



Gamification in English Language Teaching



Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd. | Nurlaela, S.Pd., M.Pd.
Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd. | Anitha Thalib Mbau, S.Pd., M.Pd.
Nurul Pratiwi, S.Pd., M.A. | Muh. Rafii, S.S., M.Pd.
Syahrianti M. Nawir, S.S., M.Hum. | Srilidiawati Epa, S.S., M.Hum.
Siti Rachmi, S.Pd., M.Hum.

Gamification in English Language Teaching

Di era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional semakin bertransformasi dengan berbagai pendekatan inovatif. Salah satunya adalah gamifikasi, sebuah strategi yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Buku *Gamification in English Language Teaching* mengulas berbagai platform populer seperti Kahoot!, Quizizz, Baamboozle, Gimkit, Blooket, dan banyak lainnya. Setiap bab membahas sejarah singkat, fitur utama, manfaat gamifikasi dalam pengajaran bahasa Inggris, serta panduan praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikannya. Dengan pendekatan berbasis kuis interaktif, tantangan tim, dan berbagai mode permainan, buku ini menawarkan cara kreatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, kompetitif, dan efektif.

Ditulis oleh tim akademisi dan praktisi pendidikan, buku ini sangat cocok untuk para guru, dosen, serta siapa saja yang ingin mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman belajar bahasa Inggris di kelas maupun secara daring.

Dengan membaca buku ini, pembaca akan mendapatkan wawasan mendalam tentang bagaimana teknologi dan elemen permainan dapat mengubah cara siswa belajar bahasa Inggris, membuat mereka lebih aktif, berkolaborasi, dan menikmati setiap proses pembelajaran.



Ganesha
KreasiSemesta



ganeshakreasisemesta@gmail.com



www.ganeshakreasisemesta.com



0852-8000-2192



Anggota IKAPI

No. 281/JTE/2024

ISBN 978-634-7399-24-9



9

786347

199249

GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.

Nurlaela, S.Pd., M.Pd.

Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd.

Anitha Thalib Mbau, S.Pd., M.Pd.

Nurul Pratiwi, S.Pd., M.A.

Muh. Rafii, S.S., M.Pd.

Syahrianti M. Nawir, S.S., M.Hum.

Srilidiawati Epa, S.S., M.Hum.

Siti Rachmi, S.Pd., M.Hum.



PENERBIT PT. GANESHA KREASI SEMESTA

GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Penulis : Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd.
Nurlaela, S.Pd., M.Pd.
Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd.
Anitha Thalib Mbau, S.Pd., M.Pd.
Nurul Pratiwi, S.Pd., M.A.
Muh. Rafii, S.S., M.Pd.
Syahrianti M. Nawir, S.S., M.Hum.
Srilidiawati Epa, S.S., M.Hum.
Siti Rachmi, S.Pd., M.Hum.

Desain Sampul : Firman Isma'il

Tata Letak : Husnun Nur Afifah

ISBN : 978-634-7199-24-9

Diterbitkan oleh : **GANESHA KREASI SEMESTA, MARET 2025**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 281/JTE/2024

Redaksi:

Jalan Panongan, Desa Kutasari Kecamatan Baturraden
Kabupaten Banyumas Telp. 0852-8000-2192
Surel : ganeshakreasisemesta@gmail.com
Cetakan Pertama : 2025

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Assalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku ini dapat diselesaikan sesuai dengan rencana. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua rekan sejawat yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam proses penyusunannya.

Di era digital, gamifikasi menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Buku ini membahas berbagai platform seperti Kahoot!, Quizizz, Bamboozle, dan Gimkit, serta memberikan panduan praktis bagi pendidik dalam mengimplementasikannya guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penulis berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif. Semoga isi buku ini dapat menginspirasi dan mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Inggris di berbagai jenjang pendidikan.

Luwuk, Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 KAHOOT! : Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Kuis Interaktif	1
A. Tentang Kahoot!	1
B. Fitur Utama Kahoot!	2
C. Cara Menggunakan Kahoot! dalam Pengajaran Bahasa Inggris.....	4
D. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot!	5
E. Kesimpulan	6
BAB 2 QUIZIZZ : Kuis Interaktif untuk Pembelajaran yang Fleksibel	7
A. Tentang Quizizz	7
B. Fitur Utama Quizizz	8
C. Cara Menggunakan Quizizz dalam Pengajaran Bahasa Inggris.....	9
D. Aktivitas Pembelajaran dengan Quizizz.....	10
E. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz.....	10
F. Kesimpulan	11
BAB 3 BAMBOOZLE : Kuis Tim Interaktif untuk Pembelajaran Kolaboratif.....	12
A. Tentang Bamboozle.....	12
B. Fitur Utama Bamboozle.....	13
C. Cara Menggunakan Bamboozle dalam Pengajaran Bahasa Inggris	14
D. Aktivitas Pembelajaran dengan Bamboozle	14
E. Kelebihan dan Kekurangan Bamboozle.....	15
F. Kesimpulan	15
BAB 4 GIMKIT : Kuis Interaktif Berbasis Strategi	17
A. Tentang Gimkit	17
B. Fitur Utama Gimkit.....	18
C. Cara Menggunakan Gimkit dalam Pengajaran Bahasa Inggris.....	19
D. Kelebihan dan Kekurangan Gimkit	20
E. Kesimpulan	20

BAB 5	BLOOKET : <i>Kuis Interaktif dengan Mini-Games</i>	22
	A. Tentang Blooket	22
	B. Fitur Utama Blooket	23
	C. Cara Menggunakan Blooket dalam Pengajaran Bahasa Inggris	24
	D. Kelebihan dan Kekurangan Blooket	24
	E. Kesimpulan.....	25
BAB 6	CLASSCRAFT QUESTS : <i>Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Petualangan Interaktif</i>	26
	A. Tentang Classcraft Quests	26
	B. Fitur Utama Classcraft Quests	27
	C. Cara Menggunakan Classcraft dalam Pengajaran Bahasa Inggris	28
	D. Kelebihan dan Kekurangan Classcraft	29
	E. Kesimpulan.....	29
BAB 7	PLICKERS : <i>Kuis Interaktif Tanpa Perangkat Siswa</i>	30
	A. Pendahuluan tentang Plickers	30
	B. Cara Menggunakan Plickers dalam Pengajaran Bahasa Inggris	32
	C. Kelebihan dan Kekurangan Plickers.....	33
	D. Kesimpulan.....	33
BAB 8	QUIZLET LIVE : <i>Kuis Berbasis Kolaborasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris</i>	34
	A. Tentang Quizlet Live.....	34
	B. Fitur Utama Quizlet Live.....	35
	C. Cara Menggunakan Quizlet Live dalam Pengajaran Bahasa Inggris.....	36
	D. Kelebihan dan Kekurangan Quizlet Live	37
	E. Kesimpulan.....	37
BAB 9	FACTILE : <i>Kuis Berbasis Jeopardy untuk Pembelajaran Interaktif</i>	39
	A. Tentang Factile	39
	B. Cara Menggunakan Factile dalam Pengajaran Bahasa Inggris	40
	C. Kelebihan dan Kekurangan Factile	41
	D. Kesimpulan.....	42

BAB 10	SLIDO QUIZZES : <i>Kuis Interaktif untuk Presentasi dan Diskusi Kelas</i>	43
	A. Tentang Slido Quizzes	43
	B. Cara Menggunakan Slido dalam Pengajaran Bahasa Inggris	44
	C. Kelebihan dan Kekurangan Slido Quizzes	45
	D. Kesimpulan	46
BAB 11	SOCRATIVE : <i>Kuis Formatif dengan Analisis Real-Time</i>	47
	A. Tentang Socrative	47
	B. Cara Menggunakan Socrative dalam Pengajaran Bahasa Inggris	48
	C. Kelebihan dan Kekurangan Socrative	49
	D. Kesimpulan	50
BAB 12	MENTIMETER : <i>Kuis Interaktif dalam Presentasi dan Diskusi</i>	51
	A. Pendahuluan tentang Mentimeter	51
	B. Cara Menggunakan Mentimeter dalam Pengajaran Bahasa Inggris	52
	C. Kelebihan dan Kekurangan Mentimeter	53
	D. Kesimpulan	54
BAB 13	QUIZALIZE : <i>Kuis Adaptif dengan Analisis Pembelajaran</i>	55
	A. Tentang Quizalize	55
	B. Cara Menggunakan Quizalize dalam Pengajaran Bahasa Inggris	56
	C. Kelebihan dan Kekurangan Quizalize	57
	D. Kesimpulan	58
BAB 14	FORMATIVE : <i>Kuis Berbasis Penilaian Formatif</i>	59
	A. Tentang Formative	59
	B. Cara Menggunakan Formative dalam Pengajaran Bahasa Inggris	60
	C. Kelebihan dan Kekurangan Formative	61
	D. Kesimpulan	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	TENTANG PENULIS	65

BAB

1

KAHOOT! :

Meningkatkan Keterlibatan Siswa dengan Kuis Interaktif

A. Tentang Kahoot!

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Kahoot

Kahoot! pertama kali dikembangkan pada tahun 2012 oleh sekelompok akademisi di Norwegia yang ingin menciptakan alat pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pada tahun 2013, Kahoot! secara resmi diluncurkan ke publik dan segera menjadi salah satu platform gamifikasi pendidikan paling populer di dunia. Hingga saat ini, Kahoot! telah digunakan oleh jutaan pendidik di berbagai negara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Mengapa Kahoot! Populer dalam Pembelajaran?

Kahoot! menarik perhatian banyak pendidik karena kemudahan penggunaannya serta desainnya yang berbasis game. Dengan sistem kuis interaktif yang memungkinkan siswa bersaing secara langsung, Kahoot! menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, platform ini dapat digunakan di berbagai perangkat, baik komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga fleksibel untuk berbagai jenis kelas, baik online maupun tatap muka.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki banyak manfaat, di antaranya:

- a. **Meningkatkan Motivasi:** Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena elemen permainan yang kompetitif dan menyenangkan.
- b. **Membantu Retensi Kosakata:** Dengan format kuis, siswa dapat mengulang dan menghafal kosakata dengan lebih efektif.
- c. **Meningkatkan Partisipasi:** Siswa yang biasanya pasif lebih terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.
- d. **Memberikan Umpan Balik Langsung:** Guru dan siswa dapat melihat hasil kuis secara langsung, sehingga lebih mudah untuk mengevaluasi pemahaman materi.

B. **Fitur Utama Kahoot!**

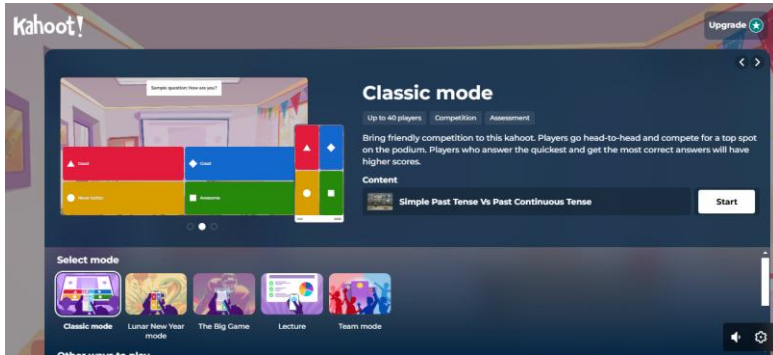
1. *Kuis Langsung (Live Quizzes) dan Mode Belajar Mandiri (Self-Paced Mode)*

Kahoot! menawarkan dua mode utama dalam penggunaannya:

- a. **Live Quizzes:** Guru dapat menjalankan kuis secara langsung di kelas, di mana siswa menjawab pertanyaan dalam waktu nyata dan bersaing dengan teman-temannya.
- b. **Self-Paced Mode:** Siswa dapat mengakses kuis dan menjawab pertanyaan secara mandiri dalam waktu yang lebih fleksibel, cocok untuk pembelajaran mandiri atau tugas rumah.

2. *Classic Mode vs. Team Mode*

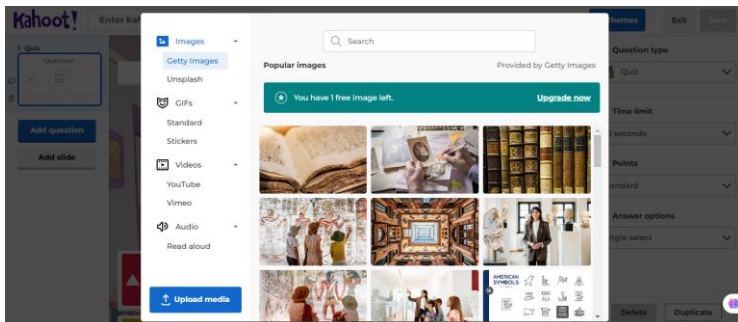
Kahoot! memiliki dua format utama dalam mode kuis langsung:



Source: <https://kahoot.com>

- Classic Mode:** Siswa bermain secara individu dan bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi.
- Lunar New Year Mode:** Tema khusus Kahoot! untuk merayakan Tahun Baru Imlek dengan elemen budaya
- The Big Game:** Tionghoamode kuis yang disesuaikan dengan acara besar seperti kompetisi olahraga
- Lecture :** Mode yang digunakan untuk melibatkan siswa selama sesi pengajaran formal seperti kuliah.
- Team Mode:** Siswa dibagi ke dalam kelompok dan bekerja sama untuk menjawab pertanyaan, sehingga meningkatkan kolaborasi dalam kelas.

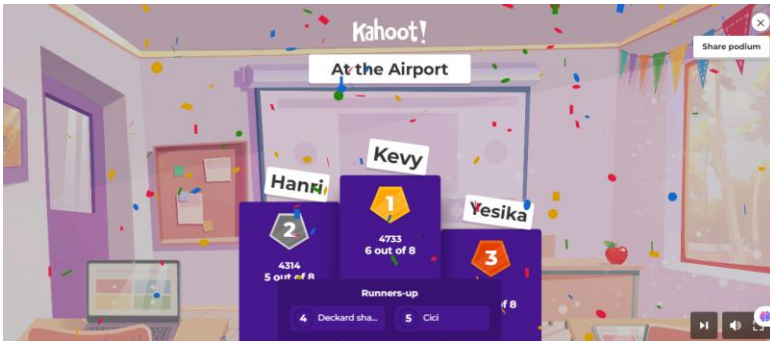
3. *Penggunaan Gambar, Video, dan Audio dalam Kuis*



Source: <https://kahoot.com>

Kahoot! memungkinkan guru menambahkan elemen multimedia seperti gambar, video, dan rekaman audio untuk meningkatkan pengalaman belajar. Hal ini sangat berguna dalam pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam latihan mendengarkan dan memahami konteks visual dalam teks.

4. Sistem Poin dan Papan Peringkat (Leaderboard)



Source: <https://kahoot.com>

Sistem poin dalam Kahoot! memberi penghargaan kepada siswa berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban mereka. Papan peringkat ditampilkan setelah setiap pertanyaan, mendorong persaingan sehat dan meningkatkan motivasi siswa untuk mendapatkan skor lebih tinggi.

C. Cara Menggunakan Kahoot! dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Kahoot!

- Masuk ke situs Kahoot! di kahoot.com dan buat akun.
- Klik "Create" dan pilih format kuis yang diinginkan.
- Tambahkan pertanyaan dengan pilihan jawaban, serta gambar atau video jika diperlukan.
- Tentukan batas waktu dan poin untuk setiap pertanyaan.
- Simpan dan bagikan kode kuis kepada siswa untuk mulai bermain.

2. Cara Mengintegrasikan Kahoot! dengan Google Classroom

Kahoot! dapat diintegrasikan dengan Google Classroom untuk memudahkan pembelajaran online. Guru dapat membagikan kuis langsung ke Google Classroom sehingga siswa dapat mengaksesnya dengan mudah.

3. Tips Membuat Pertanyaan Kuis yang Menarik dan Efektif

- a. Gunakan bahasa yang sederhana dan jelas.
- b. Sesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.
- c. Tambahkan variasi pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar/salah, dan isi tempat kosong.
- d. Gunakan gambar atau audio untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4. Aktivitas Pembelajaran dengan Kahoot!

- a. **Tantangan Kosakata (Vocabulary Challenge)** – Siswa menjawab kuis tentang kosakata baru yang telah dipelajari.
- b. **Balapan Grammar (Grammar Race)** – Kuis berisi pertanyaan seputar tata bahasa, seperti bentuk kata kerja atau penggunaan tenses.
- c. **Kuis Mendengarkan & Pemahaman (Listening & Comprehension Kahoot!)** – Siswa mendengarkan rekaman audio dan menjawab pertanyaan tentang isi rekaman tersebut.
- d. **Pertunjukan Kuis Membaca (Reading Quiz Show)** – Siswa membaca teks pendek dan menjawab pertanyaan pemahaman.

D. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot!

1. Kelebihan

- a. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.
- b. Memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan guru.
- c. Dapat digunakan dalam berbagai perangkat tanpa perlu instalasi aplikasi.

2. Kekurangan

- a. Membutuhkan koneksi internet yang stabil.
- b. Versi gratis memiliki keterbatasan dalam jumlah peserta dan fitur tambahan.

E. Kesimpulan

Pada bab ini, kita telah membahas bagaimana Kahoot! dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pengajaran bahasa Inggris. Dengan fitur-fiturnya yang interaktif, Kahoot! membantu siswa lebih aktif dalam belajar, meningkatkan motivasi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi bahasa Inggris.

Untuk memaksimalkan penggunaan Kahoot! di kelas, guru disarankan untuk:

1. Menyesuaikan pertanyaan kuis dengan kebutuhan siswa.
2. Menggunakan variasi jenis pertanyaan untuk menjaga keterlibatan siswa.
3. Mengkombinasikan Kahoot! dengan metode pengajaran lainnya agar lebih efektif.

Dengan pendekatan yang tepat, Kahoot! dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa.

BAB

2

QUIZIZZ :

Kuis Interaktif untuk Pembelajaran yang Fleksibel

A. Tentang Quizizz

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Quizizz*

Quizizz dikembangkan pada tahun 2015 oleh dua pendiri asal India, Ankit Gupta dan Deepak Joy Cheenath, dengan tujuan menciptakan alat pembelajaran berbasis game yang lebih fleksibel dibandingkan Kahoot!. Sejak diluncurkan, Quizizz telah berkembang menjadi salah satu platform kuis interaktif yang paling banyak digunakan oleh pendidik di seluruh dunia. Platform ini memungkinkan siswa belajar dalam mode self-paced, memberikan umpan balik langsung, dan mengintegrasikan gamifikasi dalam pembelajaran.

2. *Mengapa Quizizz Populer dalam Pembelajaran?*

Quizizz menjadi pilihan banyak guru karena menawarkan fleksibilitas lebih dibandingkan Kahoot!. Siswa tidak perlu menjawab pertanyaan secara bersamaan, melainkan dapat mengerjakannya dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, fitur power-ups dan feedback langsung menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan interaktif.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Quizizz*

Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan Quizizz memberikan banyak manfaat, di antaranya:

- a. **Fleksibilitas belajar** – Siswa dapat menyelesaikan kuis kapan saja, tanpa tekanan waktu yang ketat.

- b. **Meningkatkan motivasi** – Elemen permainan seperti **power-ups** dan **leaderboard** meningkatkan antusiasme siswa.
- c. **Menyediakan umpan balik langsung** – Siswa dapat melihat jawaban yang benar setelah menjawab setiap pertanyaan.
- d. **Mendukung pembelajaran berbasis data** – Guru dapat menganalisis hasil kuis untuk menyesuaikan strategi mengajar.

B. Fitur Utama Quizizz

1. *Live Quiz dan Homework Mode*

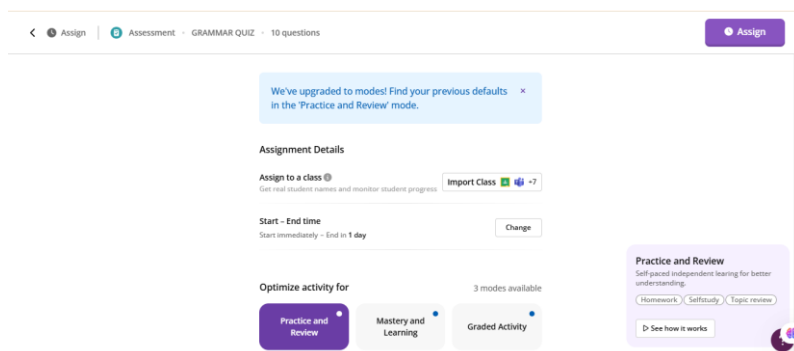
- a. **Live Quiz** – Mirip dengan Kahoot!, di mana siswa menjawab pertanyaan secara langsung dalam kelas.
- b. **Homework Mode** – Siswa dapat mengerjakan kuis dalam waktu yang lebih fleksibel sebagai tugas rumah.

2. *Power-Ups dan Gamifikasi*

Quizizz menawarkan fitur **power-ups**, seperti:

- a. **Double Jeopardy** – Melipatgandakan poin jika jawaban benar.
- b. **Power Play** – Memberikan waktu tambahan untuk menjawab pertanyaan.
- c. **Eliminator** – Menghapus satu jawaban yang salah untuk membantu siswa menjawab dengan lebih baik.

3. *Integrasi dengan Google Classroom dan LMS Lainnya*



Source: <https://quizizz.com>

Quizizz dapat langsung terhubung dengan *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, dan *Canvas*, sehingga guru dapat dengan mudah mengimpor daftar siswa dan memberikan kuis sebagai tugas.

4. Beragam Format Soal

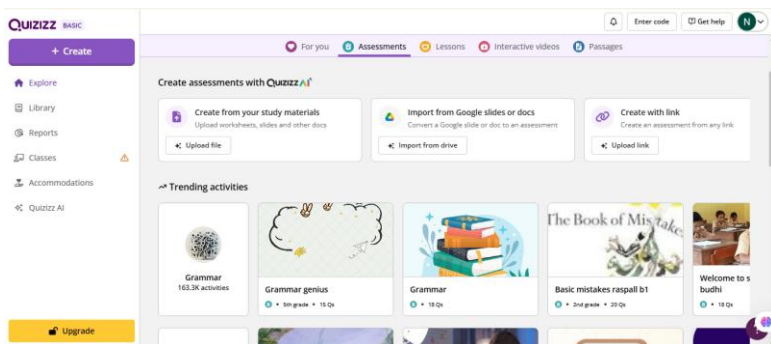
- a. Pilihan ganda (Multiple Choice)
- b. Isi tempat kosong (Fill in the Blank)
- c. Benar/Salah (True/False)
- d. Pertanyaan terbuka (Open-Ended Questions)
- e. Polling dan Survei (Polls & Surveys)

C. Cara Menggunakan Quizizz dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Quizizz

- a. Masuk ke situs Quizizz di quizizz.com dan buat akun.
- b. Klik "Create a Quiz" dan pilih format pertanyaan yang sesuai.
- c. Tambahkan pertanyaan, gambar, atau audio untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- d. Pilih mode permainan (Live atau Homework Mode).
- e. Bagikan kode akses kepada siswa untuk memulai kuis.

2. Menggunakan Quizizz untuk Latihan Berulang



Source: <https://quizizz.com>

Quizizz menyimpan hasil kuis sehingga guru dapat menganalisis performa siswa dan memberikan latihan tambahan sesuai kebutuhan mereka.

3. *Tips Membuat Pertanyaan Kuis yang Efektif*

- a. Gunakan gambar atau audio untuk mendukung pemahaman siswa.
- b. Variasikan tingkat kesulitan pertanyaan.
- c. Tambahkan humor atau elemen kejutan untuk menjaga keterlibatan siswa.

D. Aktivitas Pembelajaran dengan Quizizz

1. **Kuis Pengenalan Kosa Kata (Vocabulary Challenge)** – Siswa menghafal dan mengulang kosa kata baru dalam format permainan kuis.
2. **Grammar Battle** – Siswa berlomba menjawab pertanyaan tentang tenses, preposisi, dan struktur kalimat.
3. **Listening Quiz** – Guru mengunggah rekaman audio dan meminta siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isinya.
4. **Reading Comprehension Quiz** – Siswa membaca paragraf pendek dan menjawab pertanyaan terkait.

E. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

1. *Kelebihan*

- a. Bisa digunakan dalam *mode self-paced*, tidak harus bersamaan seperti Kahoot!.
- b. Tersedia fitur *power-ups* dan *leaderboard* untuk meningkatkan motivasi siswa.
- c. Feedback langsung setelah menjawab pertanyaan.
- d. Integrasi dengan Google Classroom dan LMS lainnya.
- e. Banyak pilihan format soal, tidak hanya pilihan ganda.

2. *Kekurangan*

- a. Desain lebih individual dibandingkan Kahoot!, sehingga kurang kompetitif dalam mode langsung.
- b. Iklan pada versi gratis bisa mengganggu pengalaman siswa.
- c. Beberapa fitur canggih hanya tersedia dalam versi berbayar.

F. Kesimpulan

Quizizz adalah salah satu platform kuis interaktif terbaik yang memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran. Dengan fitur self-paced mode, power-ups, dan feedback langsung, platform ini dapat membantu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Untuk memaksimalkan penggunaan Quizizz dalam kelas, guru disarankan untuk:

- 1. Menciptakan pertanyaan yang menarik** dengan variasi format.
- 2. Menggunakan data hasil kuis** untuk menyesuaikan metode pengajaran.
- 3. Menggabungkan Quizizz dengan platform lain** seperti Google Classroom atau Kahoot! untuk pengalaman belajar yang lebih kaya.

Dengan pendekatan yang tepat, Quizizz dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa Inggris siswa secara menyenangkan dan interaktif.

BAB 3

BAMBOOZLE : *Kuis Tim Interaktif untuk Pembelajaran Kolaboratif*

A. Tentang Bamboozle

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Bamboozle*

Bamboozle adalah platform kuis berbasis tim yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Tidak seperti Kahoot! atau Quizizz yang lebih fokus pada individu, Bamboozle mendorong kerja sama dalam tim, sehingga sangat cocok untuk pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Dengan lebih dari 500.000 kuis siap pakai, guru dapat langsung menggunakannya atau membuat kuis sendiri sesuai dengan kebutuhan kelas.

2. *Mengapa Bamboozle Populer dalam Pembelajaran?*

Bamboozle terkenal karena kesederhanaannya, guru hanya perlu membagikan layar, dan siswa dapat bermain tanpa harus masuk atau membuat akun. Kuis dimainkan dalam tim, sehingga semua siswa dapat berpartisipasi dan berkontribusi dalam menjawab pertanyaan.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Bamboozle*

- a. **Meningkatkan kerja sama tim** – Siswa belajar sambil bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan.
- b. **Mengurangi tekanan individu** – Dibandingkan dengan kuis individu, siswa lebih percaya diri karena bermain dalam kelompok.

- c. **Memfasilitasi pembelajaran interaktif** – Guru dapat memasukkan **gambar, video, dan audio** untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- d. **Tidak perlu login atau kode akses** – Siswa bisa langsung bermain tanpa perangkat tambahan.

B. Fitur Utama Bamboozle

1. Mode Permainan yang Beragam

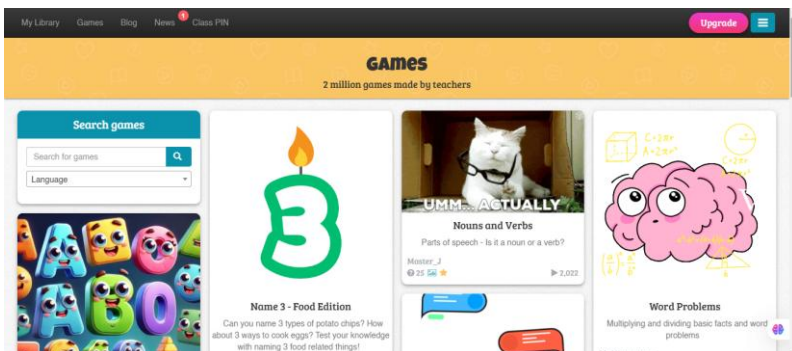
Bamboozle menawarkan beberapa mode permainan yang dapat disesuaikan:

- a. **Classic Mode** – Kuis berbasis tim dengan skor otomatis.
- b. **Jumble Mode** – Pertanyaan disajikan dalam urutan acak untuk meningkatkan tantangan.
- c. **Bonuses & Penalties** – Guru bisa menambahkan hadiah atau penalti untuk membuat permainan lebih seru.

2. Kuis Tanpa Perangkat Siswa

Tidak seperti Kahoot! atau Quizizz yang memerlukan setiap siswa untuk memiliki perangkat sendiri, Bamboozle cukup dimainkan melalui layar utama di kelas. Guru membacakan pertanyaan, dan tim mendiskusikan jawabannya bersama.

3. Banyaknya Kuis yang Tersedia



Source: <https://bamboozle.com>

Bamboozle memiliki perpustakaan kuis besar yang dapat digunakan langsung oleh guru, termasuk kuis untuk:

- a. Vocabulary Building
- b. Grammar Practice
- c. Listening Comprehension
- d. Reading Quizzes

C. Cara Menggunakan Bamboozle dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Bamboozle

- a. Masuk ke situs Bamboozle di bamboozle.com dan buat akun gratis.
- b. Klik "Create a Game" dan tambahkan pertanyaan kuis.
- c. Pilih format pertanyaan (teks, gambar, atau audio).
- d. Atur mode permainan (Classic Mode, Jumble Mode, dll.).
- e. Bagi siswa ke dalam tim dan mulai permainan!

2. Tips Membuat Kuis yang Menarik

- a. Gunakan gambar dan audio untuk membuat pertanyaan lebih menarik.
- b. Tambahkan soal yang bervariasi, seperti definisi kosa kata, kalimat dengan kata yang hilang, atau soal pemahaman mendengar.
- c. Gunakan Bonus dan Penalti untuk memberikan tantangan tambahan dalam permainan.

D. Aktivitas Pembelajaran dengan Bamboozle

- 1. Tantangan Kosa Kata (Vocabulary Battle)** – Tim berlomba menjawab pertanyaan tentang sinonim, antonim, dan definisi kata.
- 2. Tebak Gambar (Guess the Picture)** – Siswa melihat gambar dan menebak kata atau frasa yang sesuai.
- 3. Grammar Showdown** – Tim diberikan kalimat dengan kesalahan tata bahasa dan harus menemukan serta memperbaikinya.

4. **Listening Quiz** – Guru memutar rekaman audio, dan siswa harus menjawab pertanyaan berdasarkan informasi yang didengar.
5. **Story Builder** – Setiap tim diberikan bagian cerita, dan mereka harus melengkapinya berdasarkan petunjuk.

E. Kelebihan dan Kekurangan Bamboozle

1. Kelebihan

- a. Bersifat kolaboratif – Cocok untuk meningkatkan kerja sama dalam tim.
- b. Tidak memerlukan perangkat tambahan – Siswa bisa langsung bermain hanya dengan melihat layar utama.
- c. Banyak kuis siap pakai – Lebih dari 500.000 kuis tersedia secara gratis.
- d. Fleksibel dan mudah digunakan – Bisa dimainkan tanpa persiapan panjang.

2. Kekurangan

- a. Tidak memiliki fitur self-paced seperti Quizizz.
- b. Tidak ada leaderboard real-time seperti Kahoot!.
- c. Versi gratis memiliki keterbatasan dalam jumlah kuis yang bisa dibuat sendiri.

F. Kesimpulan

Bamboozle adalah alat kuis interaktif berbasis tim yang sangat cocok untuk pembelajaran bahasa Inggris yang kolaboratif. Dengan fitur pertanyaan berbasis tim, mode permainan yang bervariasi, dan tidak memerlukan perangkat tambahan, platform ini menjadi pilihan ideal bagi guru yang ingin meningkatkan keterlibatan siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Untuk memaksimalkan penggunaan Bamboozle dalam kelas, guru disarankan untuk:

1. **Membagi siswa dalam tim yang seimbang** agar semua siswa bisa aktif berpartisipasi.
2. **Menggunakan berbagai format pertanyaan** seperti gambar, teks, dan audio untuk meningkatkan daya tarik.

3. Menggunakan fitur bonus dan penalti untuk membuat kuis lebih menantang dan kompetitif.

Dengan strategi yang tepat, Bamboozle dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang lebih interaktif, seru, dan berbasis tim.

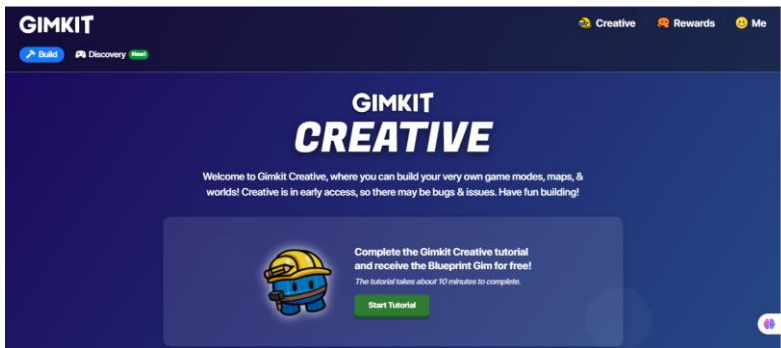
BAB

4

GIMKIT :

Kuis Interaktif Berbasis Strategi

A. Tentang Gimkit



Source: <https://gimkit.com>

Gimkit dikembangkan oleh seorang siswa sekolah menengah bernama Josh Feinsilber, yang ingin menciptakan kuis pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan platform lain. Gimkit menggabungkan konsep kuis dan strategi permainan ekonomi, di mana siswa menjawab pertanyaan untuk mendapatkan uang virtual yang dapat mereka gunakan untuk membeli power-ups atau meningkatkan keuntungan mereka dalam permainan.

1. Mengapa Gimkit Populer dalam Pembelajaran?

Gimkit menarik perhatian guru dan siswa karena gameplay-nya yang unik dan adiktif. Dibandingkan dengan Kahoot! dan Quizizz yang berbasis pilihan ganda langsung,

Gimkit menawarkan fleksibilitas dan strategi yang membuat siswa lebih aktif berpikir.

2. Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Gimkit

- a. Meningkatkan keterlibatan siswa** – Dengan sistem ekonomi virtual, siswa lebih termotivasi untuk terus bermain dan belajar.
- b. Membantu pengulangan materi secara efektif** – Siswa menjawab pertanyaan berulang kali untuk meningkatkan pemahaman mereka.
- c. Memfasilitasi pembelajaran individu dan tim** – Bisa dimainkan dalam mode solo atau tim untuk pembelajaran yang lebih kolaboratif.
- d. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis** – Siswa harus menyusun strategi untuk mendapatkan poin lebih banyak.

B. Fitur Utama Gimkit

1. Sistem Uang Virtual dalam Kuis

- a. Setiap jawaban benar mendapatkan uang virtual
- b. Siswa bisa membeli power-ups seperti bonus poin atau penalti untuk lawan
- c. Faktor strategi dalam permainan membuat siswa harus berpikir secara kritis

2. Mode Permainan Beragam

- a. Classic Mode** – Siswa menjawab pertanyaan kuis secara individual.
- b. Team Mode** – Siswa bekerja sama dalam tim untuk mengumpulkan uang virtual.
- c. Infinity Mode** – Mode **belajar** mandiri tanpa batas waktu, ideal untuk latihan individu.
- d. Trust No One Mode** – Mode seperti **Among Us**, di mana siswa harus menyelesaikan **tugas** sambil mencari siapa "penipu" dalam permainan.

3. *Integrasi dengan Platform Lain*

- a. Bisa dihubungkan dengan **Google Classroom** untuk penilaian langsung.
- b. Guru bisa menggunakan **soal yang sudah ada** atau membuat soal sendiri.
- c. Menyediakan **statistik permainan** untuk melihat progres siswa.

C. Cara Menggunakan Gimkit dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. *Langkah-langkah Membuat Kuis di Gimkit*

- a. Masuk ke situs Gimkit di gimkit.com dan buat akun.
- b. Klik "Create Kit" untuk membuat kuis baru.
- c. Tambahkan pertanyaan dalam format pilihan ganda atau isian singkat.
- d. Pilih mode permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Bagikan kode permainan kepada siswa, lalu mulai kuis!

2. *Tips Membuat Kuis yang Menarik*

- a. Gunakan gambar dan audio untuk meningkatkan daya tarik soal.
- b. Buat soal dengan level kesulitan bertahap agar siswa lebih tertantang.
- c. Manfaatkan fitur power-ups agar permainan lebih seru dan dinamis.

3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Gimkit*

- a. **Word Builder Challenge** – Siswa harus menyusun kalimat dari kata yang diberikan dalam bentuk kuis Gimkit.
- b. **Grammar Market** – Siswa membeli dan menjual kata dengan struktur tata bahasa yang benar untuk mendapatkan poin.
- c. **Listening Auction** – Siswa mendengarkan kalimat dalam bahasa Inggris dan memilih terjemahan atau makna yang benar.
- d. **Reading Survival Mode** – Siswa membaca teks pendek dan menjawab pertanyaan dengan sistem strategi poin.

- e. **Role-Playing Quiz** – Siswa berperan sebagai karakter tertentu dan menjawab kuis berdasarkan perspektif mereka.

D. Kelebihan dan Kekurangan Gimkit

1. Kelebihan

- a. Gameplay yang inovatif dan berbasis strategi – Membantu siswa berpikir kritis.
- b. Menawarkan lebih banyak interaksi – Dibandingkan dengan kuis biasa.
- c. Memungkinkan pengulangan materi secara otomatis – Membantu pemahaman lebih dalam.
- d. Bisa dimainkan secara individu atau tim – Fleksibel untuk berbagai gaya pembelajaran.

2. Kekurangan

- a. Versi gratis memiliki keterbatasan – Akses ke mode permainan tertentu hanya tersedia dalam versi premium.
- b. Memerlukan pemahaman strategi – Bisa sedikit lebih kompleks dibandingkan Kahoot! atau Quizizz bagi pemula.
- c. Tidak selalu cocok untuk semua jenis materi – Lebih efektif untuk latihan kosa kata atau grammar dibandingkan keterampilan berbicara.

E. Kesimpulan

Gimkit adalah platform kuis berbasis strategi yang memberikan pengalaman belajar unik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan kombinasi kuis interaktif, sistem ekonomi virtual, dan berbagai mode permainan, Gimkit sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris dengan pendekatan yang lebih engaging.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Gimkit dalam kelas:

- 1. Gunakan mode permainan yang sesuai** dengan tujuan pembelajaran.
- 2. Dorong siswa untuk berpikir strategis**, bukan hanya menjawab pertanyaan.

3. **Manfaatkan Gimkit untuk pengulangan materi** agar siswa lebih memahami konsep bahasa Inggris.

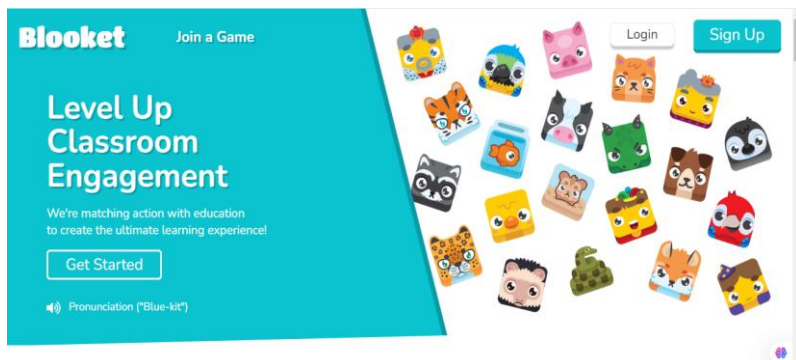
Dengan pendekatan yang tepat, Gimkit dapat menjadi alat yang **powerful untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar bahasa Inggris.**

BAB 5

BLOOKET : *Kuis Interaktif dengan Mini-Games*

A. Tentang Blooket

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Blooket



Source: www.blooket.com

Blooket dikembangkan oleh Tom Stewart sebagai platform kuis berbasis gamifikasi yang menggabungkan kuis interaktif dengan berbagai mini-games. Tujuannya adalah membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi siswa.

2. Mengapa Blooket Populer dalam Pembelajaran?

Blooket unik karena tidak hanya sekadar kuis, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan seperti balapan, pertarungan, dan pengumpulan sumber daya, yang membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Blooket*

- a. **Meningkatkan motivasi siswa** – Mini-games membuat siswa tetap tertarik belajar.
- b. **Menyesuaikan berbagai gaya belajar** – Bisa digunakan untuk individu maupun kelompok.
- c. **Membantu pengulangan konsep bahasa Inggris** – Cocok untuk latihan kosa kata dan tata bahasa.
- d. **Fleksibel untuk berbagai materi** – Bisa digunakan untuk vocabulary, grammar, listening, dan reading.

B. Fitur Utama Blooket

1. *Beragam Mode Permainan*

- a. **Classic Mode** – Seperti Kahoot!, siswa menjawab pertanyaan secara individual.
- b. **Racing Mode** – Siswa berlomba menjawab kuis dengan cepat untuk memenangkan balapan.
- c. **Gold Quest** – Siswa mengumpulkan emas berdasarkan jawaban kuis mereka.
- d. **Battle Royale** – Siswa bertarung satu sama lain dengan menjawab pertanyaan yang benar.
- e. **Tower Defense** – Siswa membangun pertahanan dengan menjawab kuis.
- f. **Fishing Frenzy** – Siswa memancing poin dengan menjawab soal kuis.

2. *Integrasi dengan Platform Lain*

- a. Bisa digunakan dengan Google Classroom untuk kemudahan distribusi.
- b. Menyediakan statistik permainan untuk menganalisis perkembangan siswa.
- c. Bisa menggunakan bank soal yang sudah tersedia atau membuat kuis sendiri.

C. Cara Menggunakan Blooket dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. *Langkah-langkah Membuat Kuis di Blooket*

- a. Masuk ke situs Blooket di www.blooket.com dan buat akun.
- b. Klik "Create a Set" untuk membuat kuis baru.
- c. Tambahkan pertanyaan dengan pilihan ganda atau isian singkat.
- d. Pilih mode permainan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e. Bagikan kode permainan kepada siswa, lalu mulai kuis!

2. *Tips Membuat Kuis yang Menarik*

- a. Gunakan ilustrasi dan animasi untuk membuat soal lebih menarik.
- b. Sesuaikan jenis mini-game dengan materi yang diajarkan.
- c. Manfaatkan mode permainan tim untuk meningkatkan kerja sama siswa.

3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Blooket*

- a. **Vocabulary Adventure** – Siswa mengumpulkan kata-kata baru melalui kuis berbasis permainan.
- b. **Grammar Battle Royale** – Siswa menjawab soal tata bahasa dan bertarung dalam mode Battle Royale.
- c. **Reading Quest** – Siswa membaca teks pendek dan menjawab pertanyaan pemahaman bacaan.
- d. **Listening Challenge** – Guru memasukkan soal berbasis audio untuk menguji pemahaman mendengarkan.
- e. **Word Fishing Game** – Siswa memancing kata-kata yang sesuai dengan kategori tertentu dalam bahasa Inggris.

D. Kelebihan dan Kekurangan Blooket

1. *Kelebihan*

- a. **Beragam mode permainan** – Cocok untuk berbagai gaya belajar.
- b. **Sangat interaktif dan menyenangkan** – Mini-games membuat pembelajaran lebih engaging.

- c. **Fleksibel untuk berbagai materi bahasa Inggris** – Bisa digunakan untuk vocabulary, grammar, reading, dan listening.
 - d. **Tersedia bank soal yang luas** – Guru bisa menggunakan soal yang sudah ada.
2. **Kekurangan**
- a. **Versi gratis memiliki keterbatasan fitur** – Beberapa mode hanya tersedia dalam versi premium.
 - b. **Bisa terlalu kompetitif bagi beberapa siswa** – Tidak semua siswa nyaman dengan elemen permainan yang intens.
 - c. **Membutuhkan koneksi internet yang stabil** – Mode online tidak bisa digunakan tanpa akses internet.

E. Kesimpulan

Blooket adalah platform kuis interaktif yang menggabungkan elemen mini-games dengan pembelajaran. Dengan berbagai mode permainan yang menarik, Blooket sangat cocok digunakan dalam kelas bahasa Inggris untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Blooket dalam kelas:

- 1. **Pilih mode permainan yang sesuai** dengan materi yang diajarkan.
- 2. **Gunakan Blooket untuk latihan kosa kata dan tata bahasa** yang membutuhkan pengulangan.
- 3. **Berikan variasi dalam penggunaan mini-games** agar siswa tetap termotivasi.

Dengan pendekatan yang tepat, Blooket dapat menjadi alat yang powerful untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris lebih menyenangkan dan efektif.

BAB 6

CLASSCRAFT QUESTS :

*Gamifikasi Pembelajaran Bahasa
Inggris dengan Petualangan Interaktif*

A. Tentang Classcraft Quests

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Classcraft



Source: www.classcraft.com

Classcraft dikembangkan oleh Shawn Young sebagai platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru mengubah kelas menjadi dunia petualangan. Classcraft menggunakan sistem quests, XP (experience points), dan teamwork untuk mendorong keterlibatan siswa.

2. Mengapa Classcraft Populer dalam Pembelajaran?

Classcraft unik karena memadukan konsep role-playing game (RPG) dengan pembelajaran. Siswa bisa memilih karakter mereka (Warrior, Mage, Healer), menyelesaikan tantangan, dan bekerja sama dalam tim untuk mendapatkan poin pengalaman.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Classcraft*

- a. **Meningkatkan motivasi siswa** – Siswa lebih antusias belajar karena sistem RPG.
- b. **Memperkuat kerja sama tim** – Mendorong interaksi dan kolaborasi dalam pembelajaran.
- c. **Meningkatkan keterlibatan siswa** – Sistem XP dan hadiah membuat siswa lebih termotivasi.
- d. **Menyesuaikan pengalaman belajar** – Guru bisa mengatur quests sesuai kebutuhan materi.

B. Fitur Utama Classcraft Quests

1. *Sistem Petualangan (Quests System)*

- a. **Story-Driven Learning** – Guru membuat cerita petualangan yang disesuaikan dengan materi.
- b. **Branches & Choices** – Siswa bisa memilih jalur berbeda dalam quest yang mereka jalani.
- c. **Personalized Learning Paths** – Guru bisa menyesuaikan tugas dan tantangan sesuai tingkat kesulitan siswa.

2. *Sistem XP, HP, dan AP (Experience, Health, Action Points)*

- a. **XP (Experience Points)** – Siswa mendapatkan XP untuk menyelesaikan tugas.
- b. **HP (Health Points)** – Jika siswa melakukan kesalahan atau melanggar aturan kelas, HP mereka berkurang.
- c. **AP (Action Points)** – Digunakan untuk melakukan tugas tertentu dalam game.

3. *Integrasi dengan Platform Lain*

- a. Bisa dihubungkan dengan Google Classroom untuk tugas dan kuis.
- b. Mendukung pemberian nilai berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi siswa.
- c. Dashboard guru untuk melihat perkembangan siswa secara real-time.

C. Cara Menggunakan Classcraft dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Quest di Classcraft

- a. Buat akun di **www.classcraft.com** dan masuk ke dashboard.
- b. Pilih fitur "Quests" untuk mulai membuat petualangan interaktif.
- c. Tambahkan cerita dan tugas – Setiap tugas bisa berupa membaca teks, menjawab kuis, atau menyelesaikan proyek.
- d. Atur rewards dan consequences – Berikan XP untuk tugas yang benar, atau kurangi HP untuk kesalahan.
- e. Bagikan kode kelas agar siswa bisa mulai bermain dan belajar.

2. Tips Membuat Quest yang Menarik

- a. Gunakan cerita yang engaging untuk membuat siswa tertarik.
- b. Pastikan tugas beragam – gabungkan reading, listening, dan speaking.
- c. Sesuaikan reward system agar siswa merasa termotivasi.

3. Aktivitas Pembelajaran dengan Classcraft Quests

- a. **Grammar Dungeon** – Siswa harus menjawab pertanyaan grammar untuk keluar dari "labirin".
- b. **Vocabulary Treasure Hunt** – Siswa menyelesaikan tantangan kosa kata untuk menemukan "harta karun".
- c. **Reading Adventure** – Siswa membaca cerita interaktif dan memilih jalur mereka sendiri.
- d. **Listening Quest** – Siswa mendengarkan audio dan menjawab pertanyaan untuk melanjutkan petualangan.
- e. **Team Challenge: Boss Battle** – Siswa bekerja sama menjawab soal untuk mengalahkan "bos" dalam game.

D. Kelebihan dan Kekurangan Classcraft

1. *Kelebihan*

- a. Memotivasi siswa dengan sistem gamifikasi.
- b. Cocok untuk pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok.
- c. Meningkatkan interaksi siswa melalui kerja sama tim.
- d. Fleksibel untuk berbagai level pembelajaran.

2. *Kekurangan*

- a. Memerlukan waktu untuk membuat cerita dan quest.
- b. Versi gratis memiliki fitur terbatas.
- c. Siswa harus beradaptasi dengan sistem RPG, yang bisa jadi kompleks bagi pemula.

E. Kesimpulan

Classcraft adalah alat yang sangat efektif dalam gamifikasi pembelajaran bahasa Inggris. Dengan sistem quests dan RPG, siswa dapat belajar dengan lebih interaktif dan menyenangkan.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Classcraft dalam kelas:

1. **Gunakan cerita yang menarik** untuk membuat siswa tetap engaged.
2. **Sesuaikan level tantangan** dengan kemampuan siswa.
3. **Gunakan XP dan HP secara strategis** untuk mendorong disiplin dan motivasi.

Dengan pendekatan yang tepat, Classcraft bisa menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

BAB 7

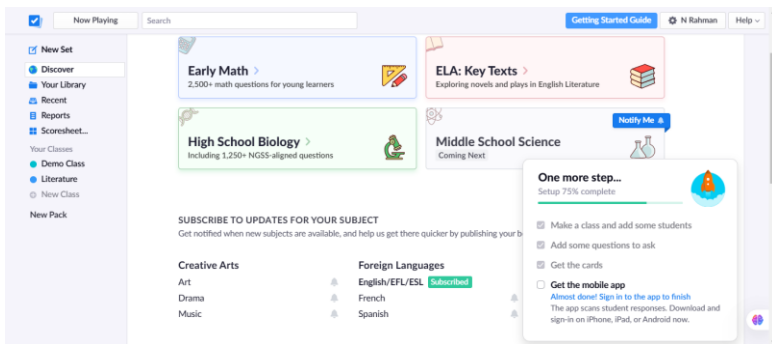
PLICKERS : *Kuis Interaktif Tanpa Perangkat Siswa*

A. Pendahuluan tentang Plickers

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Plickers

Plickers dikembangkan sebagai solusi kuis interaktif bagi kelas yang tidak memiliki akses perangkat individu. Aplikasi ini memungkinkan guru melakukan penilaian formatif secara real-time menggunakan kartu cetak dan pemindai ponsel.

2. Mengapa Plickers Populer dalam Pembelajaran?



Source: <https://plickers.com>

Plickers banyak digunakan karena tidak memerlukan perangkat siswa. Guru hanya perlu mencetak kartu khusus yang dapat dipindai dengan kamera ponsel untuk mengumpulkan jawaban siswa secara langsung.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Plickers*

- a. **Meningkatkan keterlibatan siswa** – Metode yang unik dan menyenangkan membuat siswa lebih fokus.
- b. **Aksesibel untuk semua kelas** – Tidak perlu perangkat tambahan selain kartu cetak dan ponsel guru.
- c. **Mudah digunakan** – Guru dapat langsung melihat hasil jawaban secara otomatis.
- d. **Menghemat waktu koreksi** – Sistem otomatisasi memudahkan analisis jawaban siswa.

Fitur Utama Plickers

4. *Sistem Kuis Tanpa Perangkat*

- a. **Kartu Plickers** – Setiap siswa mendapatkan kartu dengan kode unik yang bisa diputar untuk memilih jawaban
- b. **Pemindaian Jawaban** – Guru menggunakan aplikasi Plickers untuk memindai jawaban secara cepat.
- c. **Hasil Real-Time** – Jawaban siswa langsung muncul di layar guru untuk evaluasi.

5. *Beragam Jenis Pertanyaan*

- a. **Pilihan ganda** – Menyediakan opsi jawaban A, B, C, dan D.
- b. **Benar/Salah** – Memungkinkan kuis berbasis evaluasi sederhana.
- c. **Polling Kelas** – Digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap suatu topik.

6. *Integrasi dengan Kelas*

- a. **Tersedia dalam versi web** – Guru dapat mengelola kuis langsung dari komputer.
- b. **Sinkronisasi dengan akun Google** – Memudahkan penggunaan dengan Google Classroom.
- c. **Riwayat hasil siswa** – Guru dapat menyimpan dan menganalisis performa siswa dari waktu ke waktu.

B. Cara Menggunakan Plickers dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Plickers

- a. Daftar dan masuk ke **www.plickers.com**.
- b. Cetak kartu Plickers dan bagikan kepada siswa.
- c. Buat pertanyaan kuis di dashboard Plickers.
- d. Tampilkan pertanyaan di layar kelas agar siswa dapat membaca dengan jelas.
- e. Siswa mengangkat kartu dengan orientasi jawaban yang mereka pilih.
- f. Guru memindai jawaban menggunakan aplikasi Plickers.
- g. Analisis hasil dan berikan feedback langsung kepada siswa.

2. Tips Membuat Kuis yang Efektif

- a. **Gunakan gambar dan teks singkat** agar siswa mudah memahami pertanyaan.
- b. **Berikan waktu yang cukup** bagi siswa untuk berpikir sebelum mengangkat kartu.
- c. **Gunakan polling kelas** untuk memulai diskusi interaktif.

3. Aktivitas Pembelajaran dengan Plickers

- a. **Word Choice Battle** – Siswa memilih kata yang paling tepat dalam konteks kalimat.
- b. **Grammar Checkpoint** – Evaluasi pemahaman tata bahasa dengan pertanyaan benar/salah.
- c. **Listening Quick Poll** – Siswa mendengarkan audio dan memilih jawaban yang paling sesuai.
- d. **Synonym & Antonym Match** – Latihan kosa kata dengan memilih sinonim atau antonim yang benar.
- e. **Reading Comprehension Quiz** – Guru menampilkan paragraf pendek dan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan teks.

C. Kelebihan dan Kekurangan Plickers

1. *Kelebihan*

- a. Tidak memerlukan perangkat siswa, cocok untuk sekolah dengan keterbatasan teknologi.
- b. Hasil analisis otomatis, menghemat waktu guru dalam penilaian.
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa, karena metode ini unik dan berbeda dari kuis biasa.
- d. Mudah digunakan, hanya membutuhkan kartu cetak dan ponsel guru.

2. *Kekurangan*

- a. Hanya mendukung pertanyaan pilihan ganda dan benar/salah.
- b. Memerlukan pencetakan kartu untuk setiap siswa, yang bisa menjadi kendala logistik.
- c. Guru harus memindai jawaban satu per satu, sehingga memerlukan waktu lebih lama dibandingkan kuis online otomatis.

D. Kesimpulan

Plickers adalah solusi inovatif bagi kelas yang ingin menggunakan kuis interaktif tanpa perangkat digital. Dengan sistem berbasis kartu dan pemindaian cepat, Plickers memungkinkan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan mudah dan efisien.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Plickers dalam kelas:

1. **Gunakan pertanyaan yang jelas dan singkat** agar siswa dapat memahami dengan cepat.
2. **Manfaatkan fitur analisis hasil** untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.
3. **Gunakan kuis sebagai aktivitas pemanasan atau review** untuk meningkatkan interaksi kelas.

Dengan pendekatan yang tepat, Plickers dapat menjadi alat yang **efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah evaluasi pembelajaran bahasa Inggris.**

BAB

8

QUIZLET LIVE :

Kuis Berbasis Kolaborasi untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

A. Tentang Quizlet Live

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Quizlet Live*

Quizlet didirikan pada tahun 2005 oleh Andrew Sutherland, seorang siswa SMA asal California, Amerika Serikat. Awalnya, Quizlet dibuat sebagai alat bantu pribadi bagi Sutherland untuk menghafal kosa kata dalam pelajaran bahasa Perancis. Setelah menyadari potensinya, ia mengembangkan Quizlet menjadi platform pembelajaran berbasis flashcard digital, yang kemudian menjadi salah satu alat belajar paling populer di dunia.

Pada tahun 2016, Quizlet memperkenalkan Quizlet Live, fitur kuis berbasis gamifikasi yang memungkinkan siswa belajar melalui kerja sama tim atau persaingan individu. Tujuan utama Quizlet Live adalah meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran melalui tantangan berbasis waktu dan pembelajaran berbasis tim.

2. *Mengapa Quizlet Live Populer dalam Pembelajaran?*

- a. **Mendorong kerja sama tim** dalam menyelesaikan tantangan kuis.
- b. **Mempercepat penghafalan kosa kata** melalui teknik pengulangan berbasis flashcard.
- c. **Menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif** dengan skor dan papan peringkat.

3. *Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Quizlet Live*

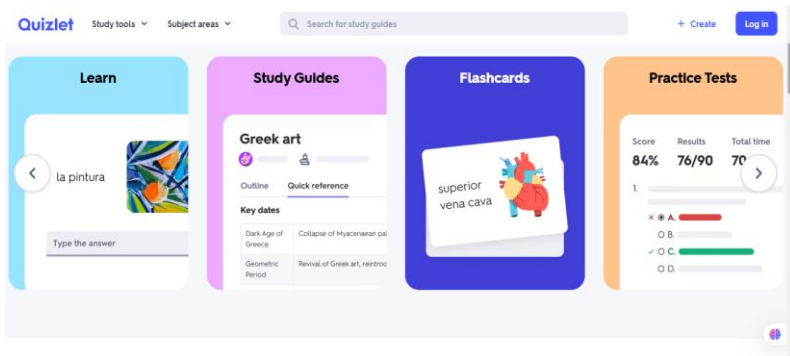
- a. **Meningkatkan keterlibatan siswa** dengan tantangan berbasis waktu.
- b. **Memperkuat pemahaman kosa kata, tata bahasa, dan pemahaman bacaan** melalui berbagai format kuis.
- c. **Mempermudah guru dalam mengevaluasi kemajuan siswa** melalui laporan hasil kuis.

B. **Fitur Utama Quizlet Live**

1. *Dua Mode Permainan*

- a. **Team Mode** – Siswa bekerja sama dalam kelompok, dan setiap anggota memiliki sebagian jawaban yang harus dikombinasikan.
- b. **Individual Mode** – Siswa bersaing satu lawan satu dalam menjawab pertanyaan kuis.

2. *Beragam Format Kuis*



Source: <https://quizlet.com>

- a. **Matching Game** – Mencocokkan istilah dengan definisinya.
- b. **Flashcards** – Latihan mandiri dengan kartu digital interaktif.
- c. **Multiple Choice** – Soal pilihan ganda dengan waktu terbatas.

3. Integrasi dengan Pembelajaran

- a. Sinkronisasi dengan Google Classroom untuk mempermudah akses siswa.
- b. Statistik Kinerja Siswa untuk menganalisis hasil kuis.
- c. Akses melalui perangkat apa pun (PC, tablet, dan smartphone).

C. Cara Menggunakan Quizlet Live dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Quizlet Live

- a. Daftar atau masuk ke akun di **www.quizlet.com**.
- b. Buat atau pilih set kartu belajar yang sesuai dengan materi pelajaran.
- c. Klik fitur "Quizlet Live" dan pilih antara Team Mode atau Individual Mode.
- d. Bagikan kode permainan kepada siswa, lalu minta mereka bergabung menggunakan perangkat mereka.
- e. Mulai permainan dan pantau hasilnya melalui layar guru.
- f. Diskusikan jawaban setelah permainan berakhir untuk memperdalam pemahaman siswa.

2. Tips Membuat Kuis yang Efektif

- a. Gunakan gambar atau audio dalam pertanyaan untuk meningkatkan daya ingat siswa.
- b. Variasikan format soal (matching, multiple choice, atau fill-in-the-blank).
- c. Atur batas waktu agar permainan tetap menantang dan menarik.

3. Aktivitas Pembelajaran dengan Quizlet Live

- a. **Vocabulary Battle** – Siswa mencocokkan kata dalam bahasa Inggris dengan definisinya dalam bahasa Indonesia.
- b. **Grammar Race** – Siswa memilih bentuk tata bahasa yang benar dalam sebuah kalimat.
- c. **Listening Quiz** – Siswa mendengarkan audio dan memilih jawaban yang paling sesuai.

- d. **Synonym & Antonym Challenge** – Siswa menemukan sinonim atau antonim yang benar.
- e. **Reading Comprehension Showdown** – Guru menampilkan teks pendek dan siswa menjawab pertanyaan pemahaman.

D. Kelebihan dan Kekurangan Quizlet Live

1. Kelebihan

- a. Meningkatkan kerja sama tim, terutama dalam mode permainan kelompok.
- b. Fleksibel dan bisa digunakan untuk berbagai tingkat kemampuan siswa.
- c. Dapat diakses di berbagai perangkat tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan.
- d. Memiliki banyak set kuis yang sudah dibuat oleh komunitas pengguna.

2. Kekurangan

- a. Memerlukan koneksi internet yang stabil untuk bermain secara real-time.
- b. Versi gratis memiliki fitur terbatas dibandingkan dengan Quizlet Plus.
- c. Mode permainan berbasis tim memerlukan minimal 4 pemain, yang bisa menjadi kendala dalam kelas kecil.

E. Kesimpulan

Quizlet Live adalah alat kuis berbasis tim yang sangat efektif dalam meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan fitur flashcards interaktif dan permainan kompetitif, aplikasi ini membantu siswa menghafal dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

Untuk memaksimalkan penggunaan Quizlet Live dalam kelas:

- 1. Gunakan mode tim untuk membangun kerja sama antar siswa.
- 2. Kombinasikan dengan materi audio atau gambar untuk memperkaya pengalaman belajar.

3. Gunakan laporan hasil untuk mengevaluasi kelemahan siswa dan menyesuaikan strategi pengajaran.

Dengan pendekatan yang tepat, Quizlet Live dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan bahasa Inggris siswa, baik dalam kosa kata, tata bahasa, maupun pemahaman bacaan.

BAB 9

FACTILE : *Kuis Berbasis Jeopardy untuk Pembelajaran Interaktif*

A. Tentang Factile

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Factile*

Factile dikembangkan oleh PlayFactile LLC, sebuah perusahaan teknologi pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berbasis permainan. Platform ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2016 sebagai alat kuis yang dirancang mengikuti format permainan Jeopardy!, di mana peserta menjawab pertanyaan berdasarkan kategori tertentu dengan nilai poin yang berbeda.

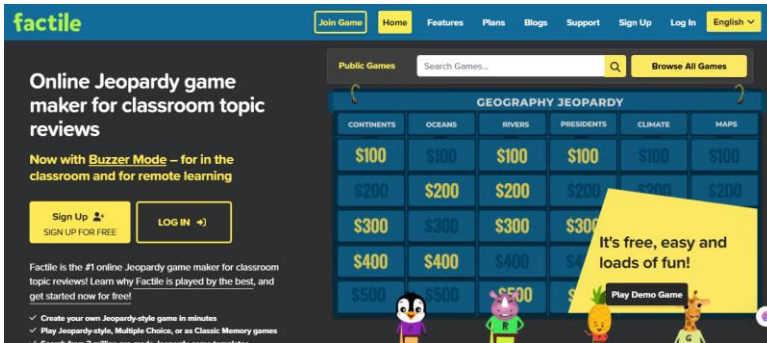
Factile menjadi populer karena memberikan pengalaman kuis yang lebih strategis dan interaktif, berbeda dari aplikasi lain seperti Kahoot! dan Quizizz yang hanya berbasis pilihan ganda. Guru dan siswa dapat menggunakan Factile untuk membuat kuis berbentuk papan permainan, di mana setiap pertanyaan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda.

2. *Mengapa Factile Populer dalam Pembelajaran?*

- a. **Menggunakan format Jeopardy!** – Model permainan berbasis kategori dan poin.
- b. **Meningkatkan strategi berpikir** – Siswa memilih pertanyaan dengan tingkat kesulitan yang mereka inginkan.
- c. **Mendukung pembelajaran berbasis tim** – Bisa dimainkan dalam mode individu atau kelompok.

- d. Dapat digunakan di berbagai perangkat – Laptop, tablet, dan smartphone.
- e. Bisa dimainkan dalam mode live atau self-paced – Fleksibel untuk pembelajaran di kelas maupun daring.

3. Fitur Utama Factile



Source: <https://playfactile.com>

- a. **Pembuatan kuis berbasis Jeopardy!** – Guru dapat membuat papan permainan kuis dengan kategori dan nilai poin berbeda.
- b. **Mode permainan individu atau tim** – Fleksibel untuk berbagai skenario pembelajaran.
- c. **Flashcards Mode** – Siswa dapat belajar menggunakan flashcards sebelum bermain kuis.
- d. **Buzzer Mode** – Siswa dapat menjawab pertanyaan menggunakan sistem buzzer digital.
- e. **Text-to-Speech** – Membantu siswa dengan kesulitan membaca dengan fitur suara otomatis.
- f. **Customizable Timer** – Guru bisa mengatur waktu untuk menjawab setiap pertanyaan.
- g. **Integrasi Google Classroom** – Memudahkan distribusi kuis ke siswa.

B. Cara Menggunakan Factile dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Factile

- a. Buat akun Factile di playfactile.com.
- b. Klik “Create a Game” dan masukkan judul kuis.

- c. Tentukan kategori pertanyaan (misalnya: Vocabulary, Grammar, Idioms, Reading, Listening).
 - d. Masukkan pertanyaan dan jawaban dengan nilai poin yang berbeda.
 - e. Pilih mode permainan (tim atau individu).
 - f. Jalankan kuis secara live di kelas atau bagikan untuk mode self-paced.
 - g. Analisis hasil permainan untuk mengevaluasi pemahaman siswa.
- 2. *Tips Membuat Kuis Factile yang Menarik***
- a. Gunakan kategori yang beragam, seperti Vocabulary, Grammar, dan Listening.
 - b. Beri nilai poin berbeda untuk setiap tingkat kesulitan.
 - c. Tambahkan gambar atau audio agar lebih interaktif.
 - d. Gunakan buzzer mode untuk meningkatkan kompetisi di kelas.
- 3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Factile***
- a. "Grammar Jeopardy" – Siswa menjawab pertanyaan tata bahasa dengan tingkat kesulitan berbeda.
 - b. "Vocabulary Challenge" – Kuis tentang sinonim, antonim, dan makna kata dalam konteks.
 - c. "Reading Comprehension Quiz" – Evaluasi pemahaman bacaan dengan pertanyaan berbasis poin.
 - d. "Listening and Pronunciation Game" – Siswa mendengarkan audio dan menjawab pertanyaan terkait.

C. Kelebihan dan Kekurangan Factile

1. *Kelebihan*

- a. Model permainan berbasis strategi, bukan sekadar pilihan ganda.
- b. Meningkatkan kerja tim dan komunikasi antar siswa.
- c. Dapat dimainkan secara live atau self-paced.
- d. Mendukung berbagai format pertanyaan, termasuk gambar dan audio.

2. Kekurangan

- a. Beberapa fitur premium hanya tersedia dalam versi berbayar.
- b. Memerlukan lebih banyak waktu persiapan dibanding kuis biasa.
- c. Tidak seinteraktif Kahoot! dalam aspek animasi dan efek visual.

D. Kesimpulan

Factile adalah platform kuis berbasis Jeopardy! yang sangat cocok untuk pembelajaran Bahasa Inggris, terutama dalam meningkatkan strategi berpikir dan kerja tim siswa. Dengan fitur-fitur menarik seperti flashcards, buzzer mode, dan kategori pertanyaan yang dapat disesuaikan, Factile menjadi alternatif yang sangat efektif untuk guru yang ingin membuat kuis lebih menantang dan menarik.

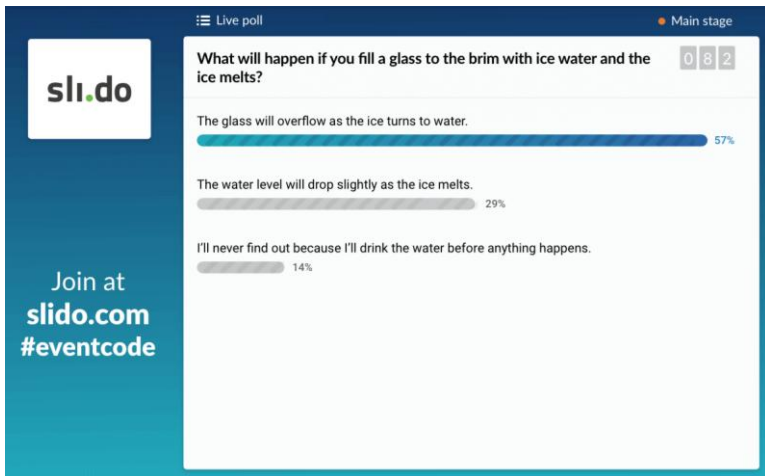
Guru dapat menggunakannya untuk berbagai aktivitas seperti Grammar Jeopardy, Vocabulary Challenge, dan Reading Quiz, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif.

BAB 10

SLIDO QUIZZES : *Kuis Interaktif untuk Presentasi dan Diskusi Kelas*

A. Tentang Slido Quizzes

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Slido



Source: <https://sli.do.com>

Slido dikembangkan oleh Slido s.r.o., sebuah perusahaan teknologi asal Slovakia yang didirikan pada tahun 2012. Awalnya, Slido dibuat sebagai platform interaktif untuk presentasi dan konferensi, memungkinkan peserta mengajukan pertanyaan dan memberikan suara dalam polling secara real-time.

Seiring berkembangnya teknologi pembelajaran, Slido memperkenalkan fitur Slido Quizzes, yang memungkinkan guru membuat kuis langsung selama presentasi atau diskusi

di kelas. Pada tahun 2020, Slido diakuisisi oleh Cisco, menjadikannya bagian dari ekosistem Webex untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dan kolaborasi online.

2. *Mengapa Slido Populer dalam Pembelajaran?*

- a. Terintegrasi dengan PowerPoint, Google Slides, dan Webex – Memudahkan guru dalam menggabungkan kuis ke dalam presentasi.
- b. Interaktif dan berbasis live polling – Memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara real-time.
- c. Dapat digunakan untuk berbagai aktivitas – Termasuk diskusi kelas, voting, dan kuis berbasis gamifikasi.
- d. Tidak memerlukan aplikasi tambahan – Siswa cukup bergabung dengan kode akses melalui browser.
- e. Fitur word cloud untuk brainstorming – Memungkinkan siswa berbagi ide dalam format visual menarik.

3. *Fitur Utama Slido Quizzes*

- a. **Kuis live (Live Quiz)** – Guru dapat membuat kuis dengan pertanyaan pilihan ganda.
- b. **Word Cloud** – Siswa dapat mengirimkan jawaban dalam bentuk kata-kata yang kemudian ditampilkan sebagai word cloud.
- c. **Polling & Voting** – Memungkinkan siswa untuk memilih jawaban terbaik dalam suatu pertanyaan diskusi.
- d. **Q&A Mode** – Siswa dapat mengajukan pertanyaan secara anonim untuk diskusi lebih mendalam.
- e. **Integrasi dengan Presentasi** – Bisa langsung digunakan dalam Google Slides, PowerPoint, dan Webex.
- f. **Leaderboard dan Skor Langsung** – Meningkatkan unsur kompetitif dalam kuis.

B. Cara Menggunakan Slido dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. *Langkah-langkah Membuat Kuis di Slido:*

- a. Buat akun di **www.sli.do**.
- b. Klik “Create Event” dan masukkan nama kelas atau topik kuis.

- c. Pilih “Quizzes” dan buat pertanyaan kuis dengan pilihan ganda.
 - d. Tentukan waktu menjawab untuk setiap pertanyaan.
 - e. Bagikan kode akses Slido kepada siswa.
 - f. Siswa bergabung dan menjawab kuis secara real-time.
 - g. Gunakan Leaderboard untuk menampilkan skor akhir dan pemenang.
- 2. *Tips Membuat Kuis Slido yang Menarik***
- a. Gunakan pertanyaan singkat dan langsung agar mudah dipahami siswa.
 - b. Tambahkan gambar atau video untuk meningkatkan keterlibatan.
 - c. Gunakan word cloud untuk brainstorming sebelum memulai kuis.
 - d. Kombinasikan quizzes dan polling untuk variasi aktivitas di kelas.
- 3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Slido Quizzes***
- a. “Grammar Poll” – Siswa memilih jawaban yang benar dalam polling cepat terkait tata bahasa.
 - b. “Vocabulary Race” – Siswa berlomba menemukan sinonim atau antonim dengan cepat.
 - c. “Reading Comprehension Poll” – Guru menampilkan paragraf singkat, lalu siswa menjawab pertanyaan melalui polling.
 - d. “Listening Challenge” – Guru memutar audio pendek dan meminta siswa menjawab pertanyaan terkait.

C. Kelebihan dan Kekurangan Slido Quizzes

1. *Kelebihan*

- a. Mudah digunakan dan tidak memerlukan aplikasi tambahan.
- b. Meningkatkan interaksi siswa melalui polling dan word cloud.
- c. Terintegrasi dengan presentasi di PowerPoint dan Google Slides.

- d. Dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, tidak hanya kuis.

2. *Kekurangan*

- a. Versi gratis memiliki batas jumlah pertanyaan dalam satu sesi.
- b. Tidak memiliki fitur gamifikasi yang mendalam seperti Kahoot! atau Quizizz.
- c. Memerlukan koneksi internet stabil untuk pengalaman yang optimal.

D. Kesimpulan

Slido Quizzes adalah alat yang sangat cocok untuk guru yang ingin meningkatkan **interaktivitas dalam pembelajaran** melalui **kuis, polling, dan word cloud**. Dengan fitur integrasi ke **PowerPoint dan Google Slides**, Slido memungkinkan guru untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan dinamis.

Meskipun tidak memiliki elemen gamifikasi sekuat Kahoot! atau Quizizz, Slido tetap menjadi pilihan terbaik untuk kuis berbasis diskusi dan brainstorming interaktif di kelas.

BAB 11

SOCRATIVE : *Kuis Formatif dengan Analisis Real-Time*

A. Tentang Socrative

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Socrative*

Socrative dikembangkan oleh MasteryConnect, sebuah perusahaan edtech asal Amerika Serikat yang berfokus pada pembelajaran berbasis asesmen formatif. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2011 dengan tujuan membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time.

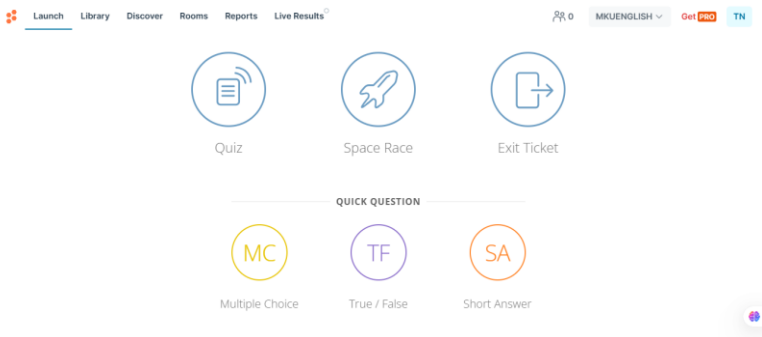
Pada tahun 2018, Socrative diakuisisi oleh Showbie Inc., perusahaan yang juga mengembangkan platform pembelajaran berbasis portofolio digital. Dengan akuisisi ini, Socrative terus dikembangkan untuk mendukung pembelajaran berbasis data, memungkinkan guru untuk menganalisis jawaban siswa dengan cepat dan menyesuaikan strategi mengajar berdasarkan hasil kuis.

2. *Mengapa Socrative Populer dalam Pembelajaran?*

- a. **Berbasis asesmen formatif** – Membantu guru menilai pemahaman siswa secara langsung.
- b. **Menyediakan laporan analitik otomatis** – Guru dapat melihat kinerja siswa secara individu maupun kelompok.
- c. **Dapat digunakan di berbagai perangkat** – Siswa bisa mengakses Socrative melalui komputer, tablet, atau smartphone.
- d. **Berbagai jenis pertanyaan** – Termasuk pilihan ganda, benar/salah, dan jawaban singkat.

- e. **Mode permainan Space Race** – Membuat kuis menjadi lebih menarik dengan elemen gamifikasi.

3. *Fitur Utama Socrative*



Source: <https://socrative.com>

- a. **Kuis Interaktif** – Guru dapat membuat kuis dengan berbagai tipe soal (pilihan ganda, benar/salah, jawaban singkat).
- b. **Exit Ticket** – Fitur untuk mengukur pemahaman siswa di akhir pelajaran.
- c. **Quick Question** – Guru dapat mengajukan pertanyaan spontan tanpa perlu membuat kuis terlebih dahulu.
- d. **Space Race** – Mode kuis berbasis tim di mana siswa berlomba menyelesaikan soal dengan cepat.
- e. **Laporan Analitik** – Guru dapat mengunduh hasil kuis dalam format Excel, PDF, atau Google Sheets untuk analisis lebih lanjut.

B. Cara Menggunakan Socrative dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. *Langkah-langkah Membuat Kuis di Socrative:*

- a. Buka **www.socrative.com** dan buat akun.
- b. Pilih “Create Quiz” dan buat pertanyaan dengan berbagai format.
- c. Tentukan waktu pengerjaan dan mode permainan (individu atau tim).

- d. Bagikan kode akses kelas kepada siswa untuk mengikuti kuis.
 - e. Setelah kuis selesai, guru dapat langsung melihat hasil dan analisis jawaban siswa.
- 2. *Tips Membuat Kuis Socrative yang Efektif***
- a. Gunakan variasi tipe pertanyaan untuk menguji pemahaman secara menyeluruh.
 - b. Manfaatkan Exit Ticket untuk mengukur pemahaman siswa setelah pelajaran.
 - c. Gunakan Space Race untuk meningkatkan motivasi dan kompetisi sehat di kelas.
 - d. Analisis hasil kuis untuk menyesuaikan strategi pengajaran secara real-time.
- 3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Socrative***
- a. **"Grammar Check"** – Siswa menjawab pertanyaan tentang tata bahasa dengan analisis langsung.
 - b. **"Reading Quiz"** – Guru memberikan teks singkat, lalu siswa menjawab pertanyaan pemahaman.
 - c. **"Listening Challenge"** – Guru memutar audio, dan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi audio.
 - d. **"Writing Sprint"** – Siswa diberikan prompt menulis dan harus menjawab dalam waktu terbatas.
 - e. **"Space Race"** – Siswa berlomba menyelesaikan soal dalam format kuis berbasis tim.

C. Kelebihan dan Kekurangan Socrative

1. *Kelebihan*

- a. Memberikan feedback instan kepada siswa dan guru.
- b. Memiliki fitur analisis data yang membantu evaluasi hasil belajar.
- c. Dapat digunakan di berbagai perangkat tanpa perlu instalasi aplikasi.
- d. Cocok untuk asesmen formatif dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2. Kekurangan

- a. Versi gratis membatasi jumlah siswa yang dapat bergabung dalam satu sesi.
- b. Tidak memiliki elemen gamifikasi sekuat Kahoot! atau Blooket.
- c. Tidak mendukung pertanyaan berbasis media (gambar/video) dalam versi gratis.

D. Kesimpulan

Socrative adalah alat asesmen formatif yang efektif untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan fitur analisis real-time dan berbagai mode kuis, Socrative memungkinkan guru untuk menyesuaikan strategi mengajar berdasarkan hasil kuis.

Meskipun tidak seinteraktif Kahoot! atau Quizizz dalam aspek gamifikasi, Socrative tetap menjadi pilihan terbaik untuk guru yang ingin melakukan evaluasi cepat dan berbasis data dalam kelas mereka.

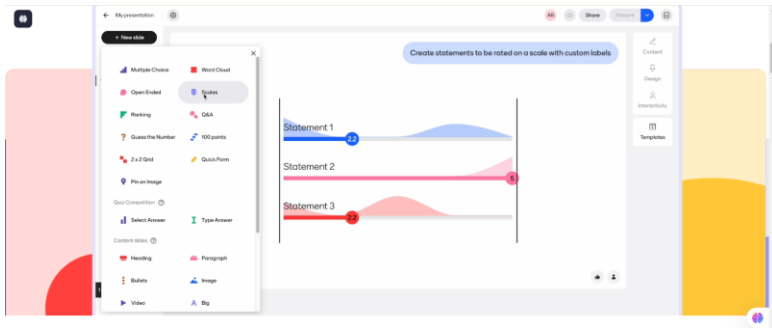
BAB 12

MENTIMETER :

Kuis Interaktif dalam Presentasi dan Diskusi

A. Pendahuluan tentang Mentimeter

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Mentimeter



Source: <https://mentimeter.com>

Mentimeter dikembangkan oleh Mentimeter AB, sebuah perusahaan teknologi asal Swedia yang didirikan pada tahun 2014 oleh Johnny Warström, Niklas Ingvar, Kristoffer Renholm, dan Henrik Fräsén. Aplikasi ini awalnya dikembangkan sebagai alat presentasi yang lebih interaktif, memungkinkan audiens untuk berpartisipasi dalam waktu nyata menggunakan perangkat mereka sendiri.

Seiring waktu, Mentimeter berkembang menjadi platform interaktif berbasis kuis, polling, dan word cloud yang banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Saat ini, Mentimeter memiliki lebih dari 200 juta pengguna di seluruh dunia, dengan berbagai fitur yang

mendukung diskusi kelas, brainstorming, serta evaluasi pembelajaran.

2. Mengapa Mentimeter Populer dalam Pembelajaran?

- a. **Meningkatkan interaksi dalam presentasi** – Siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung menggunakan perangkat mereka.
- b. **Beragam format kuis dan polling** – Mendukung pilihan ganda, word cloud, skala penilaian, dan lainnya.
- c. **Hasil visual yang menarik** – Jawaban siswa ditampilkan dalam bentuk grafik interaktif.
- d. **Dapat digunakan dalam pembelajaran sinkron maupun asinkron.**
- e. **Tidak memerlukan akun siswa** – Cukup dengan memasukkan kode akses untuk bergabung.

3. Fitur Utama Mentimeter

- a. **Kuis Pilihan Ganda (Multiple Choice Quiz)** – Siswa menjawab pertanyaan dengan beberapa opsi jawaban.
- b. **Polling & Voting** – Guru dapat melakukan pemungutan suara dalam diskusi kelas.
- c. **Word Cloud** – Siswa memberikan tanggapan berupa kata kunci yang akan ditampilkan dalam format word cloud.
- d. **Q&A Live Session** – Guru dapat mengumpulkan pertanyaan dari siswa dalam format interaktif.
- e. **Scale & Ranking** – Memungkinkan siswa memberi penilaian atau mengurutkan jawaban berdasarkan preferensi.
- f. **Slide Interaktif** – Dapat diintegrasikan dengan PowerPoint atau Google Slides untuk meningkatkan keterlibatan dalam presentasi.

B. Cara Menggunakan Mentimeter dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis dan Polling di Mentimeter:

- a. Buka **www.mentimeter.com** dan buat akun.
- b. Pilih “New Presentation” dan tambahkan berbagai jenis pertanyaan (kuis, polling, word cloud).

- c. Sesuaikan tampilan dan pengaturan kuis sesuai dengan kebutuhan kelas.
 - d. Bagikan kode akses kepada siswa untuk bergabung melalui ponsel atau komputer mereka.
 - e. Tampilkan hasil jawaban siswa secara langsung dalam format visual yang menarik.
- 2. *Tips Membuat Kuis Mentimeter yang Efektif***
- a. Gunakan word cloud untuk merangkum pemahaman siswa tentang suatu topik.
 - b. Manfaatkan polling untuk meningkatkan keterlibatan dalam diskusi kelas.
 - c. Gunakan Q&A session untuk mengumpulkan pertanyaan siswa secara anonim.
 - d. Integrasikan dengan PowerPoint atau Google Slides agar lebih dinamis dalam presentasi.
- 3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Mentimeter***
- a. **“Word Cloud Challenge”** – Siswa menginput kata-kata terkait topik tertentu, membentuk peta visual kosa kata.
 - b. **“Grammar Poll”** – Guru membuat pertanyaan tata bahasa, dan siswa memilih jawaban yang benar melalui polling.
 - c. **“Debate Ranking”** – Siswa memberikan pendapat mereka tentang suatu isu dan mengurutkan argumen berdasarkan popularitas.
 - d. **“Listening Poll”** – Guru memutar audio, lalu siswa memilih jawaban terkait isi audio dalam bentuk voting.
 - e. **“Story Building”** – Guru memulai satu kalimat, lalu siswa menambahkan kata atau frasa untuk membentuk cerita kolektif.

C. Kelebihan dan Kekurangan Mentimeter

1. *Kelebihan*

- a. Menjadikan presentasi lebih interaktif dan melibatkan seluruh siswa.
- b. Mendukung berbagai format interaksi, termasuk polling, kuis, word cloud, dan sesi tanya-jawab.

- c. Dapat digunakan tanpa perlu membuat akun **siswa**, cukup dengan kode akses.
- d. Hasil jawaban ditampilkan dalam visual menarik seperti grafik dan word cloud.

2. Kekurangan

- a. Versi gratis membatasi jumlah pertanyaan dalam satu presentasi.
- b. Tidak sekompetitif Kahoot! atau Quizizz karena lebih berfokus pada polling dan diskusi.
- c. Memerlukan akses internet yang stabil untuk hasil yang optimal.

D. Kesimpulan

Mentimeter adalah alat kuis dan polling interaktif yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan fitur word cloud, polling, dan kuis real-time, guru dapat dengan mudah mengukur pemahaman siswa, mendorong diskusi, dan membuat kelas lebih dinamis.

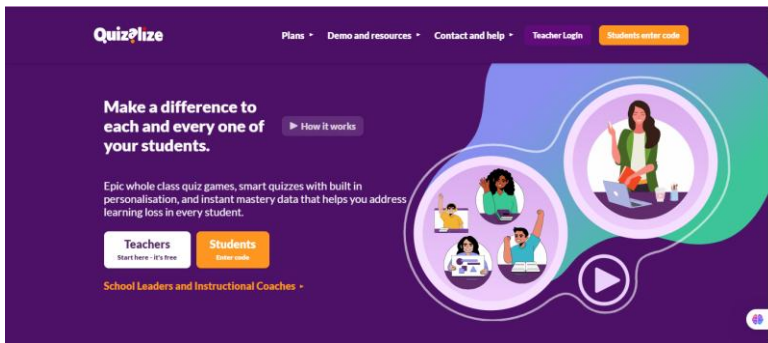
Meskipun tidak memiliki elemen kompetitif seperti Kahoot! atau Gimkit, Mentimeter tetap menjadi pilihan ideal untuk sesi presentasi interaktif dan brainstorming.

BAB 13

QUIZALIZE : *Kuis Adaptif dengan Analisis Pembelajaran*

A. Tentang Quizalize

1. Sejarah Singkat dan Perkembangan Quizalize



Source: <https://quizalize.com>

Quizalize dikembangkan oleh Zzish, sebuah perusahaan edtech asal Inggris yang didirikan oleh Charles Wiles pada tahun 2014. Quizalize lahir dari kebutuhan untuk menciptakan alat evaluasi yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan analisis data pembelajaran secara real-time.

Sebagai bagian dari ekosistem Zzish, Quizalize memiliki fitur yang lebih dari sekadar kuis interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk melacak perkembangan individu siswa, mengidentifikasi kelemahan mereka, dan menyesuaikan pengajaran berdasarkan hasil analisis.

2. Mengapa Quizalize Populer dalam Pembelajaran?

- a. Memberikan analisis pembelajaran real-time – Guru dapat melihat performa siswa secara individu maupun kelas secara keseluruhan.
- b. Memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi – Siswa dapat diberikan materi tambahan berdasarkan hasil kuis mereka.
- c. Mendukung format kuis interaktif berbasis permainan, mirip dengan Kahoot! dan Quizizz.
- d. Dapat digunakan untuk evaluasi formatif dan sebagai alat remedial.
- e. Integrasi dengan Google Classroom dan Microsoft Teams untuk memudahkan penggunaan dalam kelas digital.

3. Fitur Utama Quizalize

- a. **Kuis Adaptif** – Sistem menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan berdasarkan performa siswa.
- b. **Dashboard Analitik** – Guru dapat melihat laporan mendetail tentang kinerja siswa.
- c. **Mode Kompetisi (Team vs. Team)** – Membagi siswa ke dalam tim yang bersaing dalam kuis.
- d. **Rekomendasi Pembelajaran Lanjutan** – Quizalize memberikan materi tambahan atau latihan berdasarkan jawaban siswa.
- e. **Integrasi dengan Platform Pembelajaran** – Dapat dihubungkan dengan Google Classroom dan Microsoft Teams.
- f. **Fitur Gamifikasi** – Memungkinkan siswa mengumpulkan poin dan mendapatkan peringkat dalam leaderboard.

B. Cara Menggunakan Quizalize dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Quizalize

- a. Buka **www.quizalize.com** dan buat akun sebagai guru.
- b. Pilih “Create a Quiz” dan buat pertanyaan dengan berbagai format (pilihan ganda, isian singkat, dll.).

- c. Tentukan apakah kuis akan memiliki tingkat kesulitan adaptif berdasarkan jawaban siswa.
 - d. Pilih mode permainan, seperti individual mode atau team mode.
 - e. Bagikan kode akses kepada siswa agar mereka bisa mengikuti kuis melalui perangkat mereka.
 - f. Lihat dashboard analitik untuk memantau hasil siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai.
2. *Tips Membuat Kuis yang Efektif di Quizalize*
- a. Gunakan fitur adaptive learning untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa.
 - b. Manfaatkan mode kompetisi agar siswa lebih termotivasi dalam menjawab kuis.
 - c. Gunakan dashboard analitik untuk mengidentifikasi kelemahan siswa dan memberikan pembelajaran remedial.
 - d. Integrasikan dengan Google Classroom untuk memberikan tugas lanjutan berdasarkan hasil kuis.
3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Quizalize*
- a. **"Grammar Duel"** – Siswa bersaing dalam mode tim untuk menjawab soal tata bahasa.
 - b. **"Vocabulary Tracker"** – Guru membuat kuis kosa kata dengan tingkat kesulitan adaptif.
 - c. **"Listening & Comprehension Quiz"** – Kuis berbasis audio untuk menguji pemahaman mendengarkan.
 - d. **"Story Completion"** – Guru memberikan paragraf awal, lalu siswa memilih kelanjutan cerita yang paling sesuai.
 - e. **"Error Detection"** – Siswa diminta mengidentifikasi kesalahan dalam kalimat dan memilih jawaban yang benar.

C. Kelebihan dan Kekurangan Quizalize

1. Kelebihan

- a. Menyediakan analisis pembelajaran secara real-time, membantu guru dalam mengidentifikasi kelemahan siswa.

- b. Memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan hasil kuis.
- c. Menawarkan mode permainan yang kompetitif, seperti team battle.
- d. Dapat diintegrasikan dengan Google Classroom dan Microsoft Teams.

2. Kekurangan

- a. Beberapa fitur lanjutan hanya tersedia di versi berbayar.
- b. Tidak sepopuler Kahoot! atau Quizizz dalam hal tampilan visual dan efek gamifikasi.
- c. Memerlukan koneksi internet yang stabil untuk menjalankan kuis adaptif dengan baik.

D. Kesimpulan

Quizalize adalah alat kuis berbasis adaptif yang sangat berguna untuk menganalisis performa siswa secara real-time. Dengan fitur dashboard analitik dan pembelajaran personalisasi, guru dapat lebih mudah mengidentifikasi kesulitan siswa dan memberikan tindak lanjut yang sesuai.

Meskipun tidak memiliki elemen gamifikasi sebanyak Kahoot! atau Quizizz, Quizalize tetap menjadi pilihan ideal bagi guru yang ingin memadukan kuis interaktif dengan analisis pembelajaran mendalam.

BAB 14

FORMATIVE :

Kuis Berbasis Penilaian Formatif

A. Tentang Formative

1. *Sejarah Singkat dan Perkembangan Formative*

Formative, atau yang sering disebut GoFormative, dikembangkan oleh Craig Jones, David Kirtlan, dan Brian Lamb pada tahun 2013. Aplikasi ini diciptakan untuk membantu guru dalam membuat penilaian formatif secara interaktif dan mendapatkan umpan balik langsung dari siswa.

Formative tidak hanya menyediakan kuis berbasis pilihan ganda, tetapi juga mendukung jawaban terbuka, menggambar, dan upload dokumen, yang memungkinkan guru melakukan penilaian lebih mendalam terhadap pemahaman siswa.

2. *Mengapa Formative Populer dalam Pembelajaran?*

- a. Guru dapat melihat jawaban siswa secara real-time, memungkinkan intervensi langsung saat pembelajaran berlangsung.
- b. Dukungan berbagai jenis soal, termasuk isian singkat, menggambar, dan unggahan file.
- c. Memudahkan diferensiasi pembelajaran dengan memberikan pertanyaan sesuai kebutuhan siswa.
- d. Integrasi dengan Google Classroom dan Microsoft Teams untuk pengelolaan kelas yang lebih mudah.
- e. Dapat digunakan untuk penilaian formatif maupun sumatif.

3. Fitur Utama Formative



Source: <https://formative.com>

- a. **Live Responses** – Guru dapat melihat jawaban siswa saat mereka mengerjakan soal secara langsung.
- b. **Beragam Jenis Soal** – Mendukung pilihan ganda, jawaban singkat, esai, menggambar, dan mengunggah file.
- c. **Feedback Langsung** – Guru dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa berdasarkan jawaban mereka.
- d. **Integrasi dengan LMS (Google Classroom, Canvas, Schoology, dll.)** – Memudahkan pembagian tugas dan analisis hasil.
- e. **Fitur Kolaborasi** – Guru dapat berbagi dan mengedit soal bersama dengan rekan pengajar.
- f. **Pelacakan Perkembangan Siswa** – Sistem mencatat kemajuan siswa dalam berbagai penilaian formatif.

B. Cara Menggunakan Formative dalam Pengajaran Bahasa Inggris

1. Langkah-langkah Membuat Kuis di Formative

- a. Buka **www.formative.com** dan buat akun sebagai guru.
- b. Pilih “Create a New Formative” dan tambahkan berbagai jenis soal sesuai kebutuhan.
- c. Jika menggunakan teks atau audio, unggah materi untuk referensi siswa.
- d. Atur opsi penilaian otomatis atau manual, sesuai dengan jenis soal.

- e. Bagikan kode akses kepada siswa agar mereka bisa mengerjakan kuis melalui perangkat mereka.
 - f. Pantau jawaban siswa secara real-time dan berikan umpan balik langsung.
2. *Tips Membuat Kuis yang Efektif di Formative*
- a. Gunakan soal esai atau jawaban terbuka untuk mengukur pemahaman lebih dalam.
 - b. Manfaatkan fitur live responses untuk melihat siapa yang mengalami kesulitan saat mengerjakan.
 - c. Gunakan gambar atau audio dalam soal untuk meningkatkan keterampilan pemahaman siswa.
 - d. Berikan feedback langsung agar siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka secepat mungkin.
3. *Aktivitas Pembelajaran dengan Formative*
- a. **"Interactive Reading Quiz"** – Guru membagikan teks dan siswa menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan.
 - b. **"Grammar Correction"** – Siswa menandai dan memperbaiki kesalahan dalam kalimat yang diberikan.
 - c. **"Listening Response"** – Guru mengunggah rekaman audio, lalu siswa menjawab pertanyaan pemahaman.
 - d. **"Writing Feedback"** – Siswa menulis paragraf singkat, lalu guru memberikan umpan balik langsung di platform.
 - e. **"Vocabulary Builder"** – Siswa mencocokkan kata dengan definisi atau membuat kalimat menggunakan kata baru.

C. Kelebihan dan Kekurangan Formative

1. Kelebihan

- a. Guru dapat melihat jawaban siswa secara real-time, memungkinkan intervensi langsung.
- b. Dukungan berbagai format soal, termasuk jawaban terbuka dan menggambar.
- c. Memudahkan penilaian formatif dengan feedback instan.
- d. Dapat diintegrasikan dengan Google Classroom dan LMS lainnya.

2. Kekurangan

- a. Beberapa fitur hanya tersedia dalam versi berbayar.
- b. Antarmuka tidak seatraktif aplikasi kuis berbasis gamifikasi seperti Kahoot! atau Quizizz.
- c. Membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk respons langsung.

D. Kesimpulan

Formative adalah alat penilaian formatif yang kuat, memungkinkan guru untuk memantau jawaban siswa secara real-time dan memberikan umpan balik langsung. Dengan fitur beragam jenis soal dan integrasi dengan LMS, Formative sangat cocok untuk mengevaluasi pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Meskipun tidak memiliki elemen gamifikasi seperti Kahoot! atau Quizizz, keunggulan Formative terletak pada analisis mendalam dan diferensiasi pembelajaran, menjadikannya pilihan yang sangat baik untuk guru yang ingin menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan individu siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- De-Marcos, L., Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., & Pagés, C. (2014). *An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning*. *Computers & Education*, 75, 82-91. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.012>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). *Gamification in education: A systematic mapping study*. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification*. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025-3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). *Gamification in education: What, how, why bother?* *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (2014). *Gamification of education: A review of literature*. In *HCI in Business* (pp. 401-409). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). *How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction*. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

TENTANG PENULIS



Nadya Septiani Rahman, S.Pd., M.Pd. lahir di Luwuk pada 5 September 1998, menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, dan Magister (S2) di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta. Saat ini,

Ia merupakan dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk, aktif dalam melaksanakan tridharma perguruan tinggi, khususnya dalam kegiatan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Di bidang penelitian, Ia telah mulai berkontribusi dalam publikasi ilmiah, dengan beberapa artikel yang diterbitkan di jurnal nasional.



Nurlaela, S.Pd., M.Pd. lahir di Tirtasari tanggal 23 September 1989. Lulus S1 dan S2 di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Gorontalo. Saat ini adalah dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk yang aktif melaksanakan kegiatan tridharma perguruan tinggi. Aktif menulis artikel di beberapa jurnal

ilmiah. Tulisannya pernah dimuat dalam jurnal nasional maupun jurnal internasional. Terlibat aktif dalam menulis beberapa buku seperti *Tenses are Easy & Fun*, *Parts of Speech*, *Manajemen Pendidikan Berbasis Digital*, *Mengenal Flora Arboretum Bumi Harapan*, dan *Research on Social, Language and Culture in Togean Island*.



Sukma Widya Sasmi Sabbu, S.Pd., M.Pd. lahir di Palu tanggal 26 September 1995. Ia memperoleh gelar Sarjana (S1) dalam bidang Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muhammadiyah Makassar dan Magister (S2) pada bidang Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas

Muhammadiyah Malang, dengan fokus penelitian pada metode pengajaran Grammar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Saat ini merupakan dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk yang telah mengampu beberapa mata kuliah keterampilan Bahasa Inggris, Literasi Data, Digital, dan Editing. Selain di bidang Pendidikan dan pengajaran, ia mulai aktif berkontribusi pada bidang penelitian dan juga pengabdian masyarakat.



Anitha Thalib Mbau, S.Pd., M.Pd.. Lulus S-1 di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Tadulako tahun 2010. Lulus S-2 di Program studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2020. Saat ini adalah dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk. Mengampu mata kuliah bahasa Inggris.

Aktif menulis artikel di beberapa jurnal ilmiah. Tulisannya pernah dimuat dalam jurnal nasional.



Nurul Pratiwi, S.Pd., M.A. lahir di Palu pada 16 Desember 1994. Ia menyelesaikan jenjang S1 dari Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Tadulako pada 2015 dan jenjang S2 dari Program Studi Linguistik (Konsentrasi Penerjemahan), Universitas Gadjah Mada pada 2019. Sejak 2023 hingga kini, ia aktif sebagai dosen

di Universitas tompotika Luwuk yang mengampu rumpun Mata Kuliah Linguistik seperti Pengantar Linguistik, Phonology, Morpho-Syntax, Semantics and Pragmatics, Translation, dan Digital Literacy. Beberapa penelitian di bidang Morfologi, Penerjemahan, dan Fonologi telah ia publikasikan baik melalui jurnal, repositori, prosiding, maupun konferensi nasional dan internasional. Saat ini, ia juga sedang terlibat dalam penelitian linguistik Bahasa Banggai bersama tim peneliti Universitas Tadulako yang bekerjasama dengan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah dan Penelitian Pengembangan Kabupaten Banggai Kepulauan. Selain itu, ia juga tercatat sebagai anggota penuh Himpunan Penerjemah Indonesia

sejak Januari 2024 dan telah berkontribusi pada beragam proyek penerjemahan sejak 2013 yang meliputi artikel ilmiah dari berbagai disiplin ilmu, teks berita, hingga cerita anak yang bekerjasama dengan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada 2021.



Muh. Rafii, S.S., M.Pd. lahir 12 Juni, di kota Luwuk propinsi Sulawesi Tengah. Pada tahun 2010, menyelesaikan studinya di UIN Alauddin Makassar, Fakultas Adab dan Humaniora, jurusan Bahasa dan Sastra Inggris. Kemudian, pada tahun 2012 melanjutkan program magister di Universitas Tadulako Palu pada program studi Pendidikan Bahasa Inggris. Tahun 2017, ia mendapat kesempatan memperdalam bahasa Inggrisnya melalui skema Short Course di EFL University, Hyderabad, India atas Beasiswa ITEC/SCAAP Kementerian Luar Negeri Pemerintah India. Ia juga pernah diundang sebagai pembicara (oral presenter) pada konferensi internasional 17th International Conference on Teaching Education & Learning (ICTEL) yang diselenggarakan di Hotel Ibis Bali Kuta, Indonesia pada tanggal 12 - 13 Juli 2017, dan 11th International Conference on Teaching, Education & Learning (ICTEL), pada tanggal 11 - 12 Juli 2018 bertempat di KU Home, Kasertsart University, Chatuchak, Bangkok, Thailand. Saat ini, selain aktif mengajar sebagai Dosen Tetap pada Program Studi Bahasa Dan Kebudayaan Inggris Universitas Tompotika Luwuk, juga aktif memberikan pendampingan pengusulan pembukaan Program Studi baru baik program Sarjana (S1) dan Magister (S2) melalui laman siaga.kemdikbud.go.id.



Syahrianti M. Nawir, S.S., M.Hum. Telah menyelesaikan studi S1 dan S2 di Universitas Hasanuddin Makassar pada tahun 2009 dan 2014. Saat ini adalah dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk. Tulisannya pernah dimuat baik di jurnal nasional maupun jurnal internasional. Tulisannya tentang Implementation of Kahoot in Improving Students' Tenses Understanding telah di muat di International Journal for Educational and Vocational Studies. Terlibat aktif dalam kegiatan menulis beberapa buku.



Srilidiawati Epa, S.S., M.Hum. lahir pada tanggal 26 November di Banggai Kepulauan. Ia memperoleh gelar Sarjana Sastra (S1) pada bidang Sastra Inggris di Universitas Pembangunan Indonesia Manado dan menyelesaikan Magister (S2) pada bidang Linguistik di Universitas Sam Ratulangi Manado dengan fokus penelitian pada salah satu tradisi lisan yang ada di Banggai Kepulauan. Saat ini merupakan dosen tetap di Universitas Tompotika Luwuk dan mengampu beberapa mata kuliah di Prodi Bahasa dan Kebudayaan Inggris juga mulai aktif berkontribusi pada bidang penelitian dan juga pengabdian kepada masyarakat.



Siti Rachmi, S.Pd., M.Hum. adalah seorang pengajar di Universitas Tompotika Luwuk. Ia menempuh studi S1 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Gorontalo. Ketertarikannya terhadap ilmu kebahasaan membuat ia melanjutkan studi S2 Bahasa Inggris dengan fokus konsentrasi Kebahasaan. Gelar M.Hum tersebut diraih di Universitas Hasanuddin. Ia telah memulai karier sebagai pengajar sejak 2024 dan juga merupakan salah satu Master Teacher Bahasa Inggris di Brain Academy Centre by Ruangguru cabang Luwuk Banggai.