

Peningkatan Pemahaman Kalimat Efektif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia dengan Media Permainan Daring

Mia Awaliyah*, Putri Ayu Cahyani, Amanah

Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman, Indonesia

Email Korespondensi: miaawaliyah@uny.ac.id

Genesis Artikel: Diterima: 30 Desember 2024 Diterbitkan: 6 Maret 2025

ABSTRACT: *The Effective sentence learning in higher education is an important aspect in improving clear and structured communication skills. However, students often face difficulties in understanding and applying the principles of effective sentences, especially those who are not from the Indonesian Language Education Study Program. This study aimed to evaluate students' understanding of effective sentences through Quizizz, a game-based learning platform used during the General Indonesian Language Course. The method of this research was descriptive qualitative research with the English Education Study Program students as the subjects. The data collection method was using a qualitative questionnaire as the instruments. Then, The analysis utilized the Miles & Huberman model. The results showed that students tended to better understand the effective sentence material delivered with an interactive approach using Quizizz. Most students gave positive feedback, stating that learning became more fun and not monotonous. In addition, students can easily evaluate their mistakes, especially in the use of punctuation, standard words, and capital letters. Quizizz also proved effective as an evaluation tool, helping lecturers identify student difficulties and design more appropriate learning materials. The implication of the results of this study is that the utilization of interactive learning media such as Quizizz increases student engagement and understanding, while creating a learning experience that is more engaging.*

Keyword: *Effective Sentences, Online Learning Media, Quizizz.*

ABSTRAK: Pembelajaran kalimat efektif di perguruan tinggi merupakan aspek penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi yang jelas dan terstruktur. Namun, mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami dan menerapkan prinsip kalimat efektif, terutama di luar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap kalimat efektif melalui media permainan daring Quizizz pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Metode penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung lebih memahami materi kalimat efektif yang disampaikan dengan pendekatan interaktif menggunakan Quizizz. Sebagian besar mahasiswa memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, mahasiswa dapat dengan mudah mengevaluasi kesalahan mereka, terutama dalam penggunaan tanda baca, kata baku, dan huruf kapital. Quizizz juga terbukti efektif sebagai alat evaluasi, membantu dosen mengidentifikasi kesulitan mahasiswa dan merancang materi pembelajaran yang lebih sesuai. Implikasi hasil penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang inovatif.

Kata Kunci: Kalimat Efektif, Media Pembelajaran Daring, Quizizz.

Ini adalah artikel akses terbuka dibawah lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Cara Sitasi:

Awaliyah, M., Cahyani, P. A., Amanah, A. (2025). Peningkatan pemahaman kalimat efektif pada mata kuliah umum Bahasa Indonesia dengan media permainan daring. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 31-40. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v2i2.4763>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran kalimat efektif di tingkat perguruan tinggi memiliki peran penting dalam membangun kemampuan komunikasi yang jelas dan terstruktur. Seperti yang dijelaskan oleh Ramadhanti, kalimat efektif merupakan kalimat yang sesuai aturan kebahasaan dengan tata bahasa yang benar, baik lisan maupun tulisan serta informasi yang disampaikan mudah dipahami (Zulfadhli et al., 2022). Mahasiswa dituntut untuk mampu menyampaikan gagasan secara padat dan tidak bertele-tele, baik dalam penulisan akademik maupun komunikasi sehari-hari. Kalimat efektif membantu mengurangi kesalahpahaman yang mungkin timbul akibat penggunaan bahasa yang ambigu atau tidak tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Musdolifah et al. (2023) yaitu kalimat efektif adalah kalimat singkat, padat, jelas, lengkap, dan dapat menyampaikan informasi secara tepat.

Dalam dunia akademik, kemampuan mahasiswa dalam menggunakan kalimat efektif juga mendukung penyusunan karya ilmiah, seperti makalah dan skripsi, yang memerlukan argumen yang logis dan sistematis. Hal ini karena menurut Parera, kalimat efektif dihasilkan atas azas kesaran dan disengaja disusun untuk mencapai intonasi yang sesuai dengan pikiran pembaca atau penulis (Farihiyah, 2024). Oleh karena itu, penguasaan kalimat efektif menjadi salah satu aspek penting dalam membentuk lulusan yang kompeten dan berdaya saing tinggi. Salah satu mata kuliah yang dapat memberikan pembelajaran kalimat efektif di semua jurusan yaitu Bahasa Indonesia (Botifar et al., 2024; Nainggolan et al., 2024).

Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia merupakan mata kuliah yang diambil oleh semua mahasiswa di luar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa pada materi kata, kalimat, hingga paragraf sehingga mahasiswa dapat menggunakan keterampilan tersebut untuk menulis dengan baik. Keterampilan menulis yang baik dapat memudahkan mahasiswa dalam menyusun berbagai produk ilmiah seperti makalah hingga artikel ilmiah atau skripsi. Fuadin et al. & Sari et al. berpendapat bahwa mata kuliah ini bukan hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga melibatkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, bersikap kreatif, mengasah empati, dan berpikir komputasional dalam penggunaan teknologi yang tepat (Damayanti et al., 2023).

Salah satu program studi yang kurang dalam pemahaman kalimat efektif dalam bahasa Indonesia yaitu mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Dapat diasumsikan bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris terhadap kalimat efektif masih rendah. Selain itu, penggunaan kalimat bahasa Indonesia yang efektif membantu mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris dalam menyusun kalimat bahasa Inggris dengan baik. Begitupun sebaliknya dalam dunia penerjemahan, mahasiswa harus mampu menyusun kalimat agar memenuhi syarat keefektifan. Kalimat terjemahan yang baik akan memudahkan pembaca memahami isi bacaan.

Seiring berkembangnya teknologi, pembelajaran kalimat efektif perlu dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran interaktif. Menurut Zhao, dosen perlu memaksimalkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran agar aktivitas mahasiswa tidak monoton (Asidiqi and Adiputra, 2024). Hal ini juga mendukung pembelajaran menjadi variatif, inovatif, dan memiliki dampak yang mendalam bagi mahasiswa. Shkabarina et al., menyatakan bahwa model pembelajaran interaktif berkontribusi pada penerapan prinsip interaksi, aktivitas siswa, mengandalkan pengalaman orang lain, dan tentu memberikan umpan balik (Zvarych et al., 2023). Menurut Jamun, dosen atau pengajar perlu membiasakan mengombinasikan berbagai aktivitas belajar baik dengan pembelajaran langsung maupun secara daring (Anggraeni and Sari, 2022).

Salah satu laman interaktif yang dapat dijadikan media pembelajaran yaitu Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran daring dengan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan minat belajar, memberikan motivasi, serta untuk mengulang kembali materi pelajaran, dan melakukan diskusi secara kelompok (Sopwandin et al., 2024). Penggunaan Quizizz dapat dijadikan sebagai alat media pembelajaran sekaligus alat evaluasi pembelajaran (Puspitasari and Rubiyanto, 2024; Susila and Qosim, 2024). Selain media pembelajaran, alat evaluasi juga harus mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamid dan Santoso, dkk., yang menyatakan bahwa alat evaluasi dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi atau web (Afifah and Hasanudin, 2023). Sebagai media pembelajaran, Quizizz menunjang aktivitas pembelajaran yang interaktif dan dua arah. Pembelajaran dapat dilakukan dengan aktivitas permainan

pendidikan yang berisi kalimat efektif dan efektif. Mahasiswa dapat memilih antara benar atau salah untuk kalimat tersebut. Hasil dari permainan tersebut dapat dijadikan dosen sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk mengukur pemahaman mahasiswa terhadap kalimat efektif.

Beberapa penelitian mengenai penguasaan kalimat efektif mahasiswa telah dilakukan. [Susmita \(2022\)](#) melakukan penelitian pada penggunaan kalimat pada skripsi mahasiswa mahasiswa STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Nelvia menyimpulkan bahwa latar belakang skripsi mahasiswa masih memiliki beberapa kesalahan kalimat yaitu pada masalah kesepadanan struktur, kehematan, keparalelan, kelogisan, ketegasan, ketepatan, dan keringkasan ([Susmita, 2022](#)). Muhammad Zulfadhli, Haris Hamdani, dan Agustin Rebecca Lakawa tahun 2022 juga melakukan penelitian terkait pemahaman kalimat efektif pada mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Hasil penelitian menunjukkan secara umum, capaian kemampuan menulis kalimat efektif mahasiswa termasuk kategori baik, namun masih ditemukan mahasiswa yang belum menguasai seluruh indikator menulis kalimat efektif. Aspek diksi merupakan aspek yang paling dikuasai oleh mahasiswa, sedangkan aspek penalaran (kelogisan) merupakan aspek yang paling sulit bagi mahasiswa ([Zulfadhli et al., 2022](#)).

Penelitian lain terkait kalimat efektif juga dilakukan oleh [Hapsari and Rizaldy \(2022\)](#). Pada penelitian ini, peneliti sudah menggunakan salah satu laman pembelajaran daring yaitu *Google Meet* dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Team*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan pemahaman kalimat efektif secara berkelompok dengan cara memberikan soal dan diselesaikan melalui *Google Meet* ([Hapsari and Rizaldy, 2022](#)).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemahaman mahasiswa terhadap kalimat efektif di berbagai program studi masih kurang. Pembelajaran kalimat efektif yang dilakukan juga belum memaksimalkan kemampuan individu dalam merespon berbagai jenis soal-soal dalam bentuk kata hingga kalimat. Terlebih, pengajar belum memaksimalkan model pembelajaran interaktif seperti bentuk permainan dengan menggunakan laman permainan daring seperti Quizizz. Oleh karena itu, kebaruan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan pemahaman mahasiswa pada pembelajaran kalimat efektif dengan Quizizz dan memaparkan hasil tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan media permainan daring Quizizz dalam pembelajaran kalimat efektif MKU Bahasa Indonesia. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap kalimat efektif melalui media permainan daring Quizizz pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Dengan demikian, implikasi hasil penelitian yaitu pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan mendalam.

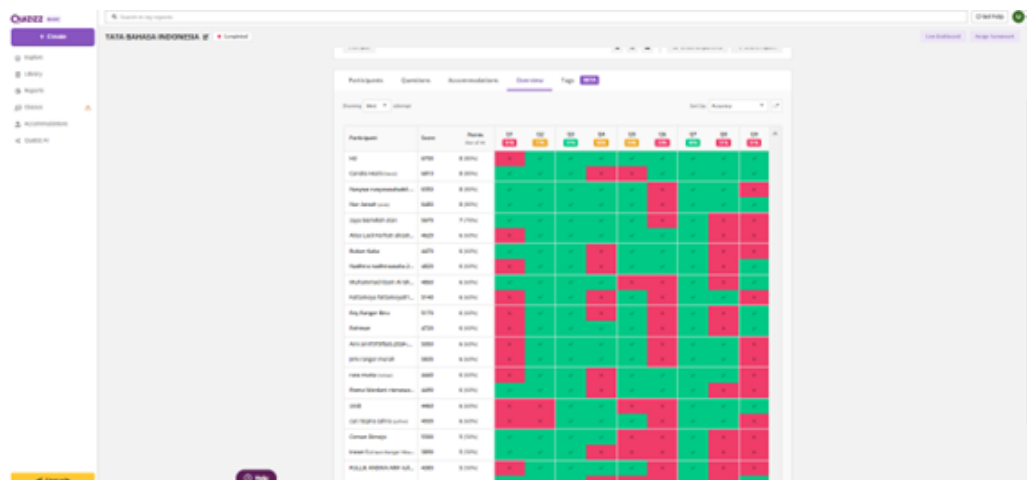
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa serta umpan balik mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran kalimat efektif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini yaitu 29 mahasiswa kelas C Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa mahasiswa dari program studi tersebut cenderung memiliki kebutuhan untuk memahami dan menggunakan kalimat efektif secara tepat dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Hal ini memberikan konteks pembelajaran yang lebih variatif dan memungkinkan penelitian untuk mengevaluasi efektivitas media permainan daring seperti Quizizz dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di luar program studi yang berfokus pada Bahasa Indonesia. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan angket melalui *Google Form*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Sedangkan, teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teori dari Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, reduksi data, display data, dan verifikasi atau menyimpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

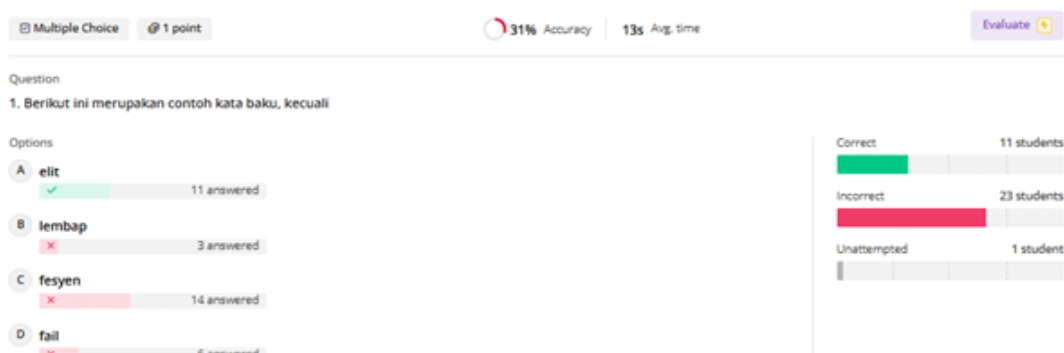
Kalimat efektif menjadi materi yang memiliki tingkat kesulitan tinggi untuk dipahami oleh mahasiswa. Terlebih mahasiswa di luar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu materi kalimat efektif pada MKU Bahasa Indonesia perlu disampaikan dengan cara yang bervariasi agar mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam. Selain itu mereka dapat mengevaluasi kesalahan yang dilakukan pada saat menganalisis kalimat efektif.

Dosen membuat permainan dengan bentuk pilihan ganda yang berisi empat pilihan dari mulai kata, frasa, hingga kalimat lengkap. Permainan dilakukan dalam waktu sepuluh menit. Mahasiswa diminta untuk memilih satu jawaban benar di antara empat pilihan yang diberikan. Tujuan dari pertanyaan ini untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap kalimat efektif, baik dari penggunaan tanda baca, penggunaan kata baku dan tidak baku, penggunaan huruf kapital, dan penggunaan partikel. Terdapat sepuluh pertanyaan yang disusun dari tingkat kesulitan rendah hingga kesulitan tinggi.



Gambar 1. Tampilan Hasil Evaluasi Pembelajaran Kalimat Efektif pada Quizizz

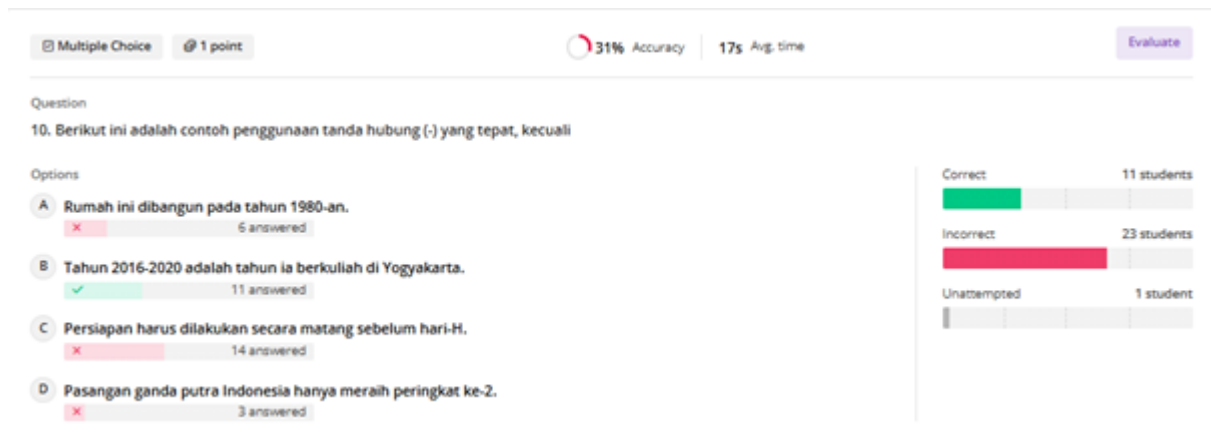
Berdasarkan data pada Gambar 1, pertanyaan-pertanyaan yang dianggap sulit, dibuktikan dengan jumlah mahasiswa yang salah lebih banyak, yaitu soal nomor 1, 8, 9, dan 10. Keempat soal tersebut memiliki persentase 31% dijawab salah oleh mahasiswa. Peringkat kedua soal yang dijawab salah oleh mahasiswa yaitu soal 6 yaitu sebanyak 23% mahasiswa menjawab salah. Warna merah menandakan soal paling sulit dijawab, warna kuning menandakan tingkat sedang, dan warna hijau menandakan soal tersebut dijawab benar oleh mahasiswa.



Gambar 2. Kesalahan Pemilihan Kata Baku dan Tidak Baku

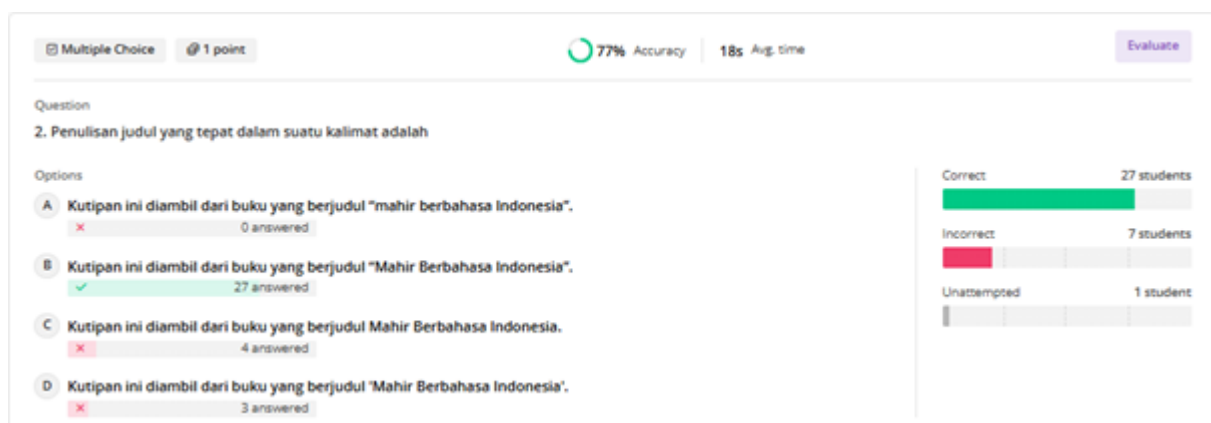
Berdasarkan Gambar 2, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa belum memahami materi kalimat efektif terkait dengan penggunaan kata baku dan tidak baku. Penggunaan kata baku dan tidak baku

merupakan bagian dari penggunaan diksi yang tepat dalam kalimat. Dijelaskan bahwa aspek diksi memiliki makna bahwa pemilihan kata dalam kalimat efektif harus umum, tepat, dan sesuai (Zulfadhli et al., 2022). Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris masih kurang dalam perbendaharaan kosa kata baku yang dapat digunakan dalam sebuah kalimat. Mahasiswa memilih kata "fesyen" sebagai kata yang tidak baku. Padahal kata "fashion" dalam bahasa Indonesia sudah dipadankan dengan kata "fesyen". Saat dilakukan wawancara, mahasiswa juga masih keliru dengan kata "fail". Fail merupakan kata padanan dari file, namun mahasiswa menganggap diartikan sebagai kegagalan dalam bahasa Inggris yaitu "failed".



Gambar 3. Kesalahan Penggunaan Tanda Baca dalam Kalimat

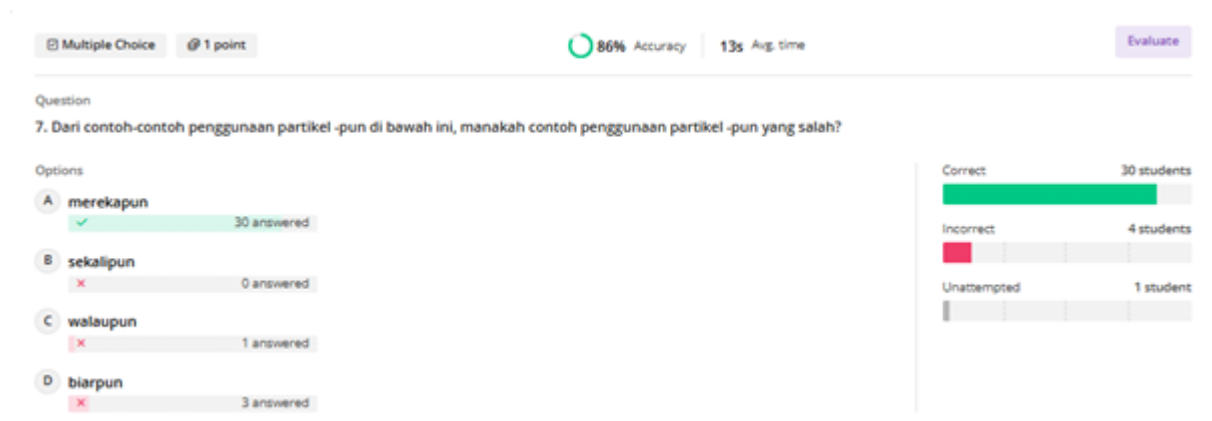
Selain pemilihan diksi, mahasiswa juga belum memahami penggunaan tanda baca di dalam kalimat. Berdasarkan Gambar 3, mahasiswa yang menjawab tepat hanya 11 orang. Kesalahan terbanyak memilih pada pilihan C. Penulisan tanda hubung (-) pada pilihan C sudah tepat. Pilihan B tidak tepat karena untuk menyatakan sampai pada periode tahun harus menggunakan tanda pisah (—). Hal ini menjadi evaluasi bagi pembelajaran selanjutnya agar memberikan variasi kalimat yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terkait materi-materi tersebut baik berupa kata maupun dalam bentuk kalimat yang panjang.



Gambar 4. Perwakilan Soal dengan Tingkat Kesulitan Sedang

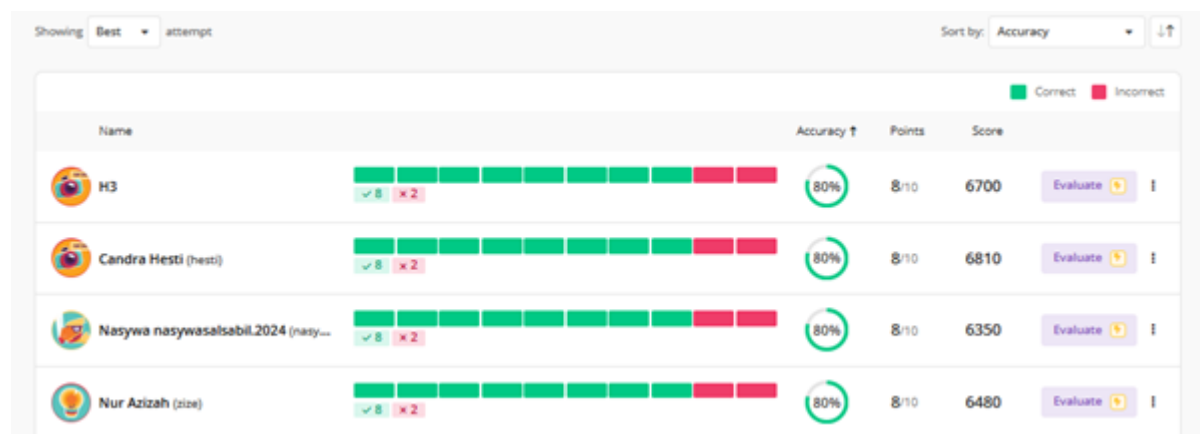
Soal nomor 2, 4, dan 5 memiliki kesulitan sedang dengan persentasi rata-rata 65,6%. Berdasarkan Gambar 4, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mulai mampu memahami materi terkait penggunaan huruf kapital. Seperti dijelaskan oleh Susmita (2022) kesalahan kalimat disebabkan karena mahasiswa kurang memperhatikan aturan Ejaan yang Disempurnakan (EYD). Salah satu aturan dalam EYD, yaitu penggunaan huruf kapital. Penggunaan huruf kapital merupakan salah satu terpenting, misalnya dalam

pembuatan judul makalah dan artikel ilmiah. Penemuan ini dapat menjadi implikasi bahwa dosen perlu memberi pemahaman yang mendalam terkait aturan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) yang dapat diakses juga dalam laman <https://ejaan.kemdikbud.go.id/>.



Gambar 5. Perwakilan Soal dengan Jawaban Benar Terbanyak

Pertanyaan nomor 3 dan 7 justru menjadi soal yang paling dijawab benar oleh mahasiswa dengan persentase rata-rata 91,5%, dapat dilihat pada Gambar 5. Berdasarkan Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sudah memahami penggunaan artikel yang melekat pada sebuah kata. Penggunaan partikel pun pada kata sambung sesuai aturan EYD sudah benar yaitu melekat. Namun, partikel pun pada kata lain harus dipisah. Melalui pertanyaan terkait partikel ini, dosen dapat menyimpulkan bahwa materi EYD pada partikel sudah dipahami dengan baik.

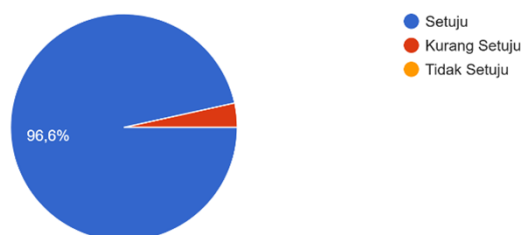


Gambar 6. Mahasiswa yang Memiliki Jawaban Benar Terbanyak

Berdasarkan Gambar 6, ada empat mahasiswa yang memiliki jumlah jawaban terbanyak. Keempat mahasiswa tersebut berhasil menjawab delapan soal dengan benar. Perbedaan skor yang diperoleh menunjukkan bahwa masing-masing mahasiswa memiliki waktu yang berbeda dalam menjawab soal tersebut. Meskipun menjawab benar namun membutuhkan waktu yang lama, maka skor juga akan berkurang dibandingkan dengan mahasiswa yang menjawab benar dengan cepat.

Apakah Penggunaan Quizizz dapat membantu pemahaman Anda pembelajaran kalimat efektif?

29 jawaban



Gambar 7. Umpan Balik Mahasiswa

Gambar 7 merupakan hasil umpan balik yang diberikan 29 mahasiswa kelas C Pendidikan Bahasa Inggris yang menyatakan sebanyak 96,6% setuju jika Quizizz dapat membantu meningkatkan pemahaman terkait materi kalimat efektif. Kurang dari 5% yang menyatakan kurang setuju jika Quizizz dijadikan media dan alat evaluasi pembelajaran kalimat efektif di kelas. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan permainan daring Quizizz dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris terkait kalimat efektif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia.

Berikan kesan Anda selama pembelajaran kalimat efektif menggunakan Quizizz di kelas!

29 jawaban

karena dengan menggunakan quizizz itu jadi lebih menyenangkan, pembelajaran jadi gak monoton, dan banyak gambar gambar yang terlihat seru jadi kesannya seperti game daripada latihan soal

media pembelajaran quizizz efektif digunakan karena aplikasinya yang mudah dipakai dan sudah familiar dikalangan mahasiswa. Maka, dengan menggunakan quizizz memudahkan saya dalam mengerjakan tugas ataupun latihan dan saya pun senang memakai quizizz karena tampilannya unik dan tidak monoton

Pembelajaran kelas menjadi lebih menyenangkan, Quizizz juga bisa menjadi tolak ukur personal dalam melihat kemampuan pemahaman diri sendiri terkait materi

memberikan suasana belajar yang riang dan tidak merasa tertekan

Pembelajaran menggunakan quizizz sangat membantu saya dalam memahami kalimat efektif. Pembelajarannya interaktif dan seru. Selain itu, pembelajaran menggunakan quizizz juga menantang karena waktu untuk menjawab soal dibatasi.

pengalaman yang sangat seru dan sangat mengesankan ketika belajar menggunakan quizizz

Gambar 8. Kesan Mahasiswa terhadap Pembelajaran dengan Media Quizizz

Berdasarkan Gambar 8, mahasiswa memberikan kesan bahwa pembelajaran dengan Quizizz di kelas menjadi lebih seru, tidak monoton, dan tidak ada tekanan. Hal ini karena mahasiswa seperti bermain game namun juga sedang belajar. Selain itu, pembelajaran dengan bentuk permainan juga menantang karena waktu dalam menjawab memiliki batasan. dan dapat menjadi tolak ukur pemahaman mahasiswa pada materi yang sedang dipelajari. Kesan mahasiswa memperkuat hasil persentase 96,6% yang menyatakan bahwa Quizizz dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran kalimat efektif pada Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia.

Merujuk pada paparan di atas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan daring seperti Quizizz mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi kalimat efektif. Hal ini sejalan dengan temuan [Zulfadhli et al. \(2022\)](#) yang menunjukkan bahwa mahasiswa menghadapi tantangan dalam menguasai indikator kalimat efektif, seperti aspek penalaran dan penggu-

naan diksi. Penelitian ini memperluas pendekatan dengan menambahkan elemen interaktif menggunakan Quizizz, yang memungkinkan mahasiswa mengevaluasi kesalahan secara langsung dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam (Al Akbar et al., 2025; Rahalaka, 2025; Arini and Hidayanto, 2025).

Selain itu, hasil ini mendukung penelitian Hapsari and Rizaldy (2022) yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis teknologi, seperti melalui *Google Meet*, dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam memahami kalimat efektif. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menerapkan pendekatan berbasis permainan yang menurut Sopwandin et al. (2024), Hutaeruk et al. (2025), dan Santidar (2025) mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis bagi dunia pendidikan dengan memanfaatkan media interaktif seperti Quizizz untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz memungkinkan dosen untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa secara *real-time* dan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan. Selain itu, pendekatan ini dapat diterapkan secara luas di berbagai program studi untuk mendukung pembelajaran yang lebih variatif, inovatif, dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Mahasiswa setuju pemahaman terkait materi kalimat efektif meningkat menggunakan media Quizizz. Dibuktikan dengan persentase 96,6% setuju yang diambil dari data Google Form. Mahasiswa setuju jika penggunaan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman mereka pada materi pembelajaran kalimat efektif dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia. Mahasiswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton, dan merasa tertantang dalam menjawab. Pembelajaran dengan Quizizz memberikan pengalaman belajar tentang kalimat efektif yang mendalam. Selain itu, dosen juga dapat mengetahui materi yang sudah dipahami mahasiswa, materi yang sulit, hingga materi dengan tingkat kesulitan sedang. Hal ini dapat menjadi evaluasi bagi dosen dalam memberikan materi selanjutnya. Selain itu juga dapat dimanfaatkan sebagai variasi media pembelajaran. Penelitian lanjutan yang dapat dilakukan dengan data penelitian ini yaitu pemanfaatan media Quizizz untuk memahami kalimat-kalimat dalam artikel ilmiah yang sesuai dengan jurusan mahasiswa. Berdasarkan penelitian ini, pengajar dapat memaksimalkan penggunaan Quizizz pada materi kalimat efektif dalam Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia di program studi lainnya. Di samping itu, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan mengintegrasikannya secara rutin, memanfaatkan analisis hasil kuis untuk evaluasi, mengembangkan variasi soal sesuai kebutuhan jurusan, dan memperluas penggunaannya ke program studi lain untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa secara menyeluruh.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada tim penelitian yang sudah membantu merumuskan pertanyaan, menganalisis hasil penelitian, hingga mendeskripsikan hasil penelitian dalam artikel. Terima kasih pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris yang sudah memberikan umpan balik terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

DEKLARASI

TAKSONOMI PERAN KONTRIBUTOR

Semua penulis berkontribusi sama sebagai kontributor utama dari artikel ini. Semua penulis membaca dan menyetujui artikel akhir.

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, atau nirlaba.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N. and Hasanudin, C. (2023). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran keterampilan menulis di perguruan tinggi. *Jubah Raja (Jurnal Bahas, Sastra, dan Pengajarannya)*, 2(April 2023):63–73. <https://doi.org/10.30734/jr.v2i1.3306>.
- Al Akbar, A., Elfianty, L., Beti, I. Y., Hermansyah, E., Sari, M. O., and Andika, M. (2025). Sosialisasi cara menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran online di SMPN 22 Kota Bengkulu. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 4(2):303–311. <https://doi.org/10.54314/jpstm.v4i2.2547>.
- Anggraeni, N. K. P. and Sari, R. K. (2022). Pandangan mahasiswa terhadap pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. *Research and Development Journal of Education*, 8(2):762. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14066>.
- Arini, K. A. D. and Hidayanto, E. (2025). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz metode kolaborasi dalam pembelajaran Matematika. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2):403–410. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p403-410>.
- Asidiqi, D. F. and Adiputra, D. K. (2024). Persepsi mahasiswa PGSD terhadap implementasi Quizizz sebagai media kuis interaktif berbasis artificial intelligence. *Jurnal Basicedu*, 8(1):568–575. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7168>.
- Botifar, M., Ifnaldi, I., and Khair, U. (2024). Pengembangan silabus dan materi ajar mata kuliah Bahasa Indonesia berbasis literasi komprehensif. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 20(1):32–44. <https://doi.org/10.25134/fon.v20i1.8451>.
- Damayanti, W., Fuadin, A., and Wijaya Abdul Rozak, R. (2023). Analisis dan redesain RPS berbasis riset untuk meningkatkan kemampuan 6c mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia. *Semantik*, 12(2):251–264. <https://doi.org/10.22460/semantik.v12i2.p251-264>.
- Farihiyah, F. (2024). Analisis kalimat bermasalah dalam karya ilmiah mahasiswa PGSD Institut Pangeran Dharma Kusuma Indramayu. *Jurnal Darma Agung*, 31(1):788. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v31i1.4198>.
- Hapsari, E. D. and Rizaldy, D. R. (2022). Peningkatan keterampilan menulis kalimat efektif dengan model pembelajaran Student Team Achievement Team (STAD) melalui Google Meet. *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, 6(3):432. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i3.525.
- Hutauruk, S. C., Hutasoit, M. E., Panggabean, L. F., Manik, T., and Hutagalung, P. N. S. (2025). Penerapan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SKB Medan. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, 7(1):1–14.
- Musdolifah, A., Istianingrum, R., Deden, D., Indriawati, P., Maulida, N., and Prasetya, K. H. (2023). Edukasi kalimat efektif sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas X BR 3 SMK Negeri 3 Balikpapan. *Abdimas Universal*, 5(2):297–304. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v5i2.345>.
- Nainggolan, I. C., Fasyah, N., Panggabean, N. P., Pardosi, N. M. V., Saragih, Y. V., and Hadi, W. (2024). Analisis kesalahan penggunaan bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan edisi V pada penulisan karya ilmiah mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(2):1–8. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i2.2502>.
- Puspitasari, N. and Rubiyanto, A. (2024). Pelatihan e-learning sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru-guru di SDN Candimulyo 3 Madiun Jawa Timur. *Sewagati*, 8(4):1986–1993. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.1724>.

- Rahalaka, M. K. P. (2025). Peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Bahasa siswa melalui model team game tournamen berbasis media Quizizz. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1):240–253. <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p403-410>.
- Santidar, A. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran game edukasi Baamboozle menggunakan model assure pada materi konsep fikih dalam Islam dikelas X MA Hidayatul Insan. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1):417–426. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3514>.
- Sopwandin, I., Firdaus, F. A., Haryanto, D., Nurhakim, N., and Hakim, T. L. (2024). Evaluasi pembelajaran tengah semester pada perguruan tinggi berbasis Quizizz. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1):1005–1010. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3839>.
- Susila, H. R. and Qosim, A. (2024). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1):107–114. <https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1061>.
- Susmita, N. (2022). Ketidakefektifan kalimat pada latar belakang skripsi program studi Pendidikan Bahasa Indonesia STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(2):145. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v5i2.9719>.
- Zulfadhli, M., Hamdani, H., and Agustin Rebecca Lakawa (2022). Analisis kemampuan penulisan kalimat efektif mahasiswa di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *GERAM Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2):42–51. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).10650](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).10650).
- Zvarych, I., Tonkonoh, I., Bopko, I., Melnychuk, S., Mehela, K., and Shyrmova, T. (2023). The effectiveness of using simulation in learning a foreign language. *Forum for Linguistic Studies*, 5(3):1–14. <https://doi.org/10.59400/fls.v5i3.1916>.