

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

by Pengolahan Perpustakaan

Submission date: 14-May-2025 12:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2675448439

File name: Optimalisasi_Ind,_zotero_-_Hariyanto.pdf (309.73K)

Word count: 4083

Character count: 23751

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 (in 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 yang dapat diterapkan pendidik di proses belajar mengajar di kelas baik online maupun offline. Akan tetapi, sampai artikel

ini ditulis gamifikasi yang digunakan dalam mata kuliah Bahasa Indonesia belum pernah dilakukan khususnya saat pembahasan mengenai sejarah, kedudukan, dan fungsi bahasa Indonesia.

Sebagai mata kuliah wajib, salah satu tantangan utama dalam belajar bahasa Indonesia 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 (S & 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.

Metodologi

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

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 Petra. Sebagai pengampu empat kelas bahasa Indonesia, peneliti menjelaskan kepada mahasiswa sebelum penjelasan materi bahwa mereka akan bermain dengan menggunakan tools online dua kali, yaitu pre- dan posttest. Untuk memotivasi mereka, peneliti mengatakan bahwa skor yang didapatkan berdasarkan 10 terbaik tiap tes, dapat di klaim 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 mempengaruhi 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!.

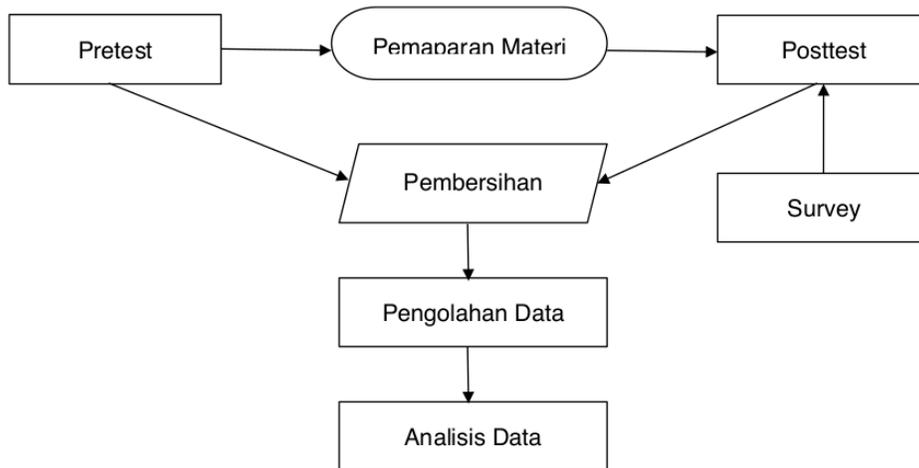
Adapun jenis pretest dan posttest dengan kedua metode di atas menggunakan pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Gambaran jumlah pertanyaan dan jenis pertanyaannya dapat dilihat pada tabel berikut:

	B2	E1	I2	N
Pretest	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan
Posttest	5 butir pertanyaan	5 butir pertanyaan	10 butir pertanyaan	10 butir pertanyaan
Pertanyaan pretest dan posttest sama?	Ya	Tidak	Pada posttest: 5 butir pertanyaan pretest + 5 butir pertanyaan baru	Pada posttest: 5 butir pertanyaan pretest + 5 butir pertanyaan baru
Aplikasi Gamifikasi	Mentimeter	Quizizz!		

Tabel 1. Soal pretest dan Posttest

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.

Adapun proses-proses di atas dapat digambarkan dengan desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Hasil dan Analisis

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 sebagai berikut:

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

Tabel 2. Persentase tingkat penguasaan pretest dan posttest (yang mengikuti tes)

Tabel 2 menunjukkan semua kelas secara rata-rata mengalami peningkatan skor penguasaan materi melalui pretest dan posttest yang dilakukan. Secara berurutan dari 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 (*8.1 One-Group Designs – Research Methods in Psychology, n.d.*)

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 posttestnya tidak setinggi kelas B2.

Yang menarik, saat peneliti kembali memodifikasi baik jumlah dan pertanyaan di kelas I2 dan N antara pretest dan posttest nya (posttestnya 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.

Indikator		Kelas Bahasa Indonesia				Total	% dari 143 subjek penelitian
		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
Pre-post 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 posttest lebih baik dari pretest	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. Karakteristik Sampel Penelitian (yang mengisi Google Form)

Dari tabel 3 juga nampak bahwa 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 Quizziz! 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 et al., 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 sebagai berikut:

Jumlah soal	Jenis soal	Waktu	Umum/ditingkatkan/Lainnya	Sudah baik/tidak ada	Poin/reward tambahan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Soalnya harus berbeda. 2. Lebih banyak pertanyaan untuk mencangku p materi lebih lanjut 3. Jumlah soal pada quiz bisa diperbanyak sehingga dapat membuat pelajaran lebih diperhatikan banyak materi lagi 4. tambahkan lagi jumlah soalnya agar lebih seru 5. mungkin perlu nambah pertanyaan lagi supaya dapat belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mungkin soal pretest dengan posttest bisa dibedakan Pak, supaya waktu posttest tidak tinggal mengingat jawaban pretest 2. Pertanyaan antara pretest dan posttest saran saya dibedakan 3. Beberapa pertanyaan atau jawaban sebaiknya lebih singkat, sehingga memudahkan mahasiswa untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan waktu lebih lama untuk mikir jawaban 2. Tolong berikan lebih banyak waktu untuk menjawab 3. Timernya jangan terlalu pendek 4. Durasinya kurang lama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ditingkatkan lagi 2. Sebuah kegiatan ice breaking yang cocok untuk membuka ruangan untuk berdiskusi 3. Pada kesempatan yang lain, saya mengharapkan "quiz" dapat dilaksanakan pada tempat website lain yang dapat memberilan siswa-siswi akses dalam mengulas kembali pertanyaan, jawaban kita, dan jawaban benar. Agar dapat digunakan untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah baik. 2. tidak ada, sudah bagus 3. Sudah baik karena dapat membantu saya untuk mereview materi hari itu 4. Bagus 5. Tidak ada 6. Tidak ada, sistem saat ini sudah berfungsi dengan baik 7. Tidak ada saran 8. Asik 9. Pretest dan posttest sudah berjalan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mungkin pada post test yang dibolehkan ikut hanya yang belum mendapatkan poin saja, agar yang belum dapat bisa memiliki lebih banyak kesempatan 2. Boleh tolong dikasih reward/hadiah pak ☐ 3. Semoga bisa membantu buat menambah nilai UTS maupun UAS. 4. Di pretest, saya merasa kurang. Setelah posttest, saya

<p>lebih mendalm</p> <p>6. Pertanyaanya kurang</p> <p>7. Pertanyaan di dalam test mungkin bisa ditambahkan, jadi total sekitar</p> <p>8. Soal di perbanyak sudah baik, mungkin jumlah soal post testnya bisa ditambah untuk latihan</p> <p>10. Soalnya kurang banyak</p> <p>11. Sebaiknya diperbanyak soal pada quizziz</p> <p>12. Porsi soal bisa ditambahkan agar lebih menantang dan kompetitif</p> <p>13. Soalnya kurang banyak</p> <p>14. Mungkin bisa dibuat lebih banyak dan bervariasi</p> <p>15. 5 soal terlalu sedikit untuk menilai pemahaman materi</p> <p>16. Jumlah pertanyaan lebih</p>	<p>menjawab dalam waktu yang lebih efisien.</p> <p>4. Soal pada posttest bisa dirubah tidak harus sama dengan soal pretest, tetapi soal di posttest tetap yang Pak Hari terangkan</p> <p>5. Saya suka adanya posttest karena saya dapat mengetahui jawaban yang benar dan mempelajari lagi. Saran saya adalah post test harus dilanjutkan agar dapat mempelajari ulang.</p> <p>6. Pertanyaannya sudah baik dan bagus</p> <p>7. Nomernya soalnya sama supaya perbandingannya setara</p>	<p>latihan dalam waktu luang pribadi.</p> <p>4. Dipertahankan.</p> <p>5. Menggunakan website quiz yang lain</p> <p>6. Opsi jawabannya lebih tampak saat didaftar pilihan jawaban</p> <p>7. Mohon untuk tidak membuat lambat menjadi sebuah halangan :l</p> <p>8. Menggunakan quizziz untuk pretest dan posttest membuat pembelajarannya lebih menarik. Kemungkinan menggunakan quizziz untuk selanjutnya.</p> <p>9. Lebih sering karena membuat mahasiswa lebih focus</p> <p>10. Lebih menarik lagi kelasnya</p> <p>11. Tetap menggunakan quizziz untuk pretest dan posttest semoga lebih banyak proses yang</p>	<p>dengan cukup baik</p> <p>10. Tidak ada</p> <p>11. Belum ada</p> <p>12. sudah baik</p> <p>13. Tidak ada , Pembelajarannya sangat menarik dan</p> <p>2 interaktif</p> <p>14. Tidak ada</p> <p>15. Tidak ada.</p> <p>16. Sudah bagus pak</p> <p>17. Saya sudah puas dengan sistem ini.</p> <p>18. Sudah cukup menarik</p> <p>19. Tidak ada</p> <p>20. Tidak ada</p> <p>21. Sudah baik dan asik</p> <p>22. tidak ada</p> <p>23. Sangat menarik, dapat membantu suasana pembelajaran lebih seru dan dapat mengevaulasi yang</p>	<p>merasa jauh lebih baik untuk mencapai target</p> <p>5. Membantu proses pembelajaran dan membuat saya lebih paham materi.</p> <p>6. Test ini sangat membantu saya lebih memahami materi sehingga saya rasa bisa sering dilakukan lebih sering lebih asik</p> <p>8. quizziznya dikasih kekuatan super</p> <p>9. Lebih sering supaya membantu menambahkan pemahaman kita.</p>
--	--	--	---	---

<p>diperbanyak.</p> <p>17. soalnya lebih banyak lagi pertanyaan bisa ditambahkan lagi</p> <p>18. Diberi lebih banyak soal yang tidak sama agar menaikkan efektivitas pembelajaran murid</p> <p>19. pretestnya kurang banyak soalnya</p>			<p>lebih menarik lagi dikelas</p> <p>Bahasa Indonesia</p> <p>13. Fun</p> <p>14. Menurut saya pretest dan posttest memacu mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran</p> <p>15. Bisa lebih diperbanyak gamesnya</p> <p>16. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat seru dan menarik</p> <p>17. Pembelajaran sangat baik dan seru</p> <p>18. Sudah sangat bagus karena memakai quizizz yang membantu memahami pelajaran.</p> <p>19. Sudah sangat baik pak, terima kasih sudah menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan</p> <p>20. Seru</p> <p>21. Pelajarannya sudah sangat menarik dan mudah dimengerti, dan juga memberikan</p>	<p>sudah dipelajari.</p> <p>24. tidak ada</p> <p>25. Sudah baik</p> <p>26. Sudah bagus sangat seru</p> <p>27. sementara belum terpikir saran yang cukup berbobot</p> <p>28. tidak ada</p> <p>29. tidak ada saran lagi sudah bagus dan jelas</p> <p>30. Tidak ada sih pak</p> <p>31. Tidak ada</p> <p>32. tidak ada sudah baik</p> <p>33. sudah baik</p> <p>34. sudah baik</p> <p>35. Sudah bagus, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif.</p> <p>36. tidak ada</p> <p>37. Tidak ada, semua sudah baik</p> <p>38. Sudah efektif</p> <p>39. Sudah baik</p>	
---	--	--	---	--	--

			jawaban yang dicari 22. lebih baik tidak usa ada rank 23. Pretest dan posttest sudah baik	40. tidak ada 41. sudah cukup baik 42. Sdh baik pak. 43. Cukup 44. Tidak ada 45. sudah sangat bagus dan seru 46. Tidak ada 47. Tidak ada 48. Tidak ada 49. tidak ada 50. Maaf pak saya belum ada saran 51. Sangat Baikk, terima kasih pak Tuhan Yesus berikan semangat selalu dalam mengajar kami 🙏	
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. Pengelompokan tematik saran/usul (yang mengisi Google Form)

Dari tabel 4 terlihat 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.

Diskusi

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 (SMA). Jika dosen tidak dapat memberikan pembelajaran yang menarik, tentu mahasiswa kurang antusias dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di PT tidak tercapai.

Penelitian ini mencoba 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 permainan 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 plus berkontribusi pada nilai kelas secara keseluruhan. Motivasi intrinsik inilah yang mendorong mereka mampu memberikan hasil yang lebih baik pada posttest.

Kombinasi jumlah dan pertanyaan yang berbeda ternyata tidak membuat mereka mendapatkan skor yang rendah di posttest. Di semua kelas skor posttestnya lebih tinggi dari pretest. Jika merujuk hasil tabel 3, peneliti menangkap 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).

Kesimpulan dan Saran

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 Pustaka

- 8.1 *One-Group Designs – Research Methods in Psychology*. (n.d.). Retrieved March 7, 2025, from <https://opentext.wsu.edu/carriecuttler/chapter/8-1-one-group-designs/>
- 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), Article 1. <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*. 156–160. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210930.030>
- Khan, M. (2025). Mentimeter tool for enhancing student engagement and active learning: A literature review. *International Journal of Changes in Education*. <https://ojs.bonviewpress.com/index.php/IJCE/index>
- 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), Article 2. <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.
- 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. IEEE Access.

<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>

S, A. P., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), Article 2.

<https://doi.org/10.56445/jje.v2i2.84>

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 Quizizz 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>

Wulan, W. R., & Sulisworo, D. (2024). The Use of Mentimeter to Improve Learning Interaction: A Classroom Action Research Study. *Journal of Mathematics*

Science and Computer Education, 3(2), 55–61.

<https://doi.org/10.20527/jmscedu.v3i2.10221>

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

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.ub.ac.id

Internet Source

1%

2

www.scribd.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On