

GURINDAM
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Volume 5 Nomor 1 2025

e-ISSN 2798-6675

*Korespondensi Penulis
hariyanto.mpd@petra.ac.id
Hariyanto

Hak Cipta Penulis ©2025



Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra disebarluaskan di bawah [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Optimalisasi Hasil Belajar Melalui *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Hariyanto^{1*}, Stacy Tiofani²

¹ Universitas Kristen Petra, Indonesia

² Universitas Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini ingin melihat keefektifan *pretest* dan *posttest* menggunakan gamifikasi meningkatkan hasil belajar mahasiswa di mata kuliah Bahasa Indonesia yang dirasa kurang menarik, bersifat wajib, teoretis, dan berupa konsep-konsep abstrak. Peneliti melibatkan 152 subjek di empat kelas mata kuliah Bahasa Indonesia yang berbeda dengan melakukan *pretest* dan *posttest*, sebelum dan sesudah materi dijelaskan. Dua jenis gamifikasi digunakan yaitu Mentimeter dan Quizizz. Satu kelas menggunakan Menti, tiga kelas lainnya dengan Quizizz. Hasilnya, setiap kelas menunjukkan peningkatan skor *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Hal ini menunjukkan gamifikasi menolong mahasiswa lebih terlibat, termotivasi, fokus, dan memahami materi yang tampak dari skor hasil belajar lebih baik.

Kata Kunci: *pretest*, *posttest*, gamifikasi, bahasa Indonesia, hasil belajar

Abstract

This research aims to investigate how effective pretests and posttests with gamification in enhancing student learning outcomes in the Indonesian Language course. Learning Indonesian language is often perceived as less engaging, compulsory, theoretical, and comprising abstract concepts. The researcher involved 152 subjects across four different Indonesian language classes, administering pretests and posttests before and after the material was explained. Two types of gamification were employed: Mentimeter in one class and Quizizz for three classes. The results reveal that all classes demonstrated higher posttest scores compared to their pretest scores. This finding suggests that gamification helps students become more engaged, motivated, focused, and better understand the material, as reflected in improved learning outcomes in Indonesian language course.

Keywords: pretest, posttest, gamification, Indonesia language, learning outcome

Optimalisasi Hasil Belajar Melalui *Pretest* dan *Posttest* Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Keberhasilan proses belajar mengajar (PBM) tergantung dari strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru dan seberapa besar siswa memahami materi yang disampaikan (Delfi et al., 2023). Semakin efektif pembelajaran yang diperoleh siswa, hal ini akan memengaruhi persepsi kinerja pembelajaran mereka (Nguyen-Viet & Nguyen-Viet, 2025). Pengukuran efektivitas strategi pengajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan ini, dapat diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* menolong guru dalam mengidentifikasi pengetahuan awal siswa sedangkan *posttest* berperan mengukur ada tidaknya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. *Pretest* dan *posttest* merupakan tools yang efektif untuk siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Malik, 2019; Sana et al., 2020; Schalich, 2015) dan dapat dilakukan dalam bentuk kuis berbasis gim/gamifikasi (Nuci et al., 2021).

Gamifikasi merupakan suatu proses mengubah berbagai aktivitas, sistem, layanan, bahkan pengorganisasian struktur tertentu dengan tujuan terjadi perubahan perilaku dan proses kognitif peserta dengan merasakan pengalaman positif, yang mirip dalam permainan (Abril et al., 2024). Hal senada dinyatakan oleh Ismail & Mohammad (dalam Alsswey & Malak, 2024) bahwa gamifikasi merupakan metode baru yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, konsentrasi, dan motivasi mereka dalam belajar.

Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Lampropoulos dan Sidiropoulos (2024) pada 1001 mahasiswa selama tiga tahun yang menempuh kuliah Sistem Operasi di Universitas Hellenic Internasional Yunani menunjukkan bahwa metode belajar gamifikasi pada kelompok eksperimen memiliki skor ujian lebih baik daripada kelompok kontrol yang menggunakan metode belajar tradisional. Di sisi lain, walaupun Alsswey & Malak (2024) saat melakukan penelitian kepada 176 mahasiswa di Universitas Al-Zaytoonah Yordania menggunakan Kahoot!, hasil penelitiannya menyarankan perlunya integrasi gamifikasi ke dalam proses pendidikan untuk menunjang kesehatan psikologis dan prestasi belajar mahasiswa. Bahkan, Maryana et al. (2024) menemukan pemanfaatan gamifikasi pada pelajaran matematika kepada 200 siswa sekolah menengah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa, kinerja akademik, dan sikap positif pada pelajaran matematika.

Penelitian pemanfaatan gamifikasi yang disebutkan di atas menunjukkan gamifikasi merupakan salah satu metode yang efektif dalam proses belajar mengajar di kelas, akan tetapi sampai artikel ini ditulis gamifikasi yang digunakan di mata kuliah Bahasa Indonesia belum pernah dilakukan khususnya saat membahas sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia.

Sebagai mata kuliah wajib, salah satu tantangan utama dalam belajar bahasa Indonesia adalah adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa. Seringkali, siswa kurang termotivasi untuk memahami materi yang dianggap abstrak dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Metode evaluasi konvensional, seperti *pretest* dan *posttest* berbasis kertas, sering kali bersifat monoton dan kurang efektif dalam membangkitkan minat siswa. Hal ini dapat menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan, khususnya dalam memahami fungsi bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu (Purnamasari & Hartono, 2023) dan jati diri/identitas bangsa (Mansyur, 2018). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif, seperti integrasi gamifikasi, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pendekatan ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap pentingnya bahasa Indonesia di perguruan tinggi.

Urgensi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah, fungsi, dan kedudukan bahasa Indonesia sangat tinggi untuk menjembatani kesenjangan metode pembelajaran dan evaluasi tradisional dan menjawab tantangan pendidikan di era digital. Dengan memanfaatkan gamifikasi, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan kontekstual. Penelitian ini menekankan pentingnya menggabungkan elemen gamifikasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk hasil yang optimal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan dua pendekatan. Pertama, peneliti menggunakan aplikasi gamifikasi Menti (Khan, 2025; Retno Wulan & Sulisworo, 2023; Warsihna et al., 2024) dan Quizizz (Asmara et al., 2022; Hidayati et al., 2021; Sitompul et al., 2023) sebagai tools untuk mendapatkan data hasil *pretest* dan *posttest*; dan pendekatan kedua menggunakan survey cross-sectional dengan memanfaatkan Google Form.

Peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* di pertemuan kedua mata kuliah Bahasa Indonesia dengan topik Sejarah, Fungsi, dan Kedudukan Bahasa Indonesia di semester gasal 2024/2025 di Universitas Kristen swasta di Surabaya. Sebagai pengampu empat kelas bahasa Indonesia, peneliti menjelaskan kepada mahasiswa sebelum penjelasan materi bahwa mereka akan bermain dengan menggunakan tools online dua kali, yaitu *pretest* dan *posttest*. Untuk memotivasi mereka, peneliti mengatakan bahwa skor yang didapatkan berdasarkan 10 terbaik tiap tes, dapat diklaim sebagai poin tambahan untuk nilai UTS atau UAS yang dirasa kurang. Peneliti juga mengatakan bahwa mereka bukan bersaing dengan orang lain, tapi dengan diri sendiri; dan skor yang diperoleh mereka akan memengaruhi nilai rata-rata kelas. Jadi, peneliti mendorong mereka untuk berkontribusi kepada kelas terkait skor ini. Selain itu, peneliti menekankan bahwa ia yakin skor *posttest* mahasiswa, selama mereka mendengarkan dengan sungguh-sungguh materi yang disampaikan, akan lebih baik daripada skor *pretest* mereka. Di kelas B2, peneliti menggunakan Menti, sedangkan di tiga kelas lainnya yaitu kelas E1, I2, dan N, peneliti menggunakan Quizizz.

Adapun jenis *pretest* dan *posttest* dengan kedua metode di atas menggunakan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Gambaran jumlah pertanyaan dan jenis pertanyaannya dapat dilihat pada Tabel 1.

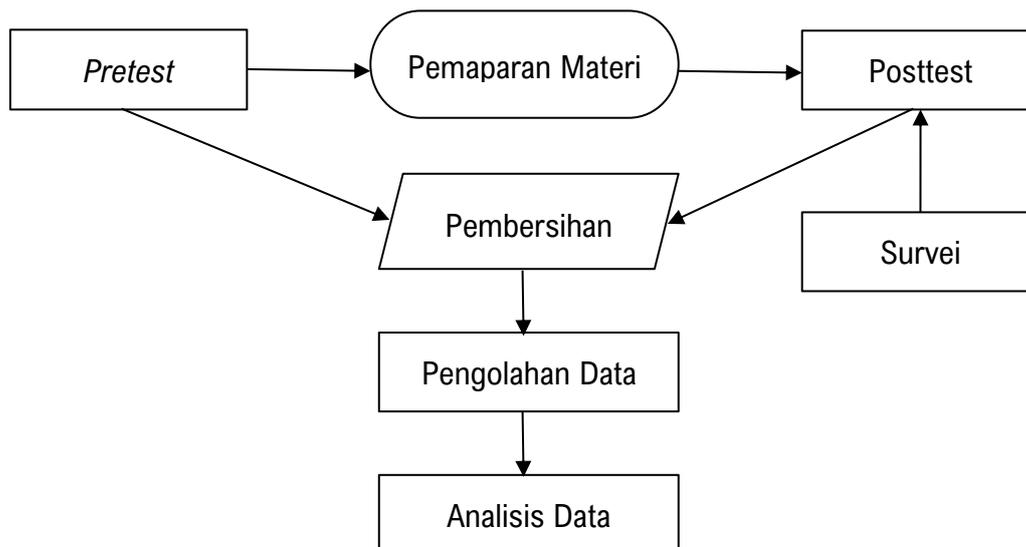
Tabel 1. Soal *pretest* dan *Posttest*

Parameter	Kelas B2	Kelas E1	Kelas I2	Kelas N
<i>Pretest</i>	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan
<i>Posttest</i>	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	10 butir pertanyaan	10 butir pertanyaan
Pertanyaan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sama?	Ya	Tidak	Pada <i>posttest</i> : 5 butir pertanyaan <i>pretest</i> + 5 butir pertanyaan baru	Pada <i>posttest</i> : 5 butir pertanyaan <i>pretest</i> + 5 butir pertanyaan baru
Aplikasi Gamifikasi	Mentimeter	Quizizz	Quizizz	Quizizz

Pendekatan kedua adalah peneliti melakukan survei *cross-sectional* (Abduh et al., 2022) dengan memanfaatkan Google Form untuk memperoleh data-data demografi, preferensi terhadap *pretest* dan *posttest*, dan preferensi terhadap gamifikasi yang digunakan. Hasil *pretest*, *posttest*, dan survei kemudian dibersihkan, diolah, dan dianalisis menggunakan Microsoft Excel untuk mendapatkan data deskriptifnya.

Proses-proses di atas dapat digambarkan dengan desain penelitian pada Gambar 1.

Gambar 1. Desain Penelitian



Hasil

Sebagaimana digambarkan pada desain penelitian (Gambar 1), peneliti melakukan pembersihan data dengan menghapus data peserta yang hanya mengikuti salah satu tes (baik itu *pretest* atau *posttest*), menghapus partisipasi ganda atau lebih di *pretest* maupun *posttest*, melakukan cek ulang nama mahasiswa yang menggunakan alias dengan mengonfirmasi nama-nama yang tidak sesuai presensi resmi sekaligus menggantinya agar nama tersebut adalah orang yang sama di *pretest* dan *posttest*.

Setelah proses pembersihan data, peneliti melakukan pengolahan data menggunakan hasil yang di-generate oleh tools gamifikasi Menti (kelas B2) dan Quizizz (kelas E1, I2, dan N) dan aplikasi spreadsheet Microsoft Excel seperti yang tampak pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Tingkat Penguasaan *Pretest* dan *Posttest* (yang mengikuti tes)

Jenis tes	Kelas Bahasa Indonesia			
	B2=38 orang	E1=44 orang	I2= 44 orang	N=26 orang
<i>Pretest</i>	43%	43%	69%	43%
<i>Posttest</i>	89%	82%	72%	87%

Tabel 2 menunjukkan semua kelas secara rata-rata mengalami peningkatan skor penguasaan materi melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan. Secara berurutan persentase peningkatan penguasaan materi dari kecil ke besar sebagai berikut: I2 sebesar 3%, E1 sebesar 39%, kelas N sebesar 44%, dan kelas B2 sebesar 46%.

Dengan membandingkan data tabel 2 dengan tabel 1 diperoleh informasi menarik. Kelas B2 mengalami peningkatan tertinggi bisa jadi karena jumlah dan jenis soal yang diberikan sama antara *pretest* dan *posttest*-nya. Penggunaan soal yang sama pada *pretest* dan *posttest* dapat membantu mengukur perubahan atau peningkatan yang terjadi pada subjek, namun perlu diperhatikan kemungkinan adanya efek pembelajaran (learning effect); subjek bisa mendapatkan hasil yang lebih baik pada *posttest* hanya karena mereka sudah familiar dengan soal-soalnya (Price, et. al., 2017).

Di kelas E1 peneliti melakukan modifikasi pertanyaan antara *pretest* dan *posttest* walau jumlah soal tetap sama antara *pretest* dan *posttest*. Penggunaan soal yang berbeda namun setara antara *pretest* dan *posttest* memungkinkan peneliti untuk lebih akurat menilai efektivitas intervensi (pemaparan materi), sekaligus meminimalkan risiko hasil yang bias karena subjek mengingat soal dari *pretest* (Suzuki & Koizumi, 2021). Hasilnya, peningkatan penguasaan *posttest*nya tidak setinggi kelas B2.

Peneliti menemukan sesuatu yang menarik saat memodifikasi jumlah dan pertanyaan di kelas I2 dan N antara *pretest* dan *posttest* nya (*posttest*nya berisi 5 butir pertanyaan *pretest* + 5 butir pertanyaan baru). Hasilnya, kelas I2 hanya mengalami peningkatan sebesar 3%,

sedangkan kelas N 44% hampir sama dengan kelas B2. Dengan mengulang soal *pretest* memungkinkan peneliti untuk membandingkan perubahan performa pada soal-soal yang sama, memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan atau penurunan dalam area yang sama. Sedangkan, soal tambahan pada *posttest* memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi aspek lain yang mungkin tidak tercakup dalam *pretest*, atau untuk mengeksplorasi sejauh mana subjek telah memperluas pemahaman mereka setelah intervensi.

Anomali hasil kelas I2 dan N, dapat dipahami lebih baik dari tabel 3 yang merupakan hasil pengolahan data survei Google Form (tidak semua peserta *pretest* dan *posttest* mengisi survei ini, sebagai informasi kelas B2 yang mengisi sebanyak 34 orang; E1: 42 orang; I2: 41 orang, dan hanya kelas N yang mengisi semua yaitu 26 orang). Pada poin “Skor *posttest* lebih baik dari *pretest*” tampak bahwa kelas I2 yang sebagian besar adalah anak semester 5, didapatkan hampir 50% dari peserta kelas I2 mendapatkan skor *posttest* lebih rendah dari peserta yang mendapatkan skor *posttest* lebih baik. Temuan yang menarik, karena hal ini berarti skor rata-rata *posttest* peserta I2 yang rendah, menarik ke bawah rata-rata skor kelasnya. Hal ini tidak terjadi pada kelas-kelas lain yang sebagian besar mahasiswa semester 1.

Tabel 3. Karakteristik Sampel Penelitian
(yang mengisi Google Form)

Indikator	Kelas Bahasa Indonesia				Total	% dari 143 pengisi survei	
	B2	E1	I2	N			
Semester	1 (satu)	19	36	1	26	82	57,3
	3 (tiga)	9	5	4	0	18	12,6
	5 (lima)	2	0	36	0	38	26,6
	7 (tujuh)	4	1	0	0	5	3,5
Mengulang	Ya	2	0	1	0	3	2,1
	Tidak	32	42	40	26	140	97,9
Jenis kelamin	Laki-laki	12	28	18	10	68	47,6
	Perempuan	22	14	23	16	75	52,4
<i>Pretest & posttest</i> menolong memahami materi lebih baik	Sangat setuju	21	25	23	19	88	61,5
	Setuju	13	17	18	7	55	38,5
	Tidak setuju	0	0	0	0	0	0
	Sangat tidak setuju	0	0	0	0	0	0

Skor <i>posttest</i> lebih baik dari <i>pretest</i>	Ya	27	40	28	25	120	83,9
	Tidak	7	2	13	1	23	16,1
Aplikasi Menti/Quizizz menjadikan PBM di kelas menarik, interaktif, dan menyenangkan	Sangat setuju	24	30	26	20	100	69,9
	Setuju	10	11	15	5	41	28,7
	Tidak setuju	0	0	0	1	1	0,7
	Sangat tidak setuju	0	1	0	0	1	0,7

Tabel 3 menunjukkan sebagian besar peserta adalah mahasiswa baru (57%) dan baru mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia (97,9%). Jumlah mahasiswa laki-laki dan perempuan hampir berimbang dan sebanyak 83,9% peserta mendapatkan skor *posttest* lebih baik dari *pretest*. Saat ditanya apakah aplikasi gamifikasi Menti dan Quizizz! membuat proses belajar dan mengajar (PBM) menarik, interaktif, dan menyenangkan, 98,6% menyatakan setuju dan sangat setuju. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dinyatakan oleh Abril dan rekan-rekannya (2024).

Untuk melengkapi temuan di atas, peneliti juga melakukan analisis tematik (Najmah et al., 2023) pada pertanyaan terkait saran/usul terkait *pretest* dan *posttest* menggunakan gamifikasi dan hasilnya disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Pengelompokan Tematik Saran/Usul (yang mengisi Google Form)

Jumlah soal	Jenis soal	Waktu	Umum/ditingkatkan/lainnya	Sudah baik/tidak ada	Poin/reward tambahan
1. Soalnya harus berbeda	1. Mungkin soal <i>pretest</i>	1. Berikan waktu lebih lama	1. Ditingkatkan lagi	1. Sudah baik.	1. Mungkin pada post test yang
2. Lebih banyak pertanyaan untuk mencangkup materi lebih lanjut	dengan <i>posttest</i> bisa dibedakan Pak, supaya waktu <i>posttest</i> tidak tinggal mengingat jawaban <i>pretest</i>	2. Tolong berikan lebih banyak waktu untuk menjawab	2. Sebuah kegiatan ice breaking yang cocok untuk membuka ruangan untuk berdiskusi	2. tidak ada, sudah bagus	test yang dibolehkan ikut hanya yang belum mendapatkan poin
3. Jumlah soal pada quiz bisa diperbanyak sehingga dapat membuat pelajaran lebih memperhatikan	2. Pertanyaan antara <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	3. Timernya jangan terlalu pendek	3. Pada kesempatan yang lain, saya mengharapkan "quiz" dapat dilaksanakan pada tempat website lain yang dapat memberilan siswa-siswi	3. Sudah baik karena dapat membantu saya untuk mereview materi hari itu	2. Boleh tolong dikasih reward/hadiah pak
		4. Durasinya kurang lama		4. Bagus	3. Semoga bisa membantu buat menambah
				5. Tidak ada	
				6. Tidak ada, sistem saat ini sudah berfungsi dengan baik	
				7. Tidak ada saran	
				8. Asik	

4. banyak materi lagi tambahkan lagi jumlah soalnya agar lebih seru	3. saran saya dibedakan Beberapa pertanyaan atau jawaban sebaiknya lebih singkat, sehingga memudahkan mahasiswa untuk menjawab dalam waktu yang lebih efisien.	akses dalam mengulas kembali pertanyaan, jawaban kita, dan jawaban benar. Agar dapat digunakan untuk latihan dalam waktu luang pribadi.	9. <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> sudah berjalan dengan cukup baik	nilai UTS maupun UAS.
5. mungkin perlu nambah pertanyaan lagi supaya dapat belajar lebih mendalam	4. Soal pada <i>posttest</i> bisa dirubah tidak harus sama dengan soal <i>pretest</i> , tetapi soal di <i>posttest</i> tetap yang Pak Hari terangkan	4. Dipertahankan	10. Tidak ada	4. Di <i>pretest</i> , saya merasa kurang. Setelah <i>posttest</i> , saya merasa jauh lebih baik untuk mencapai target
6. Pertanyaannya kurang	5. Saya suka adanya <i>posttest</i> karena saya dapat mengetahui jawaban yang benar dan mempelajari lagi.	5. Menggunakan website quiz yang lain	11. Belum ada	Setelah <i>posttest</i> , saya merasa jauh lebih baik untuk mencapai target
7. Pertanyaan di dalam test mungkin bisa ditambahkan, jadi total sekitar	6. Pertanyaannya sudah baik, mungkin jumlah soal <i>posttest</i> nya bisa ditambah untuk latihan	6. Opsi jawabannya lebih tampak saat didaftar pilihan jawaban	12. sudah baik	5. Membantu proses pembelajaran dan membuat saya lebih paham materi.
8. Soal di perbanyak	7. Soalnya kurang banyak	7. Mohon untuk tidak membuat lambat menjadi sebuah halangan :l	13. Tidak ada, Pembelajarannya sangat menarik dan interaktif	6. Test ini sangat membantu saya lebih memahami materi sehingga saya rasa bisa sering dilakukan
9. sudah baik, mungkin jumlah soal <i>posttest</i> nya bisa ditambah untuk latihan	8. Soalnya kurang banyak	8. Menggunakan quizziz untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> membuat pembelajarannya lebih menarik. Kemungkinan menggunakan quizziz untuk selanjutnya.	14. Tidak ada	7. lebih sering lebih asik
10. Soalnya kurang banyak	9. Soalnya kurang banyak	9. Lebih sering karena membuat mahasiswa lebih focus	15. Tidak ada.	8. quizziz-nya dikasih kekuatan super
11. Sebaiknya diperbanyak soal pada quizziz	10. Soalnya kurang banyak	10. Lebih menarik lagi kelasnya	16. Sudah bagus pak puas dengan sistem ini.	9. Lebih sering supaya membantu menambah pemahaman kita.
12. Porsi soal bisa ditambahkan agar lebih menantang dan kompetitif	11. Sebaiknya diperbanyak soal pada quizziz	11. Tetap menggunakan quizziz untuk <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	17. Saya sudah puas dengan sistem ini.	
	12. Porsi soal bisa ditambahkan agar lebih menantang dan kompetitif	12. semoga lebih banyak proses yang lebih	18. Sudah cukup menarik	
			19. Tidak ada	
			20. Tidak ada	
			21. Sudah baik dan asik	
			22. tidak ada	
			23. Sangat menarik, dapat membantu suasana pembelajaran lebih seru dan dapat mengevaluasi yang sudah dipelajari.	
			24. tidak ada	
			25. Sudah baik	
			26. Sudah bagus	
			27. sementara belum terpikir saran yang cukup berbobot	
			28. tidak ada	

13. Soalnya kurang banyak	7. Nomernya soalnya sama	menarik lagi dikelas Bahasa Indonesia	29. tidak ada saran lagi sudah bagus dan jelas
14. Mungkin bisa dibuat lebih banyak dan bervariasi	supaya perbandingannya setara	13. Fun	30. Tidak ada sih pak
15. 5 soal terlalu sedikit untuk menilai pemahaman materi		14. Menurut saya <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> memacu mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran	31. Tidak ada 32. tidak ada sudah baik 33. sudah baik 34. sudah baik 35. Sudah bagus, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif.
16. Jumlah pertanyaan lebih diperbanyak.		15. Bisa lebih diperbanyak gamesnya	36. tidak ada 37. Tidak ada, semua sudah baik
17. soalnya lebih banyak lagi pertanyaan bisa di tambah lagi		16. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat seru dan menarik	38. Sudah efektif 39. Sudah baik 40. tidak ada 41. sudah cukup baik
18. Diberi lebih banyak soal yang tidak sama agar menaikkan efektivitas pembelajaran murid		17. Pembelajaran sangat baik dan seru	42. Sdh baik pak. 43. Cukup 44. Tidak ada 45. sudah sangat bagus dan seru
19. <i>pretest</i> nya kurang banyak soalnya		18. Sudah sangat bagus karena memakai quizizz yang membantu memahami pelajaran.	46. Tidak ada 47. Tidak ada 48. Tidak ada 49. tidak ada 50. Maaf pak saya belum ada saran 51. Sangat Baik, terima kasih pak Tuhan Yesus berikan semangat selalu dalam mengajar kami
		19. Sudah sangat baik pak, terima kasih sudah menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan	
		20. Seru	
		21. Pelajarannya sudah sangat menarik dan mudah dimengerti, dan juga memberikan jawaban yang dicari	
		22. lebih baik tidak usa ada rank	

23. <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> sudah baik					
19 orang	7 orang	4 orang	23 orang	51+30 orang	9 orang
13,3%	4,9%	2,8%	16,1%	56,6%	6,3%

Tabel 4 menggambarkan dari total 143 mahasiswa yang mengisi survei, ada 19 orang (13,3%) yang berpendapat terkait jumlah soal. Mereka berharap ada penambahan jumlah soal. Tujuh orang (4,9%) menyatakan jenis soal (pertanyaan) sebaiknya dibuat berbeda antara *pretest* dan *posttest*. Empat orang (2,8%) menginginkan waktu pengerjaan diperpanjang (gamifikasi ada setting durasi pengerjaan tiap soal). Sekitar 23 orang (16,1%) berkomentar kesan yang baik misalnya agar tetap menggunakan Quizizz! sebagai sarana pembelajaran, fun, bisa membuat mereka fokus, dapat menggunakan aplikasi belajar yang lain. Yang menyatakan tidak berpendapat atau mengosongkan jawaban mereka ada sekitar 81 orang (56,6%) menjawab singkat “baik”; “tidak ada”; “bagus” dan kata-kata senada lainnya. Terakhir, sebanyak 9 orang (6,3%) memberikan komentar terkait poin tambahan dan merasa semakin memahami materi yang disampaikan dengan adanya *pretest* dan *posttest* menggunakan gamifikasi.

Pembahasan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata kuliah wajib di perguruan tinggi (PT). Masalahnya, mahasiswa sudah mendapatkan pelajaran Bahasa Indonesia secara formal sejak sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA). Jika dosen tidak dapat memberikan pembelajaran yang menarik, tentu mahasiswa kurang antusias dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi (PT) tidak tercapai (Purnamasari & Hartono, 2023; Mansyur, 2018).

Penelitian ini menggambarkan bagaimana peneliti mencoba pada salah satu pertemuan dengan topik yang agak bersifat konseptual dan sejarah (yang kadang dirasa kurang menarik) dengan memberikan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penjelasan materi. Bukan sekedar *pretest* dan *posttest* tradisional sebagaimana telah dibahas oleh Alsswey & Malak (2024) berupa paper sheet atau tanya jawab, tapi menggunakan gamifikasi daring (Menti dan Quizizz) yang menyenangkan plus mendapatkan reward tambahan bagi 10 besar pemenang di setiap tes. Hasilnya luar biasa. Selama pengamatan, dosen melihat mahasiswa lebih atentif mendengarkan, mengurangi bermain gadget, mencatat, bahkan aktif bertanya. Terlebih semangat kompetitif untuk mendapatkan skor lebih baik bukan dibandingkan dirinya dengan orang lain, tapi dengan skor dirinya sendiri dan skor pribadi berkontribusi pada nilai kelas secara keseluruhan. Motivasi intrinsik inilah yang mendorong mereka mampu memberikan hasil yang lebih baik pada *posttest*. Hasil *posttest* ini terlihat pada tabel 2 dengan persentase peningkatan berkisar dari 3—46%.

Di sisi lain, penelitian ini juga menemukan kombinasi jumlah dan pertanyaan yang berbeda ternyata tidak membuat mereka mendapatkan skor yang rendah di *posttest*. Di semua kelas skor *posttest*nya lebih tinggi dari *pretest*. Jika merujuk hasil tabel 3, peneliti menangkan bahwa

penggunaan *pretest* dan *posttest* menolong mereka memahami materi lebih baik dan hampir 100% mereka setuju penggunaan gamifikasi menjadikan proses belajar mengajar lebih kondusif (Sitompul et al., 2023).

Simpulan

Penggunaan gamifikasi pada mata kuliah Bahasa Indonesia terbukti menunjukkan hasil yang memuaskan. Di semua kelas tampak terjadi peningkatan skor *posttest*. Tak dapat dipungkiri adanya kompetisi, papan skor, batasan waktu, pemenang, sistem reward dalam permainan memacu mahasiswa mencetak skor lebih baik, baik untuk dirinya sendiri maupun skor kelas. Mereka jadi lebih atentif saat mendengarkan penjelasan materi dan lebih terlibat dalam aktivitas belajar mengajar. Bukan hanya terkait adanya *pretest* dan *posttest* yang membuat mereka lebih memahami materi dan berhasil menjawab lebih baik, tetapi mereka juga sepakat bahwa aplikasi gamifikasi Menti dan Quizizz! menjadikan PBM di kelas menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Di sisi lain, peneliti melihat bahwa penelitian ini hanya menggunakan empat kelas di mana peneliti bertindak sebagai pengajar di sana. Tentu untuk mendapatkan hasil yang lebih relevan terkait sejauh mana gamifikasi memengaruhi hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*, jumlah subjek yang banyak akan lebih baik untuk kepentingan generalisasi. Selain itu, penelitian ini terbatas dilakukan saat pembahasan topik Sejarah, Fungsi, dan Kedudukan Bahasa Indonesia saja. Jika dapat diperluas untuk topik lain atau mata kuliah lain, pasti hasilnya akan semakin memperkuat argumen pentingnya gamifikasi digunakan sebagai asesmen atau bahkan sarana belajar. Hal ketiga yang peneliti sadari perlu dikembangkan, pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan Menti dan Quizizz! sebagai tools; padahal masih banyak gamifikasi lain seperti Kahoot! yang jika digunakan, tentu hasil penelitiannya lebih komprehensif.

Daftar Rujukan

- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R., & Afgani, M. (2022). Survey Design: Cross Sectional dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3, 31–39. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1955>
- Abril, C., Gimenez-Fernandez, E. M., & Camacho-Miñano, M.-M. (2024). Using Gamification to Overcome Innovation Process Challenges: A Literature Review and Future Agenda. *Technovation*, 133, 103020. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2024.103020>
- Alsswey, A., & Malak, Malakeh. Z. (2024). Effect of Using Gamification of “Kahoot!” as A Learning Method on Stress Symptoms, Anxiety Symptoms, Self-efficacy, and Academic Achievement among University Students. *Learning and Motivation*, 87, 101993. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101993>
- Asmara, C. H., Muhammad, R. N., & Almubarokah, Q. (2022). The Effect of Online Learning Using Quizizz Application to Improve English Reading Skills of Higher Education Students. *JELLT (Journal of English Language and Language Teaching)*, 6(1), 17–29. <https://doi.org/10.36597/jellt.v6i1.11964>
- Delfi, M., Herlinda, H., Sukarma, Z., & Andrawina, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Berliterasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dalam Pengajaran Sastra. *Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.24014/gjbs.v3i1.20805>

- Hidayati, P. H., Natasha, R., Latief, S., Nasruddin, & Wahid, S. (2021). Implementation of Quizziz as a *Pretest* and Post-Test to Evaluate the Effectiveness of Small Group Learning. *International Conference on Medical Education (ICME 2021)*, 156–160. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210930.030>
- Khan, M. (2025). Mentimeter Tool for Enhancing Student Engagement and Active Learning. *International Journal of Changes in Education*.
- Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. *Education Sciences*, 14(4), 367. <https://doi.org/10.3390/educsci14040367>
- Malik, T. (2019). Comparative Analysis Between Pre-test/Post-test Model and Post-test-only Model in Achieving the Learning Outcomes. *Rabail Alam Pakistan Journal of Ophthalmology*, 35(1), 4–8.
- Mansyur, U. (2018). Sikap Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. OSF. <https://doi.org/10.31227/osf.io/te3df>
- Maryana, M., Halim, C., & Rahmi, H. (2024). The Impact of Gamification on Student Engagement and Learning Outcomes in Mathematics Education. *International Journal of Business, Law, and Education*, 5(2), 1608–1697. <https://doi.org/10.56442/ijble.v5i2.682>
- Najmah, Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif. Penerbit Salemba. <https://books.google.co.id/books?id=3gfZEAAAQBAJ>
- Nguyen-Viet, B., & Nguyen-Viet, B. (2025). The Synergy of Immersion and Basic Psychological Needs Satisfaction: Exploring Gamification's Impact on Student Engagement and Learning Outcomes. *Acta Psychologica*, 252, 104660. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104660>
- Nuci, K. P., Tahir, R., Wang, A. I., & Imran, A. S. (2021). Game-Based Digital Quiz as a Tool for Improving Students' Engagement and Learning in Online Lectures. *IEEE Access*, 9, 91220–91234. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>
- Price, P.C., Jhangiani, R., Chiang, I.A., Leighton, D. C., Cuttler, C. (2017). *Research Methods in Psychology* 3rd American Edition. Pressbook. <https://Opentext.Wsu.Edu/Carriecuttler/Chapter/8-1-One-Group-Designs>
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57–64. <https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>
- Retno Wulan, W., & Sulisworo, D. (2023). The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: A Classroom Action Research Study. <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v3i2.10221>
- Sana, F., Forrin, N. D., Sharma, M., Dubljevic, T., Ho, P., Jalil, E., & Kim, J. A. (2020). Optimizing the Efficacy of Learning Objectives through *Pretests*. *CBE Life Sci Educ*, 19(3). <https://doi.org/10.1187/cbe.19-11-0257>
- Schalich, M. E. (2015). Analysis of Pre Test and Post Test Performance of Students in a Learning Center Model at the Elementary School Level. *Graduate Master's Theses, Capstones, and Culminating Projects*, 181. <https://doi.org/doi.org/10.33015/dominican.edu/2015.edu.08>
- Sitompul, H., Sayekti, R., & Saragih, S. R. D. (2023). Exploring Students' Perception of Quizziz as a Learning Media in Higher Education. *Canadian Journal of Learning and Technology / Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie*, 49(3), 1–24. <https://doi.org/10.21432/cjlt28449>

- Suzuki, Y., & Koizumi, R. (2021). Using equivalent test forms in SLA *pretest–posttest* research design. In P. Winke & T. Brunfaut (Eds.), *The Routledge Handbook of Second Language Acquisition and Language Testing* (pp. 456–466). Routledge. https://www.researchgate.net/publication/370127574_Using_equivalent_test_forms_in_SLA_pretest-posttest_research_design
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Amri, A. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran melalui Platform Mentimeter. *Jurnal Teknodik*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.1071>.