sistematis ini memastikan bahwa temuan-temuan tersebut bukan hanya bersifat anekdot, tetapi mewakili tren signifikan dalam cara pandang terhadap penilaian yang menggunakan gamifikasi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menafsirkan respons siswa secara bermakna dan mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan keterlibatan, motivasi, dan peningkatan penguasaan materi.

Instrumen penelitian utama yang digunakan dalam studi ini adalah panduan wawancara semi-terstruktur yang diadaptasi dari kerangka kerja Technology Acceptance Model (TAM), seperti yang disarankan oleh M. Al-Abdullatif dan Ariyanti [24] [25]. Adaptasi kerangka kerja ini memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan tersebut berlandaskan teori sekaligus tetap relevan dengan konteks spesifik Penilaian berbasis permainan. Lebih lanjut, instrumen tersebut telah divalidasi oleh seorang ahli untuk memastikan bahwa pertanyaan-pertanyaan tersebut secara akurat menggali informasi yang diperlukan untuk menjawab tujuan penelitian.

Instrumen penelitian ini dikembangkan dengan berfokus pada tiga konstruk utama untuk mengukur persepsi peserta secara mendalam. Pertama, Kegunaan yang Dirasakan berfokus pada penilaian apakah penggunaan Wayground secara efektif membantu meningkatkan retensi materi, pemahaman konsep dalam konteks, dan motivasi belajar siswa. Kedua, Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan mengeksplorasi pengalaman pengguna terkait antarmuka aplikasi, desain visual, dan berbagai kesulitan teknis yang dihadapi selama proses Penilaian. Terakhir, aspek Sikap digunakan untuk menilai respons emosional peserta, seperti tingkat kenikmatan, kepercayaan diri, atau kecemasan saat berinteraksi dengan fitur interaktif seperti papan peringat, avatar, dan meme. Implementasi instrumen ini dibagi menjadi dua bagian untuk mendapatkan data komprehensif dari perspektif pendidik dan siswa. Panduan wawancara untuk guru mata pelajaran disajikan pada Tabel 1, sedangkan panduan untuk siswa, yang telah disesuaikan dengan cakupan umum pengajaran bahasa Inggris, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 1. Panduan Wawancara untuk Guru Bahasa Inggris

NO	ASPEK
1	Persepsi Kebergunaan
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan
3	Sikap

Tabel 2. Panduan Wawancara untuk Siswa.

NO	ASPEK
1	Persepsi Kebergunaan
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan
3	Sikap

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di salah satu SMA di Sidoarjo, temuan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dan merespons dengan cepat instruksi guru, yang mengindikasikan pergeseran dari penerima informasi pasif menjadi peserta aktif yang sepenuhnya terlibat dalam ekosistem pembelajaran digital. Kondisi ini tercermin dalam beberapa aspek kunci, yaitu Kegunaan yang Dirasakan, yang menunjukkan bahwa siswa memandang penggunaan media pembelajaran digital sebagai memberikan manfaat nyata dalam mendukung proses pembelajaran; Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan, yang menunjukkan bahwa siswa menganggap platform tersebut mudah dipahami dan dioperasikan; dan Sikap, yang tercermin dalam sikap positif siswa terhadap penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini diperkuat lebih lanjut oleh data kualitatif mendalam, berupa wawancara dengan guru dan siswa, seperti yang dijelaskan pada bagian berikut.

1. Persepsi Guru

Persepsi Kebergunaan

Kegunaan yang Dirasakan, dari perspektif guru, mengacu pada manfaat nyata yang dialami setelah menggunakan Wayground dalam kegiatan Penilaian pembelajaran. Aspek ini berfokus pada dampak pada proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan penilaian efektivitas di kelas. Berdasarkan wawancara, guru mengamati bahwa penggunaan Wayground menciptakan perubahan nyata dalam cara siswa berpartisipasi selama Penilaian. Tidak seperti lembar soal berbasis kertas, yang seringkali membuat siswa pasif, penggunaan Wayground memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Platform ini mengubah penilaian dari yang awalnya tidak populer menjadi kegiatan yang secara aktif melibatkan seluruh kelas karena setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat mereka sendiri.

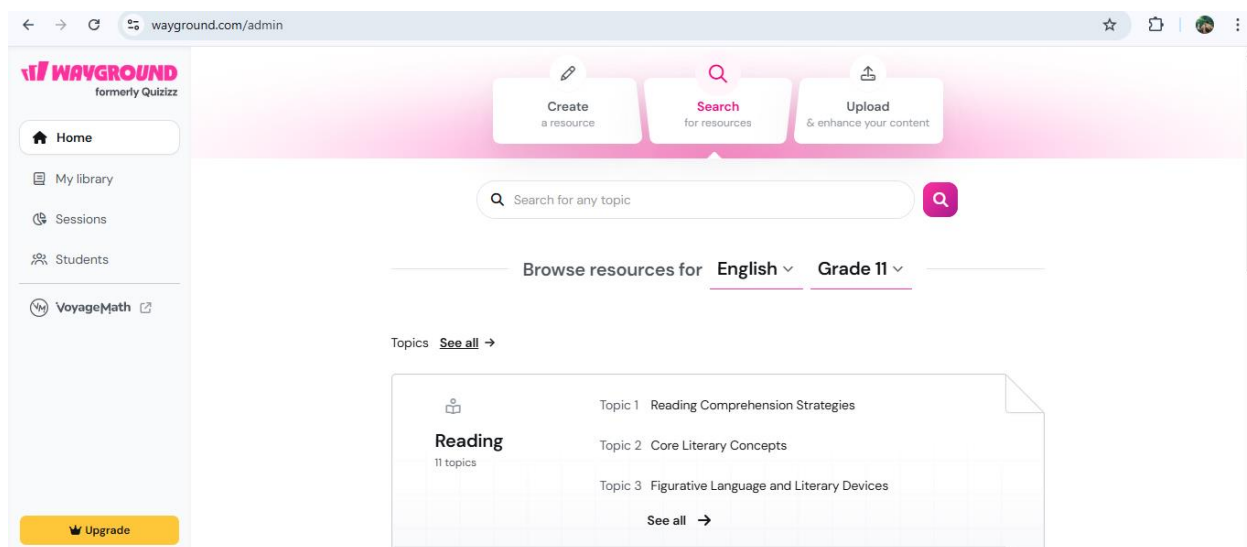
Dari sudut pandang praktis, manfaat lainnya adalah efisiensi dalam mengidentifikasi materi melalui laporan yang dihasilkan secara otomatis, yang membantu guru memetakan pemahaman siswa dan area yang perlu diperkuat. Informasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk menentukan langkah selanjutnya dalam pembelajaran. Dengan demikian, Wayground tidak hanya membantu proses penilaian tetapi juga mendukung guru dalam membuat keputusan pembelajaran yang lebih tepat berdasarkan hasil yang langsung terlihat. Lebih lanjut, jelas bahwa penggunaan Wayground tidak hanya menciptakan suasana kelas yang aktif tetapi juga dapat mengelola kelas dengan baik karena semua penilaian dikelola secara otomatis di Wayground. Menegaskan keunggulan praktis ini, guru tersebut menjelaskan: *"Kami dapat mengelola kelas dengan lebih baik daripada dengan penilaian berbasis kertas... ini lebih interaktif dan membuat mereka tetap fokus pada tugas."* (Guru).

Berdasarkan wawancara, para guru mengamati bahwa penggunaan Wayground meningkatkan partisipasi siswa, karena siswa menjadi lebih fokus, merespons pertanyaan lebih cepat, dan secara aktif mengikuti instruksi. Ini berarti bahwa proses penilaian tidak lagi berpusat pada guru, melainkan merupakan aktivitas yang melibatkan semua siswa secara bersamaan. Menyoroti pergeseran dinamika kelas ini, guru tersebut menyatakan: *"Metode penilaian berbasis kertas cenderung membatasi interaksi, di mana partisipasi aktif biasanya didominasi oleh hanya satu atau dua siswa. Sebaliknya, Wayground menciptakan interaksi yang lebih inklusif dan adil, karena setiap siswa didorong untuk berpartisipasi aktif secara bersamaan melalui perangkat masing-masing."* (Guru).

Namun, guru tersebut juga menekankan bahwa efektivitas Wayground sangat bergantung pada stabilitas infrastruktur internet sekolah. Meskipun platform ini unggul dalam hal keterlibatan, ketergantungannya yang tinggi pada jaringan digital merupakan kerentanan yang signifikan dalam proses penilaian. Ketika koneksi menjadi tidak stabil, kelancaran proses penilaian langsung terganggu, seringkali menyebabkan gangguan teknis yang dapat membuat frustrasi baik pendidik maupun siswa. Gangguan ini tidak hanya menghentikan aktivitas akademik tetapi juga menghilangkan momentum interaktif dan fokus yang telah dibangun dengan cermat di kelas. Merefleksikan kendala teknis umum ini, guru tersebut mencatat: *"Tantangan terbesar hanyalah internet. Jika lambat, anak-anak mulai mengeluh dan kesenangan pun berhenti."* (Guru).

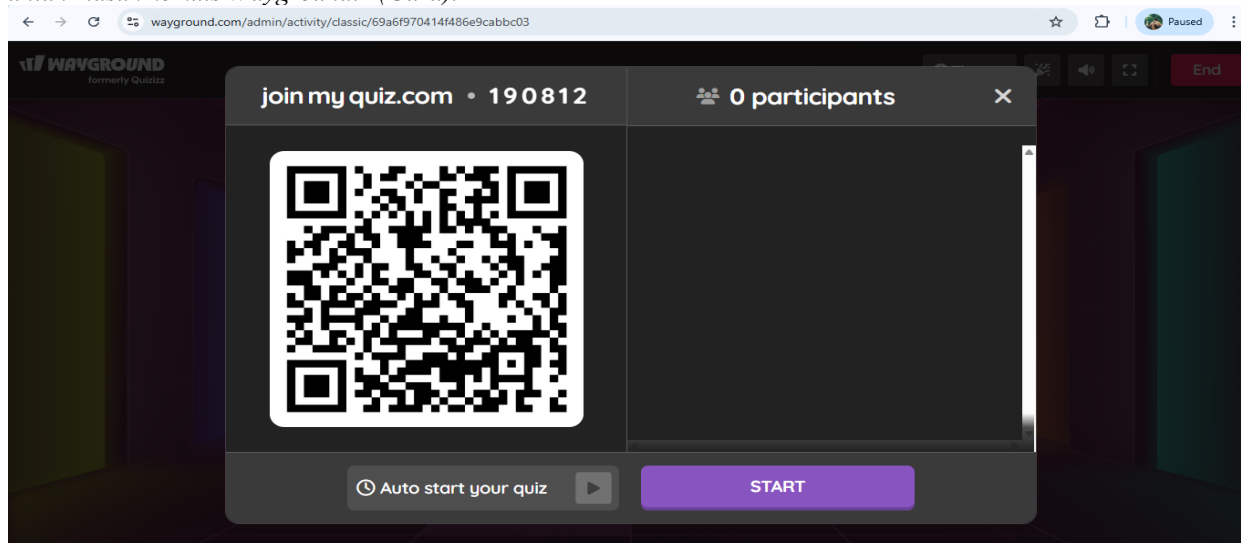
Persepsi Kemudahan Penggunaan

Dari perspektif guru, kemudahan penggunaan (Ease of Use) sangat bergantung pada pengalaman teknis yang lancar sepanjang proses pembelajaran. Aspek ini mencakup seberapa mudah aplikasi dioperasikan, kejelasan alur pengguna, dan upaya minimal yang diperlukan untuk melakukan aktivitas Penilaian di kelas. Guru menilai sistem ini sangat sederhana dan mudah dipahami karena tidak memerlukan banyak penyesuaian teknis yang rumit. Hal ini didukung oleh desain antarmuka pengguna yang sangat intuitif, di mana dasbor utama sengaja dibuat minimalis agar guru tidak merasa kewalahan saat menyiapkan materi. Mengenai hal ini, seorang guru menyatakan: *"Dasbor utama hanya memiliki beberapa menu utama seperti Pencarian, Perpustakaan, Laporan, dan Kelas. Ini memudahkan saya sebagai guru untuk menemukan apa yang saya cari tanpa tersesat dalam sub-menu yang rumit."* (Guru). Keunggulan operasional lainnya terletak pada fitur pencarian materi yang canggih, yang menghilangkan beban administratif bagi guru saat mencari soal Penilaian. Guru tersebut menjelaskan kemudahan penggunaan ini dengan membandingkannya dengan mesin pencari populer: *"Mencari materi kuis semudah menggunakan Google. Cukup ketik kata kunci, dan ribuan kuis siap pakai akan langsung muncul."* (Guru).



Gambar 1. Contoh Pencarian, Perpustakaan, Laporan, dan Kelas di Wayground.

Selain navigasi internal, faktor kegunaan yang menonjol adalah aksesibilitas praktis bagi siswa. Guru menjelaskan bagaimana teknologi ini menyederhanakan proses masuk ke sesi penilaian tanpa prosedur yang rumit: *"Aplikasi ini mudah digunakan, sehingga siswa dapat dengan mudah mengaksesnya hanya dengan menggunakan kode/barcode untuk masuk ke kuis Wayground."* (Guru).



Gambar 2. Contoh Barcode dan Kode di Wayground.

Selain itu, proses penilaian ini dianggap jauh lebih praktis karena guru tidak perlu lagi menyiapkan tumpukan lembar soal atau mendistribusikan lembar jawaban secara manual. Langkah-langkah yang lebih sederhana dan cepat ini membantu menghemat waktu mengajar yang berharga, memungkinkan guru untuk lebih fokus pada penyampaian materi dan memantau langsung kemajuan setiap siswa. Pengalaman pengguna yang sederhana dan tidak rumit ini pada akhirnya menciptakan rasa nyaman bagi para pendidik yang ingin terus mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pengajaran mereka.

Sikap

Aspek sikap menggambarkan respons emosional guru terhadap penggunaan Wayground dalam proses penilaian pembelajaran. Berbeda dengan aspek kegunaan yang berfokus pada manfaat, dan kemudahan penggunaan yang menekankan kemudahan penggunaan, sikap lebih berkaitan dengan perasaan, minat, dan kenyamanan guru selama mengajar. Berdasarkan hasil wawancara, guru menunjukkan sikap positif karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Guru merasa senang ketika siswa menunjukkan respons yang lebih aktif selama pembelajaran. Interaksi yang sebelumnya terasa terbatas kini lebih terlihat karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan penilaian. *"Saya merasa senang ketika ada interaksi... tidak seperti bertanya 'ada pertanyaan?'" lalu hanya mendapat jawaban diam.*" (Guru). Pernyataan ini menunjukkan bahwa perubahan respons siswa memiliki dampak emosional yang nyata pada guru.

Selain itu, suasana kelas yang lebih dinamis membuat proses pengajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Aktivitas kompetitif yang muncul secara alami juga memberikan energi positif dalam belajar. *"Lebih hidup, lebih seru. Terutama ketika mereka 'beradu' dengan teman-teman mereka... itu memicu daya saing mereka dan membuat mereka menikmati prosesnya."* (Guru). Guru melihat bahwa siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif. Sikap positif ini membuat guru merasa lebih termotivasi untuk mengajar. Ketika siswa menunjukkan antusiasme, guru juga merasa lebih bersemangat untuk menyampaikan materi. Hal ini dapat diamati dari peningkatan interaksi, perhatian siswa, dan suasana kelas yang lebih komunikatif. Dengan demikian, sikap guru terhadap Wayground terbentuk dari pengalaman langsung mereka selama proses pembelajaran yang terasa lebih hidup dan menyenangkan.

2. Persepsi Siswa

Persepsi Kebergunaan

Dari perspektif siswa, Kegunaan yang Dirasakan berkaitan dengan manfaat nyata yang mereka alami dalam memahami materi selama proses penilaian. Siswa melihat Wayground tidak hanya sebagai alat untuk menjawab

pertanyaan tetapi juga sebagai media yang membantu mereka mengikuti alur pembelajaran yang lebih terstruktur. Hal ini karena materi dan kuis disajikan dalam serangkaian aktivitas yang saling mendukung, sehingga memudahkan siswa untuk secara bertahap memperdalam konsep. Mengenai kelengkapan fitur ini, seorang siswa menyatakan: *"Wayground mencakup kuis dan materi, jadi ini komprehensif... ini membantu saya memahami materi lebih dalam dan lebih detail."* (Siswa 5).

Gambar 3. Contoh kuis dan materi di Wayground..

Dengan kombinasi penyampaian materi dan kuis langsung, siswa merasa proses pembelajaran lebih terfokus karena mereka dapat langsung mempraktikkan apa yang baru saja dijelaskan. Hal ini membuat mereka lebih menyadari apa yang telah mereka pahami dan apa yang masih perlu diperkuat. Lebih lanjut, pemberian umpan balik instan setelah menjawab pertanyaan merupakan keuntungan utama yang dirasakan oleh siswa. Mereka dapat langsung mengidentifikasi kesalahan dan memahami konteks materi secara akurat. Mengenai manfaat ini, siswa menjelaskan: *"Dengan menggunakan Wayground, saya lebih mengerti karena saya langsung tahu jawaban mana yang salah dan mana yang benar... Saya memahami konteks materi yang baru saja saya pelajari."* (Siswa 4). Proses Penilaian interaktif ini pada akhirnya membantu siswa mempertahankan informasi lebih kuat daripada metode konvensional. Ketika hambatan teknis tidak ditemui, sistem ini memungkinkan pengalaman belajar yang sangat dioptimalkan untuk penyerapan kognitif. Seperti yang ditambahkan oleh siswa lain: *"...jika internet lancar, semuanya berjalan lancar, semua orang dapat bermain, dan materi masuk ke otak mereka secara efektif."* (Siswa 5). Secara keseluruhan, siswa memandang Wayground sebagai alat yang mengubah Penilaian dari sekadar memberikan nilai menjadi bagian integral dari proses pembelajaran aktif. Kemampuan aplikasi untuk memberikan hasil secara instan memotivasi siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka dan membantu mereka merasa lebih siap untuk materi pembelajaran di masa mendatang.

Persepsi Kemudahan Penggunaan

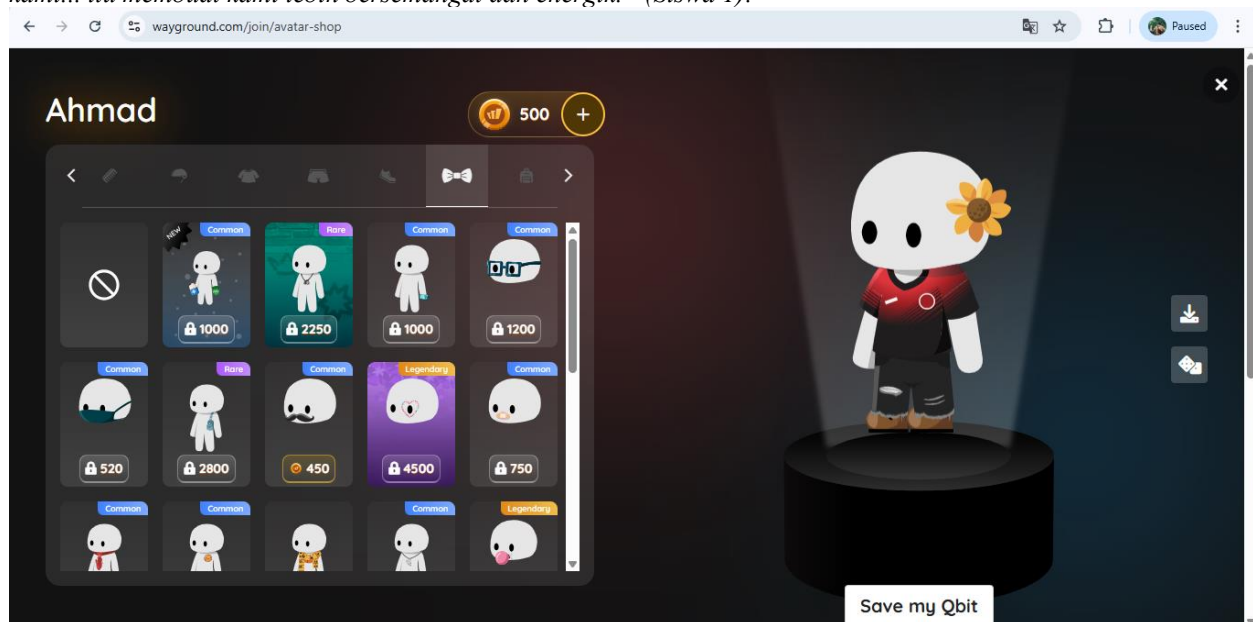
Persepsi siswa tentang kemudahan penggunaan sebagian besar ditentukan oleh akses praktis dan pengalaman teknis yang efisien. Salah satu aspek yang paling dihargai adalah fleksibilitas perangkat; siswa tidak perlu melalui proses menginstal aplikasi yang memakan memori telepon; sebaliknya, mereka dapat mengakses aplikasi melalui peramban web. Kemudahan ini semakin ditingkatkan oleh sistem entri kuis instan melalui pemindaian kode batang atau input kode unik. Mengenai kemudahan akses web, seorang siswa menyatakan: *"Aplikasi ini sangat nyaman karena kita tidak perlu menginstal apa pun di ponsel kita. Cukup buka melalui web, pindai kode batang atau masukkan kode, dan kita dapat langsung bergabung dengan kuis."* (Siswa 3).

Selain kemudahan akses awal, sistem navigasi aplikasi dirancang agar sangat intuitif, memungkinkan siswa untuk berkontribusi langsung tanpa memerlukan panduan teknis yang rumit. Penggunaan smartphone yang meluas telah membuat interaksi pembelajaran terasa lebih alami. Hal ini didukung oleh pernyataan seorang siswa mengenai interaktivitas sistem: *"Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan menggunakan smartphone memudahkan semua orang untuk berkontribusi di Wayground."* (Siswa 4). Lebih lanjut, sistem navigasi "satu klik" aplikasi menghilangkan kebosanan yang biasanya muncul dengan metode konvensional. Alur yang sistematis dan responsif memungkinkan siswa untuk mengerjakan kuis secara mandiri dan fokus sepenuhnya pada materi penilaian tanpa terhambat oleh

masalah teknis. Siswa lain menambahkan: *"Sistemnya sangat sederhana. Kita hanya perlu mengikuti instruksi di layar, dan semuanya dapat dilakukan dengan satu klik. Ini jauh lebih mudah dan tidak membosankan daripada harus menulis di kertas."* (Siswa 5). Dengan demikian, kombinasi akses web yang ringan, penggunaan kode/barcode yang nyaman, dan navigasi yang sederhana menjadikan Wayground platform yang sangat ramah pengguna bagi siswa dalam lingkungan pembelajaran digital.

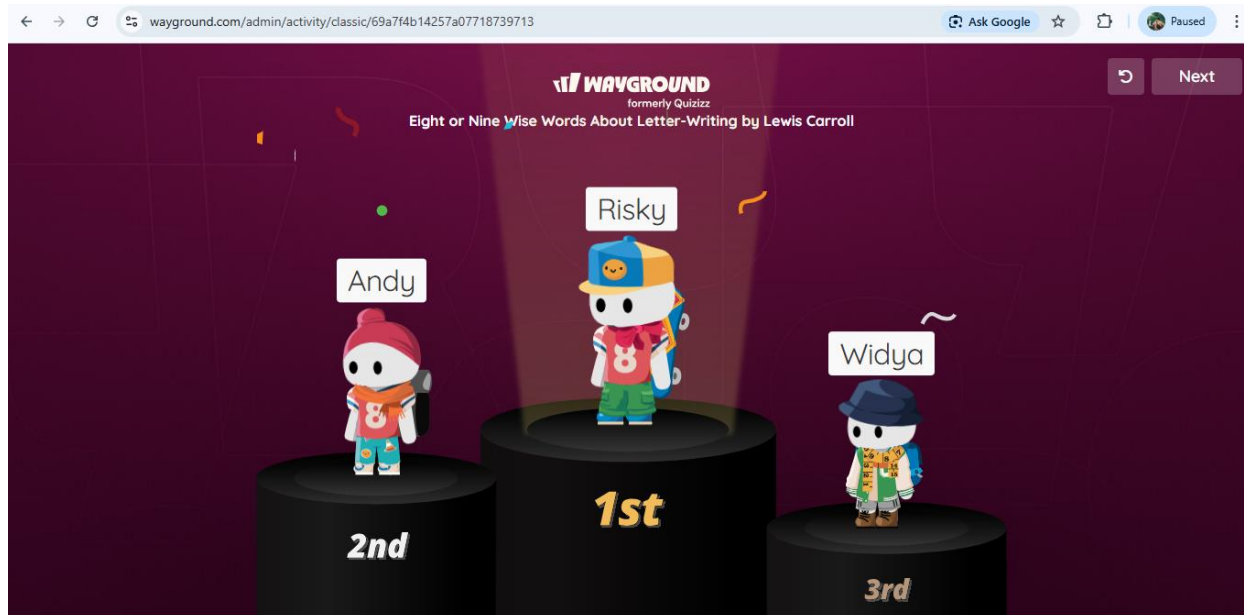
Sikap

Aspek sikap siswa menggambarkan perasaan, minat, dan respons emosional mereka saat berpartisipasi dalam penilaian menggunakan Wayground. Tidak seperti kegunaan, yang berfokus pada manfaat pembelajaran, dan kemudahan penggunaan, yang menekankan kemudahan penggunaan, sikap lebih terkait dengan pengalaman psikologis siswa selama aktivitas tersebut. Siswa menunjukkan sikap positif karena Penilaian terasa lebih menyenangkan dan kurang menegangkan daripada metode konvensional. Fitur visual yang menarik membuat mereka merasa lebih rileks sebelum memulai Penilaian. *"Wayground sangat menyenangkan karena fitur-fiturnya... kami bahkan memiliki avatar. Terkadang sebelum memulai, kami mengadakan "pertarungan kostum" dengan avatar kami... itu membuat kami lebih bersemangat dan energik."* (Siswa 1).



Gambar 4. Contoh avatar di Wayground.

Selain itu, fitur peringkat juga menciptakan rasa tantangan untuk berusaha lebih keras. Rasa tantangan ini mendorong siswa untuk lebih antusias dalam menjawab pertanyaan. Suasana penilaian yang lebih santai membuat siswa tidak terlalu takut membuat kesalahan. Mereka merasa lebih percaya diri untuk mencoba menjawab dan mengikuti proses hingga selesai. Sikap positif ini terlihat dari peningkatan keterlibatan, ekspresi antusias, dan partisipasi aktif selama kegiatan. Secara keseluruhan, sikap siswa terhadap penggunaan Wayground dibentuk oleh pengalaman belajar yang terasa lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Hal ini membuat mereka lebih menerima penggunaan teknologi dalam pembelajaran penilaian. Menyoroti bagaimana elemen kompetitif ini secara khusus mendorong motivasi mereka, seorang siswa menjelaskan: *"Perbedaan yang mencolok adalah papan peringkat... itu menantang saya untuk berpikir, 'Wow, saya harus bisa melakukan ini' sehingga peringkat saya naik"* (Siswa 2).



Gambar 5. Contoh papan peringkat di Wayground.

B. Pembahasan

Berdasarkan observasi langsung di kelas dan wawancara mendalam, studi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wayground sebagai alat penilaian pembelajaran mendapat respons yang sangat positif dari guru dan siswa.

Persepsi Kebergunaan

Temuan studi ini menunjukkan bahwa Wayground dianggap sangat bermanfaat oleh guru dan siswa. Bagi siswa, integrasi materi interaktif dan kuis dalam alur terstruktur memungkinkan mereka untuk segera mempraktikkan apa yang baru saja mereka pelajari, sehingga menghasilkan penyerapan informasi yang lebih fokus dan efektif. Bagi guru, manfaat nyata terlihat dalam efisiensi manajemen kelas melalui sistem penilaian otomatis dan laporan hasil pembelajaran yang tersedia secara instan. Temuan ini sejalan dengan Ariyanti, Mulati, & Inawati, yang menyimpulkan bahwa siswa memiliki persepsi positif tentang penggunaan Wayground, khususnya dalam hal kegunaan yang dirasakan, karena platform ini menyediakan berbagai sumber daya yang meningkatkan keterlibatan dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan [25]. Mengenai umpan balik langsung, Liu, Chen, & Huang menemukan bahwa Wayground memungkinkan siswa untuk mengenali dan memperbaiki kesalahan mereka dengan segera, dan elemen gamifikasi seperti poin dan umpan balik instan berfungsi sebagai motivator ekstrinsik yang mendorong keterlibatan pembelajaran berkelanjutan [26]. Dalam konteks manajemen kelas, Suwarni dkk. dalam penelitian mereka terhadap siswa SMP di Palembang menemukan bahwa efektivitas Wayground dalam meningkatkan perhatian siswa mencapai 70,1% dan motivasi belajar siswa mencapai 70,3%. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini secara konsisten mampu mempertahankan fokus dan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran, sehingga membantu guru mengelola dinamika kelas secara lebih efektif [27]. Hal ini semakin diperkuat dari perspektif guru oleh Zuhriyah & Pratolo yang menyoroti layar tinjauan pasca-kuis yang memungkinkan siswa untuk melihat mengapa jawaban mereka salah, sementara guru dalam studi Lim & Yunus menggunakan laporan tersebut untuk melakukan penyesuaian pengajaran secara langsung [28] [29]. Temuan ini juga didukung oleh Narpila dkk. yang berpendapat bahwa melalui Wayground, penilaian pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien karena siswa tidak lagi menggunakan kertas, mengingat penilaian berbasis kertas tradisional cenderung membuat siswa bosan dan tidak fokus [30].

Persepsi Kemudahan Penggunaan

Baik guru maupun siswa dalam penelitian ini sepakat bahwa kemudahan adalah alasan utama penerimaan Wayground. Bagi siswa sebagai pengguna, kemudahan hadir dalam bentuk akses tanpa menginstal aplikasi tambahan, cukup melalui peramban web, memindai kode batang, atau memasukkan kode unik untuk langsung bergabung dengan sesi penilaian. Sistem navigasi "satu klik" yang intuitif membuat menjawab pertanyaan tidak membosankan dibandingkan penilaian berbasis kertas, yang cenderung monoton. Bagi guru sebagai pembuat konten, kemudahan terlihat pada ketersediaan perpustakaan pertanyaan yang siap pakai, antarmuka pembuatan kuis yang sederhana, dan fitur berbagi konten antar guru, yang secara signifikan mengurangi beban persiapan administratif harian. Dari perspektif siswa sebagai pengguna, Dewi & Astuti dalam penelitian mereka yang meneliti pandangan siswa EFL tentang Wayground sebagai media pembelajaran daring menemukan bahwa siswa menganggap Wayground sangat

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

praktis karena tidak memerlukan prosedur pendaftaran yang rumit, di mana platform ini mempertahankan konsentrasi dan motivasi siswa sepanjang proses pembelajaran [31]. Sejalan dengan hal ini, Vu dkk. dalam studi mereka terhadap siswa EFL di Vietnam menemukan bahwa kemampuan untuk mengakses Wayground kapan saja dan di mana saja melalui perangkat apa pun mencegah siswa merasa bosan atau mengantuk selama proses pembelajaran, sekaligus memudahkan guru untuk memantau kemajuan belajar siswa secara langsung tanpa prosedur teknis yang rumit [32]. Selain itu, Suwarni dkk. mengungkapkan bahwa sebanyak 90% mahasiswa menganggap Wayground sebagai aplikasi praktis untuk dioperasikan, dan 80% melaporkan peningkatan minat belajar setelah menggunakannya, yang mencerminkan betapa rendahnya hambatan teknis yang dirasakan mahasiswa dalam mengakses platform ini [27]. Dari perspektif guru sebagai pencipta konten, Niek & Aziz dalam tinjauan sistematis mereka menegaskan bahwa guru dapat membuat kuis interaktif, melakukan penilaian secara real-time, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa melalui Wayground, sementara implementasinya hanya memerlukan berbagi tautan kuis kepada siswa yang kemudian langsung bergabung dan berpartisipasi tanpa prosedur teknis yang membebani guru sebagai pencipta konten [33]. Hal ini juga dikonfirmasi oleh Aulia & Warni dalam studi mereka, yang menekankan bahwa Wayground menggantikan metode kuis berbasis kertas tradisional dengan memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan secara online yang juga menyederhanakan proses penilaian, di mana guru dapat menyesuaikan jenis pertanyaan, menambahkan gambar, dan mengatur waktu kerja sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi [34]. Namun, koneksi internet yang tidak stabil, kesulitan mengakses platform, dan ketersediaan perangkat digital yang terbatas secara konsisten dilaporkan sebagai hambatan terhadap implementasi yang efektif, yang terkadang mengganggu aktivitas kelas dan mengurangi antusiasme siswa.

Sikap

Dimensi Sikap dalam penelitian ini mengungkapkan pergeseran signifikan dalam suasana emosional kelas, baik bagi siswa maupun guru. Wayground berhasil mengubah penilaian, yang biasanya dianggap menegangkan, menjadi tantangan yang menyenangkan dan memotivasi. Fitur avatar memberikan pengalaman yang unik dan personal, dengan siswa sering terlibat dalam "pertarungan kostum" avatar sebelum sesi dimulai, yang secara efektif menurunkan tingkat kecemasan mereka. Fitur papan peringkat juga memicu adrenalin positif, mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat dan akurat untuk meningkatkan peringkat mereka di antara teman sebaya, sehingga menciptakan interaksi yang lebih hidup dan proaktif selama penilaian. Bagi guru, suasana kelas yang lebih dinamis ini menumbuhkan perasaan senang dan motivasi dalam mengajar, karena interaksi yang sebelumnya canggung menjadi jauh lebih nyata dan hidup. Dari perspektif siswa sebagai pengguna, temuan ini diperkuat oleh penelitian Irsyad, Miftakh, & Ridwan yang menemukan bahwa dalam komponen afektif, siswa menunjukkan tingkat kepuasan dan antusiasme yang tinggi saat menggunakan Wayground di kelas; sementara dalam komponen perilaku, siswa menjadi lebih bersedia untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas karena sifat interaktif dan menyenangkan dari Wayground [35]. Hal ini juga sejalan dengan temuan Dzikrullah & Syafi'i yang melibatkan 61 mahasiswa EFL tingkat menengah di Indonesia dan menemukan bahwa mahasiswa menyukai Wayground dan menganggapnya menyenangkan, menarik, memotivasi, dan mengasyikkan karena berbeda dari platform lain [36]. Secara khusus mengenai peran fitur papan peringkat dalam membentuk sikap siswa, Zhang & Crawford menekankan bahwa fitur papan peringkat di Wayground memungkinkan siswa untuk bersaing dalam kuis, sehingga meningkatkan motivasi dan keaktifan mereka, di mana siswa merasa senang karena menjawab pertanyaan melalui ponsel menciptakan suasana baru yang berbeda dari mengerjakan tugas di atas kertas. Dari perspektif guru sebagai pencipta konten, Nurlela dkk. dalam penelitian mereka di Kampung Inggris Semarang mencatat bahwa elemen gamifikasi seperti poin, papan peringkat, dan umpan balik visual yang dapat dikonfigurasi oleh guru merangsang motivasi intrinsik siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, yang pada gilirannya memengaruhi persepsi dan antusiasme guru dalam merancang konten penilaian yang lebih kreatif dan beragam [37]. Demikian pula, Zhang & Crawford mengungkapkan bahwa ketika guru merancang aktivitas berbasis permainan di kelas, fenomena bahasa yang membosankan dapat diubah menjadi metode pengajaran yang hidup dan menarik, dan bahwa motivasi internal dan eksternal yang dipupuk melalui konten penilaian berbasis gamifikasi yang dirancang guru akan memengaruhi praktik pembelajaran bahasa Inggris siswa di masa depan. Namun demikian, sikap positif ini tidak datang tanpa risiko [38]. Studi ini menemukan bahwa transparansi papan peringkat dapat berdampak psikologis negatif pada siswa berperingkat rendah, membuat mereka rentan terhadap perasaan rendah diri dan tekanan sosial. Nugroho dkk. dalam studi mereka terhadap 62 siswa EFL di Indonesia menggunakan kerangka kerja ARCS Keller menemukan bahwa meskipun gamifikasi melalui Wayground umumnya berhasil mengurangi kecemasan ujian, tingkat kepercayaan diri dan kenyamanan siswa selama kuis sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka tentang kinerja relatif mereka dibandingkan dengan teman sebaya mereka [39]. Hal ini menekankan bahwa pengelolaan fitur-fitur kompetitif yang dirancang oleh guru sebagai pembuat konten perlu dilakukan dengan bijak agar manfaat motivasi platform dapat dirasakan secara merata oleh semua siswa, bukan hanya mereka yang berada di peringkat atas.

Meskipun demikian, terlepas dari semua kelebihanannya, penggunaan Wayground sebagai alat penilaian digital masih memiliki beberapa kekurangan dan tantangan yang perlu dikelola dengan bijak. Kendala yang paling penting adalah ketergantungan yang sangat tinggi pada stabilitas jaringan internet. Akibatnya, Wayground tidak digunakan

secara optimal di sekolah-sekolah yang memiliki koneksi internet lambat. Gangguan sinyal yang tiba-tiba dapat mengganggu sesi penilaian, mengganggu konsentrasi, dan langsung menurunkan motivasi belajar siswa [26]. Meskipun demikian, terlepas dari semua kelebihannya, penggunaan Wayground sebagai alat penilaian digital masih memiliki beberapa kekurangan dan tantangan yang perlu dikelola dengan bijak. Kendala yang paling penting adalah ketergantungan yang sangat tinggi pada stabilitas jaringan internet. Akibatnya, Wayground tidak digunakan secara optimal di sekolah-sekolah yang memiliki koneksi internet lambat. Gangguan sinyal yang tiba-tiba dapat mengganggu sesi penilaian, mengganggu konsentrasi, dan langsung menurunkan motivasi belajar siswa [33]. Selain itu, terdapat risiko pembelajaran dangkal, di mana tekanan waktu dalam permainan terkadang membuat siswa cenderung menjawab secepat mungkin untuk mendapatkan poin tanpa benar-benar memahami esensi atau makna yang lebih dalam dari pertanyaan tersebut [27]. Ketergantungan pada imbalan eksternal seperti peringkat juga berisiko mengurangi minat belajar intrinsik jika elemen permainan mulai terasa biasa atau monoton bagi siswa [28]. Risiko ini diperkuat oleh tinjauan sistematis yang menganalisis 40 studi dan menemukan bahwa meskipun gamifikasi memiliki efek positif pada motivasi siswa, dalam jangka panjang, motivasi ini dapat menurun karena kebaruan dan imbalan ekstrinsik, yang hanya menghasilkan motivasi jangka pendek, mulai memudar. Terakhir, transparansi fitur papan peringkat sebenarnya dapat menjadi bumerang secara psikologis bagi siswa. Sesuai dengan temuan Margaretha dan Leonardo, peringkat publik ini seringkali membuat siswa yang berperingkat lebih rendah merasa tidak aman dan malu, membuat mereka rentan terhadap rasa iri dan perundungan [29]. Alih-alih memotivasi, stres mental akibat memikirkan peringkat justru mengganggu fokus dan konsentrasi siswa pada pertanyaan selanjutnya. Hal ini juga dikonfirmasi oleh Zhang & Hasim, yang mengidentifikasi bahwa unsur kompetitif seperti papan peringkat dapat memicu tingkat kecemasan belajar yang tinggi pada beberapa siswa dan berpotensi menghambat prestasi akademik mereka [40].

IV. KESIMPULAN

Penggunaan platform Wayground dalam penilaian pembelajaran bahasa Inggris di salah satu SMA di Sidoarjo telah membawa transformasi signifikan dalam dinamika kelas. Penilaian, yang sebelumnya sering dianggap sebagai beban yang membosankan atau menakutkan, kini telah menjadi aktivitas interaktif dan menyenangkan melalui elemen gamifikasi. Wayground berhasil mendorong partisipasi aktif siswa, dengan setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi melalui perangkat mereka sendiri, memastikan bahwa tidak ada yang tertinggal dalam proses pembelajaran. Secara psikologis, fitur-fitur seperti avatar dan papan peringkat menciptakan suasana kompetitif yang sehat, yang telah terbukti meningkatkan motivasi intrinsik, antusiasme, dan kepercayaan diri. Hal ini pada akhirnya membantu siswa menyerap materi bahasa Inggris lebih efektif karena mereka berada dalam kondisi mental yang rileks dan fokus. Bagi guru, platform ini memberikan efisiensi nyata melalui sistem penilaian otomatis dan pelaporan instan, memungkinkan pemetaan pemahaman siswa yang lebih akurat dan memfasilitasi keputusan pembelajaran selanjutnya. Secara keseluruhan, Wayground tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian teknis tetapi juga sebagai jembatan yang efektif antara kebiasaan digital siswa dan kebutuhan akademik sekolah.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa rekomendasi tersedia untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam penilaian pendidikan. Pertama, sekolah sangat disarankan untuk terus memperkuat infrastruktur internet mereka, termasuk menyediakan alokasi bandwidth khusus selama periode penilaian untuk mencegah masalah teknis yang dapat mengganggu momentum pembelajaran. Kedua, guru diharapkan untuk lebih fokus tidak hanya pada nilai kuis akhir, tetapi juga secara konsisten mengadakan sesi diskusi pasca-penilaian untuk memastikan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan menghindari pola jawaban yang dangkal. Ketiga, pengembang aplikasi sangat didorong untuk menambahkan fitur mode offline dan opsi untuk menyembunyikan papan peringkat publik untuk mengakomodasi keterbatasan koneksi dan menjaga kesejahteraan psikologis siswa. Terakhir, peneliti di masa mendatang disarankan untuk melakukan studi eksperimental jangka panjang dengan ukuran sampel yang lebih besar untuk mengukur dampak konkret penggunaan platform ini dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam bahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) atas segala dukungan, bimbingan, dan fasilitas yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian ini. Peneliti juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada seluruh partisipan penelitian, khususnya para siswa dan guru di tingkat sekolah menengah pertama yang telah meluangkan waktu untuk berkontribusi dalam kegiatan penelitian ini. Tanpa partisipasi aktif mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- [1] N. Wayan Kasni, “Bahasa Inggris Dalam Berbicara,” *Linguistic Community Services Journal | 74 Linguistic Community Service Journal* |, vol. 2, no. 2, p. 2021, 2021, doi: 10.22225/licosjournal.2.2.3956.74-79.
- [2] H. Husnaini, “Navigating challenges and strategies in implementing The Independent Curriculum: A multi-site case study of English language instruction in junior and senior high schools in Palopo,” *Linguistics Initiative*, vol. 5, no. 1, pp. 178–190, Feb. 2025, doi: 10.53696/27753719.51263.
- [3] A. Idayani and B. Sailun, “Students’ Difficulties with Vocabulary Mastery in English Language Education at the University Level,” *J-SHMIC: Journal of English for Academic*, vol. 11, no. 2, pp. 120–134, 2024, [Online]. Available: <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic>
- [4] R. Fransisca, J. Lekawael, C. A. Lewier, and F. Meyer, “Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Melalui Permainan Edukatif Di SD N 2 Tiakur,” 2024.
- [5] H. J. Prayitno *et al.*, “Progressive-Moderate Education to Improve Soft Skills of MIM SUKA-AKA Students as Innovators of Educational Change (Pendidikan Progresif-Moderatif untuk Meningkatkan Soft Skills Siswa MIM SUKA-AKA sebagai Inovator Perubahan Pendidikan),” *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks*, vol. 12, no. 2, Oct. 2024, doi: 10.18196/berdikari.v12i2.23954.
- [6] N. Rahmawati, N. Salamah Hidayatillah, and R. Amelia, “An Analysis of Student’ Difficulties in Vocabulary Mastery: A Case Study at English Club of SMAN 7 Kota Serang Analisis Kesulitan Siswa dalam Penguasaan Kosakata: Studi Kasus di Klub Bahasa Inggris SMAN 7 Kota Serang,” 2023. [Online]. Available: <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- [7] G. Fredi Daar *et al.*, “Fun English for Primary School Students: Improving the English Skills of Year 6 Pupils Through Interactive Methods and Educational Games (Fun English for Elementary Students: Meningkatkan Keterampilan Bahasa Inggris Siswa S Kelas 6 Melalui Metode Interaktif dan Permainan Edukatif),” 2025.
- [8] A. Imron, B. Setya Budi, and S. Mujayanah, “Measuring the Impact of Gamification on Motivation and English Language Learning Outcomes: A Case Study,” 2024.
- [9] A. Prasongko, “Quizizz as Fun Multiplying Learning Media in English Lecturing Process,” 2021.
- [10] Nur Amalia Ilham, “The Effectiveness of the Quizizz Application on the Learning Outcomes of English Education Students in the Vocabulary Building Course in 2021(Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Pada Mata Kuliah Vocabulary Building Di Kelas 2021),” 2022.
- [11] P. Sonia Br Simarmata, R. Pratama Hasibuan, and W. Rajagukguk, “The Effect of the Quizizz-Based PBL Model on the Critical Thinking Skills of Secondary School Students in Mathematics Learning(Pengaruh Model PBL Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Dalam Pembelajaran Matematika),” vol. 12, no. 2, pp. 51–58, 2024.
- [12] C. N. Jihan and I. Maharsi, “An EFL Students’ Perception Towards Game-Based Learning in Secondary School: A Descriptive Qualitative Study,” *J-SHMIC : Journal of English for Academic*, 2024, [Online]. Available: <https://journal.uir.ac.id/index.php/jshmic>
- [13] Amri & Shobri, “Students’ Perceptions of the Use of Quizizz in Teaching Islamic Bank Consolidation Accounting at Iain Ponorogo (Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo),” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan Volume 13, No. 1, Maret 2020*, 2020.
- [14] M. Al-Jannah, M. Mutia Kahar, and H. Hambali, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris 1,” *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, vol. 1, no. 2, pp. 193–202, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta>
- [15] S. J. Lisda and Daddi, “Improving Students’ English Vocabulary Mastery Through Quizizz Learning Media in Class X IPS 1 at State Senior High School 9 Pangkep (Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Melalui Media Pembelajaran Quizizz Kuis Di Kelas X Ips 1 Sma Negeri 9 Pangkep),” vol. 1, no. 4, pp. 381–392, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/index>
- [16] N. A. Sirait and A. J. Kharisma, “The Student’s Perception on Gamification of Vocabulary Development by Utilizing Quizizz Application,” 2024.
- [17] T. Supriyatin, “Students’ Perceptions of the Use of Quizizz in Mathematics Learning (Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika),” 2024. [Online]. Available: <http://journal.unu-jogja.ac.id/fip/index.php/JONED>
- [18] J. W. ; Creswell and J. D. Creswell, “Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches,” in *SAGE Publications*, 6 th., Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, 2023.

- [19] J. W. , & C. J. D. Creswell, "Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (6th Edition)," 2022. Accessed: Nov. 14, 2025. [Online]. Available: Sage Publications
- [20] S. A. A. Al-Furaih and H. M. Al-Awidi, "Fear of missing out (FoMO) among undergraduate students in relation to attention distraction and learning disengagement in lectures," *Educ. Inf. Technol. (Dordr.)*, vol. 26, no. 2, pp. 2355–2373, Mar. 2021, doi: 10.1007/s10639-020-10361-7.
- [21] J. Geng, T. Ali, Z. Yin, X. Liu, and Z. Abbas, "An Exploratory Qualitative Study on Student Perceptions of Data Privacy and Learning Motivation in AI-integrated Education," *African Journal of Humanities and Social Sciences*, vol. 2, no. S1, pp. 47–58, Jan. 2025, doi: 10.51483/afjhss.2.s1.2025.s47-s58.
- [22] M. Brugha and F. Ahmed, "Teacher professional development in educational dialogue: lessons from a massive open online course," *Routledge Open Research*, vol. 2, p. 15, May 2023, doi: 10.12688/routledgeopenres.17681.1.
- [23] P. A. Christou, "Thematic Analysis through Artificial Intelligence (AI)," *Qualitative Report*, vol. 29, no. 2, pp. 560–576, Feb. 2024, doi: 10.46743/2160-3715/2024.7046.
- [24] A. M. Al-Abdullatif, "Modeling Students' Perceptions of Chatbots in Learning: Integrating Technology Acceptance with the Value-Based Adoption Model," *Educ. Sci. (Basel.)*, vol. 13, no. 11, Nov. 2023, doi: 10.3390/educsci13111151.
- [25] S. Ariyanti, D. F. Mulati, and I. Inawati, "Students Perceived Usefulness and Ease of Use on Quizizz in EFL Classroom," *Scope : Journal of English Language Teaching*, vol. 9, no. 2, p. 805, Apr. 2025, doi: 10.30998/scope.v9i2.24964.
- [26] P. L. Liu, C. J. Chen, and C. Y. Huang, "Evaluating the Effectiveness of Quizizz for Enhancing English Vocabulary Acquisition and Engagement Among Rural Elementary Students," *Sage Open*, vol. 15, no. 4, Oct. 2025, doi: 10.1177/21582440251379697.
- [27] S. Suwarni, L. Lubna, H. A. Aimang, P. A. Cakranegara, and D. Pratama, "Quizizz Gamification of Student Learning Attention and Motivation," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, vol. 15, no. 2, pp. 1369–1376, Apr. 2023, doi: 10.35445/alishlah.v15i2.3215.
- [28] S. Zuhriyah and B. W. Pratolo, "Exploring students' views in the use of quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (efl) class," *Universal Journal of Educational Research*, vol. 8, no. 11, pp. 5312–5317, Nov. 2020, doi: 10.13189/ujer.2020.081132.
- [29] T. M. Lim and M. M. Yunus, "Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 13, no. 11, Jun. 2021, doi: 10.3390/su13116436.
- [30] N. L. P. I. Kartika and L. G. R. Budiarta, "Quizizz in EFL Classroom Learning: Students' Perception and Challenges," *The Art of Teaching English as a Foreign Language (TATEFL)*, vol. 6, no. 1, pp. 28–40, May 2025, doi: 10.36663/tatefl.v6i1.939.
- [31] N. N. Dewi and I. W. Astuti, "Studies in Learning and Teaching Studies in Learning and Teaching EFL Students' Perspective on the Use of Quizizz as Online Learning Media During COVID-19 Pandemic," vol. 2, no. 2, pp. 59–68, 2021, doi: 10.46627/silet.
- [32] N. Ngoc Vu, K. Thoi Nhi, T. Ngoc Ha, B. Duc Tien, and H. Chi, "2022: 0.2 | 5 Year: 0.2 | Source," *Journal Citation Report™*, vol. 2023, 2024, doi: 10.21659/ruptkatha.v16n2.01g.
- [33] M. Y. W. Niek and A. Abdul Aziz, "The Use of Quizizz as an Online Teaching and Learning Assessment tool in an ESL Classroom: A Systematic Literature Review," *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, vol. 11, no. 1, Mar. 2022, doi: 10.6007/ijarped/v11-i1/11929.
- [34] R. Aulia and S. Warni, "Students' Perceptions Toward Quizizz as An Assessment Tool in EFL Classroom," *International Journal of Research in Education*, vol. 4, no. 2, pp. 283–294, Jul. 2024, doi: 10.26877/ijre.v4i2.554.
- [35] M. Fadhilah Irsyad, F. Miftakh, and I. Ridwan, "EFL Students' attitude towards Quizizz-Mediated Assessment tool in Reading Classroom," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 10, no. 8, pp. 701–710, 2024, doi: 10.5281/zenodo.
- [36] M. I. Dzirkullah and A. Syafi, "Ilham Dzirkullah, Ahmad Syafi'i 140 Quizizz As Interactive and Gamified... JURNAL EDUCATIVE," *Journal of Educational Studies*, vol. 6, no. 2, doi: 10.30983/educative.4916.
- [37] W. Nurlela, R. Hartono, and F. Syafri, "The Implementation of Quizizz Game toward Students' and Teacher's Motivation in English Classes at Kampung Inggris Semarang," *English Education Journal*, vol. 14, no. 1, pp. 37–48, 2024, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eej>
- [38] Z. Zhang and J. Crawford, "EFL learners' motivation in a gamified formative assessment: The case of Quizizz," *Educ. Inf. Technol. (Dordr.)*, vol. 29, no. 5, pp. 6217–6239, Apr. 2024, doi: 10.1007/s10639-023-12034-7.

- [39] A. Nugroho and S. Singh, "Gamified Assessment with Quizizz: Reducing Test Anxiety and Enhancing Motivation in Indonesian EFL Classrooms Through the ARCS Model," *Journal of Information Technology Education: Research*, vol. 25, p. 01, 2026, doi: 10.28945/5691.
- [40] S. Zhang and Z. Hasim, "Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research," Jan. 05, 2023, *Frontiers Media S.A.* doi: 10.3389/fpsyg.2022.1030790.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.