

BUKTI KORESPONDENSI
ARTIKEL JURNAL NASIONAL SINTA 4

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

Jurnal : Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra, 2025, Vol. 5(1), 48-60

Penulis : Hariyanto dan Stacy Tiofani

| No. | Perihal | Tanggal |
|-----|---|---------------------|
| 1. | Ringkasan Review dari website | 17 Mar-23 Juni 2025 |
| 2. | Bukti konfirmasi submit artikel dan artikel yang disubmit | 17 Maret 2025 |
| 3. | Bukti konfirmasi pernyataan hak cipta | 11 Mei 2025 |
| 4. | Bukti konfirmasi kesediaan diterbitkan di Jurnal Gurindam | 12 Mei 2025 |
| 5. | Bukti konfirmasi artikel diterima dan kesediaan membayar APC penerimaan artikel | 12 Mei 2025 |
| 6. | Bukti konfirmasi pembayaran APC telah diterima | 13 Mei 2025 |
| 7. | Bukti konfirmasi submit review pertama dan respon kepada reviewer dan editor, dan artikel yang diresubmit | 16 dan 18 Juni 2025 |
| 8. | Bukti konfirmasi submit review kedua dan respon kepada reviewer, dan artikel yang diresubmit | 21 Juni 2025 |
| 9. | Bukti konfirmasi artikel published | 23 Juni 2025 |

**1. Ringkasan Review dari website
(17 Maret-23 Juni 2025)**



GURINDAM JURNAL BAHASA DAN SAstra

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBiyAH DAN KEGURUAN
UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

HOME ABOUT USER HOME SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS EDITORIAL TEAM FOCUS & SCOPE PUBLICATION ETHICS

Home > User > Author > Submissions > #36191 > Review

#36191 REVIEW

SUMMARY REVIEW EDITING

SUBMISSION

Authors Hariyanto Hariyanto, Stacy Tiofani
Title Optimalisasi Hasil Belajar melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia
Section Articles
Editor Vera Sardila

PEER REVIEW

ROUND 1

Review Version 36191-105258-1-RV.DOCX 17-03-2025
Initiated 18-06-2025
Last modified 20-06-2025
Uploaded file Reviewer B 36191-110461-1-RV.DOCX 20-06-2025
Reviewer A 36191-110343-1-RV.DOCX 18-06-2025

EDITOR DECISION

Decision Accept Submission 23-06-2025
Notify Editor Editor/Author Email Record 23-06-2025
Editor Version 36191-110190-1-ED.DOCX 16-06-2025
Author Version 36191-109953-1-ED.DOCX 18-06-2025 DELETE
36191-109953-2-ED.DOCX 21-06-2025 DELETE
Upload Author Version No file chosen

PENGINDEKS:



PENERBIT:

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jalan H. R. Soebrantas KM. 15,5, Simpangbaru, Tampan
Pekanbaru - 28293
email: jurnalgurindam@uin-suska.ac.id



Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra disebarluaskan di bawah Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PERINGKAT AKREDITASI



ASOSIASI



IPTABI | Ikatan Pengajar Sekolah
Tinggi Bahasa Indonesia

STATISTIK PENGUNJUNG



View My Stats

AUTHOR GUIDELINES

OPEN ACCESS POLICY

PEER REVIEW PROCESS

REVIEWER

COPYRIGHTS AND LICENSES

PUBLICATION FREQUENCY

PUBLICATION FEE

SCANNING PLAGIARISM

INDEXING SITE

TEMPLATE

**2. Bukti konfirmasi submit artikel dan artikel yang
disubmit
(17 Maret 2025)**



UNIVERSITAS
KRISTEN
PETRA

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

[GJBS] Submission Acknowledgement

Afdhal Kusumanegara <ejournal@uin-suska.ac.id>
To: Hariyanto Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

Mon, Mar 17, 2025 at 8:44 AM

The following message is being delivered on behalf of Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra.

Hariyanto Hariyanto:

Thank you for submitting the manuscript, "Optimalisasi Hasil Belajar melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia" to Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra. With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL:

<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/author/submission/36191>
Username: hariyanto-mpd

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Afdhal Kusumanegara
Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam>

Volume X Nomor X 20XX
e-ISSN 2798-6675

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

Hak Cipta Penulis ©20xx

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

Hariyanto¹, Stacy Tiofani²

¹ Universitas Kristen Petra, Indonesia

² Universitas Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini ingin melihat sejauh mana efektivitas pretest dan posttest menggunakan gamifikasi meningkatkan hasil belajar mahasiswa di mata kuliah Bahasa Indonesia yang dirasa kurang menarik, bersifat wajib, teoritis, 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 (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.

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.

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 pretest 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 1.

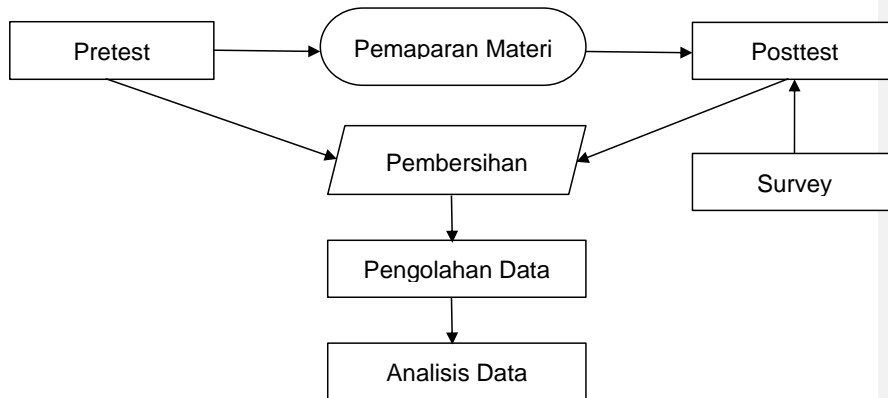
Tabel 1. Soal pretest dan Posttest

| Parameter | Kelas B2 | Kelas E1 | Kelas I2 | Kelas 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! | 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.

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

Gambar 1. Desain Penelitian



Hasil dan Pembahasan

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 |
| Pretest | 43% | 43% | 69% | 43% |
| Posttest | 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 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.

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

| 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 |
| Pretest & posttest 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 | Sangat setuju | 24 | 30 | 26 | 20 | 100 | 69,9 |

| 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 |
| kelas menarik, interaktif, dan menyenangkan | 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 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.

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 |
|--|---|--|--|---|--|
| <p>1. Soalnya harus berbeda.</p> <p>2. Lebih banyak pertanyaan untuk mencangkup materi lebih lanjut</p> <p>3. Jumlah soal pada quiz bisa diperbanyak sehingga dapat membuat pelajaran lebih diperhatikan banyak materi lagi</p> <p>4. tambahkan lagi jumlah soalnya agar lebih seru</p> <p>5. mungkin perlu nambah pertanyaan lagi supaya dapat belajar lebih mendalam</p> <p>6. Pertanyaannya kurang</p> <p>7. Pertanyaan di dalam test mungkin bisa ditambahkan, jadi total sekitar</p> <p>8. Soal di perbanyak sudah baik,</p> <p>9. mungkin jumlah soal post testnya bisa ditambah</p> | <p>1. Mungkin soal pretest dengan posttest bisa dibedakan Pak, supaya waktu posttest tidak tinggal mengingat jawaban pretest</p> <p>2. Pertanyaan antara pretest dan posttest saran saya dibedakan</p> <p>3. Beberapa pertanyaan atau jawaban sebaiknya lebih singkat, sehingga memudahkan mahasiswa untuk 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>1. Berikan waktu lebih lama untuk mikir jawaban</p> <p>2. Tolong berikan lebih banyak waktu untuk menjawab</p> <p>3. Timernya jangan terlalu pendek</p> <p>4. Durasinya kurang lama</p> | <p>1. Ditingkatkan lagi</p> <p>2. Sebuah kegiatan ice breaking yang cocok untuk membuka ruangan untuk berdiskusi</p> <p>3. Pada kesempatan yang lain, saya mengharapkan "quiz" dapat dilaksanakan pada tempat website lain yang dapat memberikan akses dalam mengulas kembali pertanyaan, jawaban kita, dan jawaban benar. Agar dapat digunakan untuk 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</p> | <p>1. Sudah baik.</p> <p>2. tidak ada, sudah bagus</p> <p>3. Sudah baik karena dapat membantu saya untuk mereview materi hari itu</p> <p>4. Bagus</p> <p>5. Tidak ada</p> <p>6. Tidak ada, sistem saat ini sudah berfungsi dengan baik</p> <p>7. Tidak ada saran</p> <p>8. Asik</p> <p>9. Pretest dan posttest sudah berjalan 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 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>1. Mungkin pada post test yang dibolehkan ikut hanya yang belum mendapatkan poin saja, agar yang belum dapat bisa memiliki lebih banyak kesempatan</p> <p>2. Boleh tolong dikasih reward/hadiah pak <input type="checkbox"/></p> <p>3. Semoga bisa membantu menambah nilai UTS maupun UAS.</p> <p>4. Di pretest, saya merasa kurang. Setelah posttest, saya 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</p> |

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|
| <p>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 diperbanyak.</p> <p>17. soalnya lebih banyak lagi pertanyaan bisa di tambah 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>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. Pertanyaan sudah baik dan bagus</p> <p>7. Nomernya soalnya sama supaya perbandingannya setara</p> | | <p>sebuah halangan :!</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 fokus</p> <p>10. Lebih menarik lagi kelasnya</p> <p>11. Tetap menggunakan quizziz untuk pretest dan posttest</p> <p>12. semoga lebih banyak proses yang lebih menarik lagi dikelas 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 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 mengevaluasi yang 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>bisa sering dilakukan</p> <p>7. lebih sering lebih asik</p> <p>8. quizziz nya dikasih kekuatan super</p> <p>9. Lebih sering supaya membantu menambahkan kita.</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 jawaban yang dicari</p> <p>22. lebih baik tidak ada rank</p> <p>23. Pretest dan posttest sudah baik</p> | <p>36. tidak ada</p> <p>37. Tidak ada, semua sudah baik</p> <p>38. Sudah efektif</p> <p>39. Sudah baik</p> <p>40. tidak ada</p> <p>41. sudah cukup baik</p> <p>42. Sdh baik pak.</p> <p>43. Cukup</p> <p>44. Tidak ada</p> <p>45. sudah sangat bagus dan seru</p> <p>46. Tidak ada</p> <p>47. Tidak ada</p> <p>48. Tidak ada</p> <p>49. tidak ada</p> <p>50. Maaf pak saya belum ada saran</p> <p>51. Sangat Baik, terima kasih pak Tuhan Yesus berikan semangat selalu dalam mengajar kami</p> | |
| 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.

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) 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 Quizziz! sebagai tools; padahal masih banyak gamifikasi lain seperti Kahoot! yang jika digunakan, tentu hasil penelitiannya lebih komprehensif..

Daftar Rujukan

- 8.1 *One-Group Designs – Research Methods in Psychology*. (n.d.). <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>
- Allswey, 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., & Almubarakah, 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 Quizizz 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>
- 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>
- S, A. P., & 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>
- 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_for_ms_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>

3. Bukti konfirmasi pernyataan hak cipta (11 Mei 2025)

(no subject)

1 message

Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
To: hariyanto.mpd@petra.ac.id, tiofanistacy@gmail.com

Sun, May 11, 2025 at 10:12 AM

Dear Hariyanto, Stacy Tiofani:

Thank you for submitting the manuscript, "Optimalisasi Hasil Belajar melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia" to Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra with the online journal management system that we are using. You will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal website.

<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/editor/submission/36191>

Please be reminded that your submission is bound by the following copyright statement:

By submitting the manuscript of the article, the authors agree with this policy with *no specific document sign-off required*.

The authors certify that:

- if the manuscript is co-authored, they are authorized by their co-authors to enter into these arrangements.
- the work described **has not been formally published before** in a registered ISSN or ISBN media, except in the form of an abstract or as part of a published lecture, review, or thesis.
- it is **not under consideration** for publication elsewhere.
- its publication has been approved by all the author(s) and by the responsible authorities – tacitly or explicitly – of the institutes where the work has been carried out.
- they secure the right to reproduce any material that has already been published or copyrighted elsewhere (it does not infringe the rights of others).
- they agree to Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra license and copyright agreement.

All articles published by Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra are licensed under *Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License*.

If you have any questions, please contact us (Editorial Team) or our Editor in Chief (afdhal.kusumanegara@uin-suska.ac.id). Thank you for considering this journal as a venue for your work.



Kind regards,
Editorial Team Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

**4. Bukti konfirmasi kesediaan diterbitkan di Jurnal
Gurindam (12 Mei 2025)**

PERMOHONAN KONFIRMASI ARTIKEL

External

Inbox x



Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>

Mon, May 12, 11:30 AM



to me, tiofanistacy



Translate to Indonesian



Kepada Bapak Hariyanto dan Ibu Tiofani, apakah artikelnya jadi diterbitkan di Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra? Jika iya, mohon konfirmasi. Terima kasih.



Kind regards,

Editorial Team Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

**5. Bukti konfirmasi jurnal diterima dan kesediaan
membayar APC penerimaan artikel
(12 Mei 2025)**



UNIVERSITAS
KRISTEN
PETRA

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

GJBS EDITOR DECISION

11 messages

Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
To: Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>, tiofanistacy@gmail.com

Mon, May 12, 2025 at 9:26 PM

Dear Hariyanto, Stacy Tiofani:

We have reached a decision regarding your submission to **Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra**, "Optimalisasi Hasil Belajar melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia".

>> Our decision is to: **Accept Submission** <<

To forward the editorial process, kindly pay the Article Processing Charge (APC) - **IDR 500k / Rp 500.000** - to the following bank details.

Payment Details (Transfer)

Bank Name: **BSI** (*Bank Syariah Indonesia*)
Account Number: **1043831115**
Acc. Holder: **Afdhal Kusumanegara** (Editor in Chief)

or

Bank Name: **BRI** (*Bank Rakyat Indonesia*)
Account Number: **5116-01-000384-50-7**
Acc. Holder: **Afdhal Kusumanegara** (Editor in Chief)

Send your payment proof to email jurnalgurindam@uin-suska.ac.id cc pbindo@uin-suska.ac.id with the subject [*APC_GJBS_Your Name*].



Kind regards,
Editorial Team Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

6. Bukti konfirmasi pembayaran APC telah diterima (13 Mei 2025)



UNIVERSITAS
KRISTEN
PETRA

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

APC_GJBS_Hariyanto_Stacy Tiofani

2 messages

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>
To: Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
Cc: "pbindo@uin-suska.ac.id" <pbindo@uin-suska.ac.id>

Tue, May 13, 2025 at 2:00 PM

Berikut bukti pembayaran/transfer APC artikel kami bertopik "Optimalisasi Hasil Belajar melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia".

Mohon diproses lebih lanjut penerbitan artikel kami. Trm kasih atas kepercayaan dan bantuan yang diberikan.

Best regards,

Hariyanto



Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
To: Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

Tue, May 13, 2025 at 9:23 PM

Yang Terhormat, **Bapak Hariyanto & Ibu Stacy Tiofani**,
APC (Article Processing Charge) telah diterima. Mohon untuk mengecek secara berkala proses edit dan rewi rangkap (*double review*) dalam *OJS (Open Journal System)* Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra (<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/index>).
Terima kasih. Semoga sukses!

[Quoted text hidden]
[Quoted text hidden]



Kind regards,
Editorial Team Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

**7. Bukti konfirmasi submit review pertama dan respon
kepada reviewer dan editor, dan artikel yang diresubmit
(16 dan 18 Juni 2025)**



Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

GJBS EDITOR DECISION

Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
To: Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

Mon, Jun 16, 2025 at 4:00 PM

Yang Terhormat Bapak Hariyanto. Maaf bapak, memang edisi Juni sudah sementara berjalan pak. Dari total 7 artikel, baru 2 yang selesai proses editing dan review. Artikel bapak sudah diperbaiki editor. Silakan diperbaiki dan diunggah kembali di author version. Kemudian, setelah diunggah author version, silakan menunggu penugasan reviewer untuk ditinjau. Terima kasih atas pengertiannya Bapak.

[Quoted text hidden]

[Quoted text hidden]

[Quoted text hidden]



Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

GJBS EDITOR DECISION

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>
To: Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>

Wed, Jun 18, 2025 at 9:05 AM

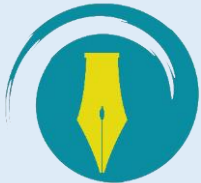
Yth. Editor GJBS
revisi berdasar masukan editor telah saya unggah di bagian author version. mohon di f up ya Bpk/ibu agar keburu tayang di Juni 2025.

The screenshot shows a submission management interface with the following sections:

- #36191 REVIEW**: Includes buttons for 'Submissions', 'Review', and 'Status'.
- SUBMISSION**: Lists author (Hariyanto Hariyanto, UIN Sunan Kalijaga), title (Efektivitas Model Pembelajaran PBL dan PBLM dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa), reviewer (Wahyuni), and editor (Wahyuni Satrio).
- PEER REVIEW**: Shows 'ROUND 1' with a status of 'Not Started' and 'Not Started'.
- EDITOR DECISION**: Shows a decision of 'Not Started' and 'Not Started'.

On the right side of the screenshot, there is a vertical banner for 'PENGUKUH MENDIDIK' and 'IPTABI' (Indonesian Professional Teachers Association) with the text 'GURU BUKAN HANYA MENYALAKAN LANTARAN'.

Best regards,
Hariyanto



GURINDAM
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Volume X Nomor X 2024

e-ISSN 2798-6675

*Korespondensi Penulis

Nama Email

Nama Penulis

Hak Cipta Penulis ©20xx



Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

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

Hariyanto¹, 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, teoritis, 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 Mentimeter, 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:

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 (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 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 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.

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.

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.

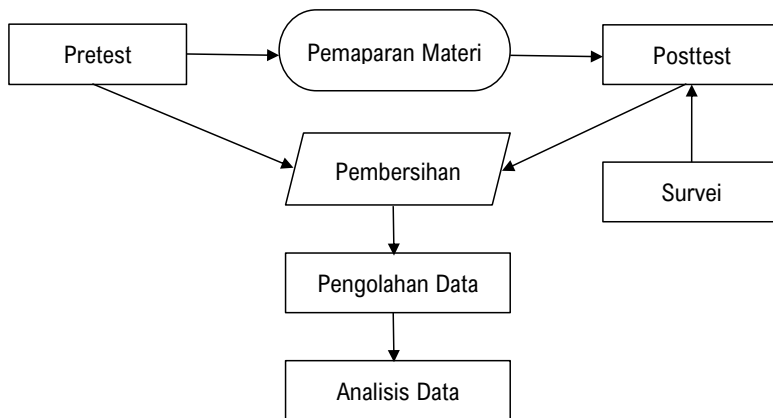
Tabel 1. Soal pretest dan Posttest

| Parameter | Kelas B2 | Kelas E1 | Kelas I2 | Kelas N |
|---------------------------------------|--------------------|--------------------|--|---|
| 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 | 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 |
| Pretest | 43% | 43% | 69% | 43% |
| Posttest | 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 posttestnya tidak setinggi kelas B2.

Peneliti menemukan sesuatu yang menarik saat memodifikasi 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.

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 |
| Pretest & posttest 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 | Sangat setuju | 24 | 30 | 26 | 20 | 100 | 69,9 |

| | | | | | | | |
|---|---------------|----|----|----|----|-----|------|
| Skor posttest lebih baik dari pretest | Ya | 27 | 40 | 28 | 25 | 120 | 83,9 |
| | Tidak | 7 | 2 | 13 | 1 | 23 | 16,1 |
| menjadikan PBM di kelas menarik, interaktif, dan menyenangkan | Setuju | 10 | 11 | 15 | 5 | 41 | 28,7 |
| | Tidak setuju | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,7 |
| | Sangat 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 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 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 |
|---|---|-------------------------------|--|--|---|
| 20. Soalnya harus berbeda | 8. Mungkin soal pretest | 5. Berikan waktu lebih | 24. Ditingkatkan lagi | 52. Sudah baik. | 10. Mungkin pada post test yang |
| 21. Lebih banyak pertanyaan untuk mencangk up materi lebih lanjut | dengan posttest bisa dibedakan Pak, | 6. Tolong berikan waktu lebih | 25. Sebuah kegiatan ice breaking yang cocok untuk membuka ruangan untuk berdiskusi | 53. tidak ada, sudah bagus | ikut hanya yang belum mendapat-kan poin saja, agar yang belum dapat bisa memiliki |
| 22. Jumlah soal pada quiz bisa diperbanyak sehingga dapat membuat | supaya waktu posttest tidak tinggal mengingat jawaban pretest | 7. Timernya jangan | 26. Pada kesempatan yang lain, saya mengharapkan "quiz" dapat dilaksanakan pada tempat | 54. Sudah baik karena dapat membantu saya untuk mereview materi hari itu | 11. Boleh tolong dikasih reward/ha-diah pak ☺ |
| | 9. Pertanyaan antara | | | 55. Bagus | |
| | | | | 56. Tidak ada | |
| | | | | 57. Tidak ada, sistem saat ini sudah | |

| | | | | | |
|--|--|--------------------------|--|--|---|
| pelajaran lebih memperhatikan banyak materi lagi | pretest dan posttest saran saya dibedakan | 8. Durasinya kurang lama | website lain yang dapat memberikan siswa-siswi akses dalam mengulas kembali pertanyaan, jawaban kita, dan jawaban benar. Agar dapat digunakan untuk latihan dalam waktu luang pribadi. | berfungsi dengan baik | 12. Semoga bisa membantu buat menambah nilai UTS maupun UAS. |
| 23. tambahkan lagi jumlah soalnya agar lebih seru | 10. Beberapa pertanyaan atau jawaban sebaiknya lebih singkat, sehingga memudahkan mahasiswa untuk menjawab dalam waktu yang lebih efisien. | | 27. Dipertahankan | 58. Tidak ada saran | 13. Di pretest, saya merasa kurang. Setelah posttest, saya merasa jauh lebih baik untuk mencapai target |
| 24. mungkin perlu nambah pertanyaan lagi supaya dapat belajar lebih mendalam | 11. Soal pada posttest bisa dirubah tidak harus sama dengan soal pretest, tetapi soal di posttest tetap yang Pak Hari terangkan | | 28. Menggunakan website quiz yang lain | 59. Asik | |
| 25. Pertanyaannya kurang | 12. Saya suka adanya posttest karena saya dapat mengetahui jawaban yang benar dan mempelajari lagi. | | 29. Opsi jawabannya lebih tampak saat didaftar pilihan jawaban | 60. Pretest dan posttest sudah berjalan dengan cukup baik | 14. Membantu proses pembelajaran dan membuat saya lebih paham materi. |
| 26. Pertanyaan di dalam test mungkin bisa ditambahkan, jadi total sekitar | 13. Pertanyaannya | | 30. Mohon untuk tidak membuat lambat menjadi sebuah halangan :l | 61. Tidak ada | 15. Test ini sangat membantu saya lebih memahami materi sehingga saya rasa bisa sering dilakukan |
| 27. Soal di perbanyak | | | 31. Menggunakan quizziz untuk pretest dan posttest | 62. Belum ada | 16. lebih sering lebih asik |
| 28. sudah baik, mungkin jumlah soal post testnya bisa ditambah untuk latihan | | | 32. Lebih sering karena membuat mahasiswa lebih focus | 63. sudah baik | 17. quizziz-nya dikasih kekuatan super |
| 29. Soalnya kurang banyak | | | 33. Lebih menarik lagi kelasnya | 64. Tidak ada, Pembelajarannya sangat menarik dan interaktif | 18. Lebih sering supaya membantu menambah pemahaman kita. |
| 30. Sebaiknya diperbanyak soal pada quizziz | | | 34. Tetap menggunakan quizziz untuk | 65. Tidak ada | |
| 31. Porsi soal bisa ditambahkan agar lebih | | | | 66. Tidak ada. | |
| | | | | 67. Sudah bagus pak | |
| | | | | 68. Saya sudah puas dengan sistem ini. | |
| | | | | 69. Sudah cukup menarik | |
| | | | | 70. Tidak ada | |
| | | | | 71. Tidak ada | |
| | | | | 72. Sudah baik dan asik | |
| | | | | 73. tidak ada | |
| | | | | 74. Sangat menarik, dapat membantu suasana pembelajaran lebih seru dan dapat mengevaluasi yang sudah dipelajari. | |
| | | | | 75. tidak ada | |
| | | | | 76. Sudah baik | |
| | | | | 77. Sudah bagus sangat seru | |
| | | | | 78. sementara belum | |

| | | | | | |
|--|---|--|---|--|--|
| menantang dan kompetitif | sudah baik dan bagus | | pretest dan posttest | terpikir saran yang cukup berbobot | |
| 32. Soalnya kurang banyak | 14. Nomernya sama supaya perbandingannya setara | | 35. semoga lebih banyak proses yang lebih menarik lagi dikelas Bahasa Indonesia | 79. tidak ada saran lagi sudah bagus dan jelas | |
| 33. Mungkin bisa dibuat lebih banyak dan bervariasi | | | 36. Fun | 80. tidak ada saran lagi sudah bagus dan jelas | |
| 34. 5 soal terlalu sedikit untuk menilai pemahaman materi | | | 37. Menurut saya pretest dan posttest memacu mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran | 81. Tidak ada sih pak | |
| 35. Jumlah pertanyaan lebih diperbanyak. | | | 38. Bisa lebih diperbanyak gamesnya | 82. Tidak ada sudah baik | |
| 36. soalnya lebih banyak lagi pertanyaan bisa di tambah lagi | | | 39. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat seru dan menarik | 83. tidak ada sudah baik | |
| 37. Diberi lebih banyak soal yang tidak sama agar menaikkan efektivitas pembelajaran murid | | | 40. Pembelajaran sangat baik dan seru | 84. sudah baik | |
| 38. pretestnya kurang banyak soalnya | | | 41. Sudah sangat bagus karena memakai quizizz yang membantu memahami pelajaran. | 85. sudah baik | |
| | | | 42. Sudah sangat baik pak, terima kasih sudah menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan | 86. Sudah bagus, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif. | |
| | | | 43. Seru | 87. tidak ada | |
| | | | 44. Pelajarannya sudah sangat menarik dan mudah dimengerti, dan juga memberikan jawaban yang dicari | 88. Tidak ada, semua sudah baik | |
| | | | | 89. Sudah efektif | |
| | | | | 90. Sudah baik | |
| | | | | 91. tidak ada | |
| | | | | 92. sudah cukup baik | |
| | | | | 93. Sdh baik pak. | |
| | | | | 94. Cukup | |
| | | | | 95. Tidak ada | |
| | | | | 96. sudah sangat bagus dan seru | |
| | | | | 97. Tidak ada | |
| | | | | 98. Tidak ada | |
| | | | | 99. Tidak ada | |
| | | | | 100. tidak ada | |
| | | | | 101. Maaf pak saya belum ada saran | |
| | | | | 102. Sangat Baik, terima kasih pak Tuhan Yesus | |

| | | | | | |
|----------|---------|---------|--|---|---------|
| | | | 45. lebih baik tidak usa ada rank 46. Pretest dan posttest sudah baik | 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 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 PT tidak tercapai.

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 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)..

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., & Almubarakah, Q. (2022). The Effect of Online Learning Using Quizizz Application to Improve English Reading Skills of Higher Education Students. *JELT (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>
- 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>
- S, A. P., & 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>
- 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>.

8. Bukti konfirmasi submit review kedua dan respon kepada reviewer, dan artikel yang diresubmit (21 Juni 2025)

GJBS EDITOR DECISION

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>
To: Jurnal Guindam <jurnalguindam@uin-suska.ac.id>

Sat, Jun 21, 2025 at 7:30 PM

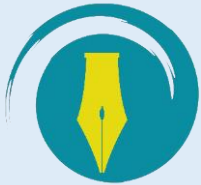
yth Editor GJBS,
saya telah memperbaiki artikel sy berdasarkan masukan baik dari reviewer A dan B, dan telah mengunggahnya ke website sbgm screenshot terlampir tertanggal 21 Juni 2025 di bagian author version, mohon di f up. tm kasih atas bantuan yang diberikan.

The screenshot shows a submission system interface with the following sections:

- SUBMISI**: Includes fields for Author (Hariyanto Hariyanto, NIM 101201100000), Title (Optimalisasi Model Belajar-Mengajar Berbasis AI dan Peningkatan Keterampilan Literasi pada Masa Depan), Journal (Jurnal Guindam), and Status (Siapa Sialan? :D).
- REVISI**: A table showing revision history with columns for Reviewer, Review Date, and Status. It lists Reviewer A and B with their respective review dates and statuses (e.g., 'Review', 'Review', 'Review', 'Review').
- EDITOR DECISION**: A table showing the editor's decision with columns for Reviewer, Review Date, and Status. It lists Reviewer A and B with their respective review dates and statuses (e.g., 'Review', 'Review', 'Review', 'Review').

At the bottom of the screenshot, there is a green banner for 'PTABRI' (Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) with the text 'PENGABDIAN MASYARAKAT BERBASIS TEKNOLOGI' and 'PENGABDIAN MASYARAKAT BERBASIS TEKNOLOGI'.

Best regards,
Hariyanto



GURINDAM
JURNAL BAHASA DAN SASTRA

Volume X Nomor X 2024

e-ISSN 2798-6675

*Korespondensi Penulis

Nama Email

Nama Penulis

Hak Cipta Penulis ©20xx



Gurindam: Jurnal Bahasa dan Sastra

Optimalisasi Hasil Belajar Melalui Pretest dan Posttest Menggunakan Gamifikasi pada Mata Kuliah Bahasa 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 Mentimeter, 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.

Commented [L1]: teoretis

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.

Commented [L2]: Gunakan istilah 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 (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.

Commented [L3]: Perhatikan semua teknik pengutipan.

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.¶

Commented [L4]: Baiknya pada paragraph ini disebutkan poin keduanya (meskipun ada penejelasan di bawah). Agar pembaca dapat dgn mudah menemukan.

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.

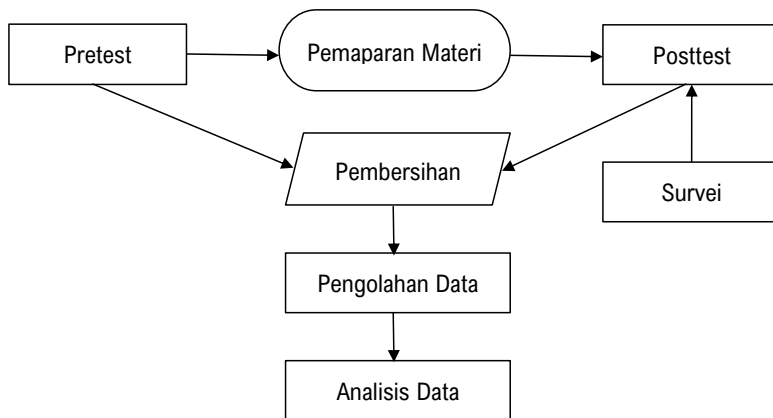
Tabel 1. Soal pretest dan Posttest

| Parameter | Kelas B2 | Kelas E1 | Kelas I2 | Kelas N |
|---------------------------------------|--------------------|--------------------|--|---|
| 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 | 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 |
| Pretest | 43% | 43% | 69% | 43% |
| Posttest | 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 posttestnya tidak setinggi kelas B2.

Peneliti menemukan sesuatu yang menarik saat memodifikasi 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.

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 |
| Pretest & posttest 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 | Sangat setuju | 24 | 30 | 26 | 20 | 100 | 69,9 |

| | | | | | | | |
|---|---------------|----|----|----|----|-----|------|
| Skor posttest lebih baik dari pretest | Ya | 27 | 40 | 28 | 25 | 120 | 83,9 |
| | Tidak | 7 | 2 | 13 | 1 | 23 | 16,1 |
| menjadikan PBM di kelas menarik, interaktif, dan menyenangkan | Setuju | 10 | 11 | 15 | 5 | 41 | 28,7 |
| | Tidak setuju | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,7 |
| | Sangat 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 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 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 |
|---|---|----------------------------------|--|---|---|
| 39. Soalnya harus berbeda | 15. Mungkin soal pretest | 9. Berikan waktu lebih | 47. Ditingkatkan lagi | 103. Sudah baik. | 19. Mungkin pada post |
| 40. Lebih banyak pertanyaan untuk mencangkup materi lebih lanjut | dengan posttest bisa dibedakan Pak, | 10. Tolong berikan jawaban lebih | 48. Sebuah kegiatan ice breaking yang cocok untuk membuka ruangan untuk berdiskusi | 104. tidak ada, sudah bagus | test yang dibolehkan ikut hanya yang belum mendapatkan poin |
| 41. Jumlah soal pada quiz bisa diperbanyak sehingga dapat membuat | supaya waktu posttest tidak tinggal mengingat jawaban pretest | 11. Timernya jangan | 49. Pada kesempatan yang lain, saya mengharapkan "quiz" dapat dilaksanakan pada tempat | 105. Sudah baik karena dapat membantu saya untuk mereview materi hari itu | saja, agar yang belum dapat bisa memiliki lebih banyak kesempatan |
| | 16. Pertanyaan antara | | | 106. Bagus | 20. Boleh tolong dikasih reward/hadiah pak |
| | | | | 107. Tidak ada | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| pelajaran lebih memperhatikan banyak materi lagi 42. tambahkan lagi jumlah soalnya agar lebih seru 43. mungkin perlu nambah pertanyaan lagi supaya dapat belajar lebih mendalam 44. Pertanyaannya kurang 45. Pertanyaan di dalam test mungkin bisa ditambahkan, jadi total sekitar 46. Soal di perbanyak 47. sudah baik, mungkin jumlah soal post testnya bisa ditambah untuk latihan 48. Soalnya kurang banyak 49. Sebaiknya diperbanyak soal pada quizziz 50. Porsi soal bisa ditambahkan agar lebih | pretest dan posttest saran saya dibedakan 17. Beberapa pertanyaan atau jawaban sebaiknya lebih singkat, sehingga memudahkan mahasiswa untuk menjawab dalam waktu yang lebih efisien. 18. Soal pada posttest bisa dirubah tidak harus sama dengan soal pretest, tetapi soal di posttest tetap yang Pak Hari terangkan 19. 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. 20. Pertanyaannya | terlalu pendek 12. Durasinya kurang lama | website lain yang dapat memberikan siswa-siswi akses dalam mengulas kembali pertanyaan, jawaban kita, dan jawaban benar. Agar dapat digunakan untuk latihan dalam waktu luang pribadi. 50. Dipertahankan 51. Menggunakan website quiz yang lain 52. Opsi jawabannya lebih tampak saat didaftar pilihan jawaban 53. Mohon untuk tidak membuat lambat menjadi sebuah halangan :l 54. Menggunakan quizziz untuk pretest dan posttest membuat pembelajarannya lebih menarik. Kemungkinan menggunakan quizziz untuk selanjutnya. 55. Lebih sering karena membuat mahasiswa lebih focus 56. Lebih menarik lagi kelasnya 57. Tetap menggunakan quizziz untuk | 108. Tidak ada, sistem saat ini sudah berfungsi dengan baik 109. Tidak ada saran 110. Asik 111. Pretest dan posttest sudah berjalan dengan cukup baik 112. Tidak ada 113. Belum ada 114. sudah baik 115. Tidak ada, Pembelajarannya sangat menarik dan interaktif 116. Tidak ada 117. Tidak ada. 118. Sudah bagus pak 119. Saya sudah puas dengan sistem ini. 120. Sudah cukup menarik 121. Tidak ada 122. Tidak ada 123. Sudah baik dan asik 124. tidak ada 125. Sangat menarik, dapat membantu | 21. Semoga bisa membantu buat menambah nilai UTS maupun UAS. 22. Di pretest, saya merasa kurang. Setelah posttest, saya merasa jauh lebih baik untuk mencapai target 23. Membantu proses pembelajaran dan membuat saya lebih paham materi. 24. Test ini sangat membantu saya lebih memahami materi sehingga saya rasa bisa sering dilakukan 25. lebih sering lebih asik 26. quizziz-nya dikasih kekuatan super 27. Lebih sering supaya membantu menambah pemahaman kita. |
|---|---|---|---|---|--|

| | | | | | |
|--|---|--|---|---|--|
| menantang dan kompetitif | sudah baik dan bagus | | pretest dan posttest | suasana pembelajaran lebih seru dan dapat mengevaluasi yang sudah dipelajari. | |
| 51. Soalnya kurang banyak | 21. Nomernya sama supaya perbandingannya setara | | 58. semoga lebih banyak proses yang lebih menarik lagi dikelas Bahasa Indonesia | 126. tidak ada | |
| 52. Mungkin bisa dibuat lebih banyak dan bervariasi | | | 59. Fun | 127. Sudah baik | |
| 53. 5 soal terlalu sedikit untuk menilai pemahaman materi | | | 60. Menurut saya pretest dan posttest memacu mahasiswa untuk lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran | 128. Sudah bagus sangat seru | |
| 54. Jumlah pertanyaan lebih diperbanyak. | | | 61. Bisa lebih diperbanyak gamesnya | 129. sem antara belum terpikir saran yang cukup berbobot | |
| 55. soalnya lebih banyak lagi pertanyaan bisa di tambah lagi | | | 62. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat seru dan menarik | 130. tidak ada | |
| 56. Diberi lebih banyak soal yang tidak sama agar menaikkan efektivitas pembelajaran murid | | | 63. Pembelajaran sangat baik dan seru | 131. tidak ada saran lagi sudah bagus dan jelas | |
| 57. pretestnya kurang banyak soalnya | | | 64. Sudah sangat bagus karena memakai quizizz yang membantu memahami pelajaran. | 132. Tidak ada sih pak | |
| | | | 65. Sudah sangat baik pak, terima kasih sudah menyediakan sarana pembelajaran yang menyenangkan | 133. Tidak ada | |
| | | | 66. Seru | 134. tidak ada sudah baik | |
| | | | 67. Pelajarannya sudah sangat menarik dan mudah dimengerti, dan juga memberikan jawaban yang dicari | 135. sudah baik | |
| | | | | 136. sudah baik | |
| | | | | 137. Sudah bagus, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif. | |
| | | | | 138. tidak ada | |
| | | | | 139. Tidak ada, semua sudah baik | |

| | | | | | |
|----------|---------|---------|--|--|---------|
| | | | 68. lebih baik tidak usa ada rank 69. Pretest dan posttest sudah baik | 140. Sudah efektif 141. Sudah baik 142. tidak ada 143. sudah cukup baik 144. Sdh baik pak. 145. Cukup 146. Tidak ada 147. sudah sangat bagus dan seru 148. Tidak ada 149. Tidak ada 150. Tidak ada 151. tidak ada 152. Maaf pak saya belum ada saran 153. Sangat Baik, 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 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 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).

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

Commented [L5]: Penelitian ini bagus dan spesifik.

Pada bagian pembahasan, mohon menambahkan diskusikan temuan Anda di bagian ini. Dapat dibandingkan dengan penelitian relevan, atau dengan teori yang digunakan.

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>
- Allswey, 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., & Almubarakah, 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 Quizizz 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 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>.

9. Bukti konfirmasi artikel published (23 Juni 2025)



UNIVERSITAS
KRISTEN
PETRA

Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

GJBS EDITOR DECISION

Jurnal Gurindam <jurnalgurindam@uin-suska.ac.id>
To: Hariyanto <hariyanto.mpd@petra.ac.id>

Mon, Jun 23, 2025 at 10:39 AM

Dapak Hariyanto dan Ibu Stacy Tiofani, Artikel Bapak/Ibu telah terbit. Silakan dicek via OJS.
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/gurindam/article/view/36191>

Terima kasih atas kerjasama Bapak/Ibu.