

TELAAH PENGGUNAAN GAMES DIGITAL SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN MASA KINI

Wulan Lestari, Erwin Rahayu Saputra
Universitas Pendidikan Indonesia
wulanlestari@upi.edu

ABSTRAK

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang telah tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 (Sisdiknas, pasal 3). Untuk mencapai tujuan tersebut, maka perbaikannya harus mencakup keseluruhan komponen dalam sistem pengajaran tersebut. Komponen- komponen yang penting diantaranya adalah tujuan, materi dan evaluasi. Guru harus mampu mengukur kompetensi yang telah dicapai oleh siswa dari setiap proses pembelajaran sehingga guru dapat menentukan keputusan terhadap siswa tersebut,. Oleh karena itu, guru setidaknya mampu menyusun instrumen tes maupun non tes, mampu membuat keputusan bagi posisi siswanya, apakah telah dicapai harapan penguasaannya secara optimal atau belum. Evaluasi merupakan proses yang harus dilaksanakan untuk mengetahui tingkat target pencapaian kinerja maupun dalam upaya peningkatan mutu suatu organisasi. Informasi-informasi diperoleh dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada gilirannya digunakan untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Setiap guru dalam melaksanakan evaluasi harus paham dengan tujuan dan manfaat dari evaluasi atau penilaian tersebut.

Kata kunci: *Evaluasi, games, guru*

PENDAHULUAN

Evaluasi dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar yang sistematis, yang terdiri dari banyak komponen. Masing-masing komponen pengajaran tidak bersifat terpisah atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung dan berkesinambungan. Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi yang terjadi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru sebagai pengarah dan pembimbing, sedangkan siswa sebagai orang yang mengalami dan terlibat aktif untuk memperoleh perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar, maka guru bertugas melakukan suatu kegiatan yaitu penilaian atau evaluasi atas ketercapaian siswa dalam belajar. Selain memiliki kemampuan untuk menyusun bahan pelajaran dan keterampilan menyajikan bahan untuk mengkondisikan keaktifan belajar siswa, guru diharuskan memiliki kemampuan mengevaluasi ketercapaian belajar siswa, karena evaluasi merupakan salah satu komponen penting dari kegiatan belajar mengajar.

Setiap guru dalam melaksanakan evaluasi harus paham dengan tujuan dan manfaat dari evaluasi atau penilaian tetapi ada juga guru yang tidak menghiraukan tentang kegiatan ini, yang penting ia masuk kelas, mengajar, mau ia laksanakan evaluasi diakhir pelajaran atau tidak itu urusannya. Yang jelas pada akhir semester ia telah mencapai target kurikulum. Ini yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini. Lalu bagaimana menciptakan evaluasi yang menarik dan efektif. Dizaman digital seperti sekarang ini, terciptalah aplikasi online untuk membantu proses evaluasi, aplikasi ini dirancang untuk memehuni kebutuhan pendidik dalam mengukur kemampuan peserta didik. Salah satu aplikasi online yang dipakai adalah *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz*

merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Penggunaan quizizz sangatlah mudah, sahabat sosiologi akan dibagi kedalam 2 bagian yaitu yang pertama adalah host (pembuat soal), pembuat soal biasanya adalah seorang guru/pengajar. Yang kedua ada user (siswa) yang bergabung (join) untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat oleh guru. Akses yang diberikan kepada user/siswa yang melakukan join hanya berupa pengerjaan soal dan pilihan jawaban yang harus dijawab. Selama menjawab user/siswa bisa melihat skor/nilai dalam bentuk prosentase. Kuis interaktif ini memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar (quiz pilihan ganda). Sahabat sosiologi juga bisa menambahkan gambar latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan dengan pengaturan pertanyaan.

Selain aplikasi *Quizizz* lalu ada aplikasi *Educandy*, berbeda dengan aplikasi sebelumnya, aplikasi *Educandy* lebih banyak fitur menarik dan games yang beraneka, evaluasi tidak hanya berbentuk soal saja tetapi bisa juga berbentuk games puzzle, menjodohkan, mengingat, dll. *Educandy* adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*making learning sweeter*’ (membuat belajar lebih manis). *Educandy* dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan. Permainan yang dibuat masih dalam konteks belajar tetapi tidak membosankan. Permainan ini dapat diberikan ketika pembelajaran tatap muka di kelas maupun saat PJJ daring atau luring. Permainan biasanya disukai dan sering dimainkan oleh peserta didik ketika merasa bosan, jenuh atau stres. Adanya permainan edukasi membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mengasyikkan. Berikut ini adalah panduan membuat permainan di *educandy*.

METODE PENELITIAN

Salah satu jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan metode atau pendekatan studi kasus (Case Study). Proposal penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan memanfaatkan jurnal sebagai sumber informasi. Jurnal adalah hasil penelitian yang sudah teruji sehingga informasi yang didapat bisa diuji kebenarannya. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Metode studi kasus memungkinkan peneliti untuk tetap holistik dan signifikan.

Penelitian studi kasus mengacu pada studi yang mendalam dan terperinci tentang seseorang atau sekelompok kecil individu. Studi semacam itu biasanya bersifat kualitatif, menghasilkan deskripsi naratif tentang perilaku atau pengalaman. Penelitian studi kasus tidak digunakan untuk menentukan sebab dan akibat, juga tidak digunakan untuk menemukan kebenaran yang dapat digeneralisasikan atau membuat prediksi. Sebaliknya, penekanan dalam penelitian studi kasus ditempatkan pada eksplorasi dan deskripsi suatu fenomena. Karakteristik utama penelitian studi kasus adalah fokusnya sempit, memberikan tingkat detail yang tinggi, dan mampu

menggabungkan data objektif dan subyektif untuk mencapai pemahaman yang mendalam

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini dilaksanakan dengan cara menganalisis jurnal sebagai sumber informasi. Jurnal yang diambil dalam penelitian ini, yaitu :

1. Jurnal paedagogy, Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19, Jurnal pendidikan matematika,
2. Jurnal pendidikan matematika, PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MEDIA GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SMP 2 BOJONEGARA
3. Jurnal karya ilmiah guru, MEMBANGUN GENERASI EMAS DENGAN VARIASI PEMBELAJARAN ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19
4. Jurnal pendidikan hayati, Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin

Dari kelima jurnal tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif terhadap penggunaan kuis online *Quizizz* dan *Edu Candy*. Diantaranya :

1. Kuis online *Quizizz* dan *Edu Candy* merupakan inovasi bagi bentuk evaluasi
2. Kuis online *Quizizz* dan *Edu Candy* memudahkan guru dalam menilai kemampuan siswa di masa pandemic covid 19
3. Kuis online *Quizizz* dan *Edu Candy* disenangi siswa karena keragaman bentuk permainan

Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran Online

Berdasarkan data dari jurnal “membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran *online* di masa pandemic *covid 19*” kelebihan pembelajaran online diperoleh sebagai berikut :

- a. Menyenangkan dan menarik
- b. Efektif dan lebih mengerti materi yang dipelajari
- c. Bagus/ baik
- d. Belajar sambil bermain
- e. Belajar hal yang baru dengan online
- f. Siswa tidak lelah dan bisa santai dalam belajar
- g. Siswa mendapat semangat dalam belajar

Berdasarkan data dari jurnal “membangun generasi emas dengan variasi pembelajaran *online* di masa pandemic *covid 19*” kelemahan pembelajaran online tersebut diperoleh sebagai berikut :

- a. Siswa bosan belajar dirumah dan senang belajar di sekolah
- b. Kesulitan dalam koneksi internet dan menghabiskan banyak kuota

- c. Siswa tidak bisa berdiskusi dan bertemu secara langsung siswa lebih mengerti dengan penjelasan dari guru secara langsung
- d. Siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan jika tanpa penjelasan guru secara langsung.
- e. Siswa merasa banyak beban tugas yang diberikan oleh guru f Siswa merasa stress dengan tugas melalui online
- g. Siswa pusing dan lelah berada di depan laptop atau handphone secara terus menerus

SIMPULAN

Kuis online *Quizizz* dan *Edu Candy* dapat digunakan oleh Guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan games digital ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* dan *Edu Candy* untuk membuat dan memanfaatkan evaluasi pembelajaran. Kekurangan pembelajaran menggunakan *Quizizz* dan *Edu Candy* adalah bergantung pada jaringan internet. Evaluasi pembelajaran berupa *Quizizz* dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai sebagai salah satu alternatif bahan evaluasi pembelajaran berbasis TIK untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin guna mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran jenis ini dapat mengatasi adanya kekurangan pemanfaatan media pembelajaran sejenis untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan evaluasi pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Purwanto, Ngalim, Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2004.
- Unik dkk. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. Jurnal ilmiah ilmu terapan Universitas jambi, vol 4 no. 2 (2020)*
- Riadi Akhmad. Problematika Sistem Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan, Vol 15 No. 77 (2017)*
- Pujiasih, Erna. *Jurnal Karya Ilmiah Guru, Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19, Vol. 5 No. 1 Edisi Khusus KBM Pandemi covid 19*

- Nurhayati, Erlis, *Jurnal Paedagogy, Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*, *Jurnal pendidikan matematika*, Vol. 7 No. 3 (2020)
- Mulyani dkk, *Jurnal Pendidikan Matematika, Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara, Vol. 3 No. 01 (2020)*, doi : <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Noor, Sugian, *Jurnal Pendidikan hayati, Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin, Vol. 6 No. 1 (2020)*