

Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi *Game* dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten)

Evaluation of game application usage in bahasa Indonesia examination (Case study in SMAN 1 Polanharjo)

Yanuar Bagas Arwansyah^{1,*}, Nina Queenahadi Putri², Ryan Hidayat³,
Khusnul Khotimah⁴, dan Sarwiji Suwandi⁵

¹Universitas PGRI Yogyakarta, Jl. IKIP PGRI 1 No. 117 Ngestiharjo, Kasihan, Bantul

²Universitas Mulawarman, Jl. Harmonika, Samarinda

³Universitas Indraprasta PGRI, Jl. Nangka Raya No. 58C, Jagakarsa, Jakarta Selatan

⁴Universitas Pancasakti Tegal, Jl. Halmahera Km. 01, Tegal

⁵Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36 Ketingan, Kec. Jebres, Kota Surakarta

^{1,*}Email: yanuarbagasa93@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9899-428X>

²Email: ninaqueenahadiputri@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6907-6044>

³Email: ryansastra3@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-3590-8636>

⁴Email: khusnulkups@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7708-4925>

⁵Email: sarwijiswan@staff.uns.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3574-8145>

ARTICLE HISTORY

Received 20 June 2021

Accepted 8 July 2022

Published 4 August 2022

KEYWORDS

evaluation, exam, game, scorative.

KATA KUNCI

evaluasi, ujian, game, scorative.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the implementation of the exam by utilizing game applications in Indonesian subjects at SMA Negeri 1 Polanharjo. This study involved a teacher and four students, consisting of two students in class X and two in class XI. This research uses a qualitative approach with a case study strategy; research data is obtained by observation and interviews; data validity is done by triangulation of data and sources. The results of the research: (1) the implementation of the Indonesian language exam at SMA Negeri 1 Polanharjo has used the Scorative game application as a learning evaluation tool; (2) the advantages of using Scorative games in exams, namely making students more enthusiastic in carrying out exams and making the exam atmosphere more fun; (3) deficiencies in the use of Scorative games, namely that they cannot be used for large-scale examinations due to limited facilities and infrastructure as well as the competence of human resources in the use of technology; and (4) obstacles that arise in the implementation of game-based exams, namely the readiness factor for the quality and quantity of devices, networks, and the level of students' understanding of the use of applications.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan ujian dengan memanfaatkan aplikasi game pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan di SMA Negeri 1 Polanharjo. Penelitian ini melibatkan seorang guru dan empat orang siswa, terdiri atas dua siswa kelas X dan dua siswa kelas XI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi studi kasus. Data penelitian diperoleh dengan observasi dan wawancara. Validitas data dilakukan dengan triangulasi data dan sumber. Hasil penelitian: (1) pelaksanaan ujian bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Polanharjo telah menggunakan aplikasi game Scorative sebagai alat evaluasi pembelajaran; (2) kelebihan pemanfaatan game Scorative dalam ujian, yaitu membuat siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan ujian dan suasana ujian menjadi lebih menyenangkan; (3) kekurangan dalam pemanfaatan game Scorative, yaitu belum dapat digunakan untuk ujian skala besar karena keterbatasan sarana dan prasarana serta kompetensi SDM dalam penggunaan teknologi; dan (4) kendala yang muncul dalam pelaksanaan ujian berbasis game, yaitu faktor kesiapan kualitas dan kuantitas perangkat, jaringan, dan tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi.

To cite this article:

Arwansyah, Y. B., Putri, N. Q. H., Hidayat, R., Khotimah, K., & Suwandi, S. (2022). Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten). *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(3), 653—664. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i3.481>



A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan komponen kritis yang memerlukan perhatian lebih dari berbagai sumber (Hidayat & Rahman, 2019). Guru di sekolah memerlukan bantuan teknologi untuk membangun kemampuan abad ke-21 (Kong, 2021). Istilah “teknologi” sering digunakan masyarakat untuk menyebut suatu alat elektronik. Ilmuwan dan filsuf ilmu pengetahuan, mencirikan teknologi upaya ilmiah sebagai pengetahuan yang diterapkan pada situasi praktis. Teknologi adalah disiplin ilmu yang dirancang meyakinkan pembenaran dan aplikasi ilmiah (Andri, 2017). Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini semakin berperan penting dalam perkembangan pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, yaitu *game* (Diharjo et al., 2020). Pembelajaran berbasis *game* adalah tren teknologi yang memanfaatkan elemen permainan untuk mempromosikan perilaku yang diinginkan dan mendorong hasil pembelajaran (Wirani et al., 2021). *Game* dalam pembelajaran sebagai salah satu contoh *quizizi*, *kahoot*, dan *genre puzzle game*. Meningkatnya kompleksitas teknologi menuntut pendidik untuk menentukan pilihan yang menguntungkan dalam menyikapi derasnya teknologi yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk lebih kreatif (Coventry, 2004). Teknologi sekarang secara luas dianggap sebagai komponen vital kehidupan manusia, berfungsi sebagai fasilitator untuk berbagai tugas baik dalam pekerjaan maupun pendidikan. Pendidik dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran atau mediator untuk mengkomunikasikan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai aplikasi, antara lain *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meeting*, dan grup *WhatsApp* (Agustian & Salsabila, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks memadukan proses pembelajaran untuk menganalisis dan memecahkan masalah belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan guru hendaknya memiliki fitur interaksi dua arah agar siswa dan guru dapat berinteraksi. Media pembelajaran yang diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan isi mata pelajaran. Media pembelajaran adalah perantara yang bekerja sebagai penyalur bagi pengirim untuk menyampaikan pesan kepada penerima guna memperoleh perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan untuk belajar (Citra & Rosy, 2020). Media pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mengutamakan kerjasama dan komunikasi serta dapat menimbulkan motivasi belajar, tantangan, dan rasa ingin tahu. Banyak sekali media yang dapat digunakan guru, dan salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengukur pengetahuan siswa kooperatif yang mendapatkan bahan ajar, yaitu media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Quizizz* (Citra & Rosy, 2020). *Quizizz* merupakan alat edukasi berbasis *game* yang dapat digunakan untuk menilai media pembelajaran. Jika penilaian pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teks dan juga dibacakan oleh guru, kegiatan pembelajaran di kelas mungkin akan monoton bagi siswa. Namun, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Pembelajaran berbasis *game* mengacu pada penggunaan permainan komputer yang memiliki nilai pendidikan atau jenis yang berbeda aplikasi perangkat lunak yang menggunakan *game*; untuk tujuan pembelajaran dan pendidikan (Ariffin et al., 2014).

Game menawarkan solusi yang menggiurkan. Orang-orang, bukan hanya anak-anak, senang bermain *game*. Pemain video *game*, khususnya, menunjukkan keterlibatan berkelanjutan dan merangkul, dan sering mencari, tantangan yang memperluas kemampuan mereka (Dockterman et al., 2021). Gamification didefinisikan sebagai menciptakan lingkungan non-*game* yang mencakup elemen *game* untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan mencapai keterlibatan dengan penggunanya. Selain itu, gamifikasi dan pembelajaran berbasis permainan adalah tren teknologi dan seluler yang memanfaatkan elemen permainan untuk mempromosikan perilaku yang diinginkan dan mendorong hasil belajar. Banyak penelitian menemukan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi untuk menghasilkan proses pembelajaran yang menarik dan interaktif (Wirani et al., 2021). Banyak penelitian menemukan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi untuk menghasilkan permainan yang menarik dan proses pembelajaran interaktif (Putz et al., 2020; Vranešić et al., 2019; Aparicio et al., 2019; Vranesic & Aleksic-maslac, 2018; Rodríguez et al., 2020)

Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk selalu terlibat. Sayangnya dalam pembelajaran tradisional yang menggunakan komunikasi satu arah menyebabkan siswa merasa bosan karena tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran terutama dalam proses evaluasi sehingga berdampak pada menurunnya prestasi belajar (Wirani et al., 2021). Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Polanharjo Klaten, kegiatan belajar mengajar dan ujian mata pelajaran bahasa Indonesia telah memanfaatkan *game* sebagai bentuk inovasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat dalam dunia pendidikan, menjadikan teknologi tersebut digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Evaluasi merupakan bagian dari proses belajar mengajar yang sistematis yang memiliki banyak komponen. Setiap komponen pendidikan harus berjalan secara teratur, saling bergantung, dan berkelanjutan dalam jangka panjang (Lestari & Saputra, 2021). Evaluasi pendidikan adalah proses penilaian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran untuk mengetahui hasil dari tujuan pendidikan (Arwansyah et al., 2019). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pendidikan tercapai (Wahyudi & Arwansyah, 2019). Tujuan dilakukannya evaluasi pendidikan adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik sehingga dapat diketahui tingkat kecerdasannya. Evaluasi juga dapat membantu pihak guru dan sekolah untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilakukan berhasil dan proses pendidikan yang ada di sekolah baik. Setelah dievaluasi tentunya dapat hasil penilaian apakah proses pembelajaran berhasil atau tidak. Setiap guru yang melakukan evaluasi harus menyadari tujuan dan manfaat dari proses tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, metode pembelajaran yang dapat memberikan nuansa yang menarik, seperti menggunakan aplikasi *game* atau strategi permainan yang partisipatif, menjadi aspek yang sangat penting. *Game* sangat efektif jika digunakan dalam pengajaran, terutama untuk penguasaan level-level sulit (Ferdig, 2009). Selanjutnya, menggunakan aplikasi *game* untuk tujuan pendidikan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat dengan topik tertentu (Sugar & Sugar, 2002).

Beberapa peneliti telah melakukan penelitian atau penelitian yang berhubungan dengan aplikasi *game*. Beberapa penelitian berikut dapat digunakan untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan adalah baru dan layak untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian

yang dilakukan oleh (Ariffin et al., 2014) Mengevaluasi Efektivitas Pembelajaran Berbasis *Game* di Perguruan Tinggi. Hasil dari penelitian ini diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi *game* mempengaruhi motivasi pelajar untuk belajar dan dengan demikian mempengaruhi kinerja siswa. Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah mengembangkan sebuah *game* yang mengintegrasikan parameter latar belakang pelajar ke dalam lingkungan pembelajaran berbasis aplikasi *game*. Dalam hal ini parameternya adalah budaya, etnis dan bahasa ibu. Penelitian selanjutnya oleh (Citra & Rosy, 2020) mengkaji keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*. Hasil dari penelitian ini penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Ketintang Surabaya. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif di kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata dari hasil posttest sebesar 80,7. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol. Penelitian selanjutnya oleh Sasongko & Suswanto (2017) Pengembangan *Game* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan media *game* evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Perakitan Komputer yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pada siswa program keahlian MM SMK Negeri 5 Malang. Produk media *game* evaluasi pada mata pelajaran Perakitan Komputer telah layak digunakan dalam pembelajaran, baik sebagai media dalam proses pembelajaran maupun sebagai suplemen untuk pembelajaran secara mandiri di luar jam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, pemanfaatan aplikasi *game* dalam ujian bahasa Indonesia menjadi fokus penelitian. Objek dalam penelitian ini, yaitu SMA Negeri 1 Polanharjo yang telah memanfaatkan aplikasi *game* dalam ujian bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan ujian dengan memanfaatkan aplikasi *game* pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan di SMA Negeri 1 Polanharjo.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Metode ini dipilih karena studi kasus berperan dalam memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang fenomena individu, kelompok, organisasi, sosial, politik yang terkait (Yin, 2009, hal. 29). Data dalam studi kasus dapat berupa catatan lapangan, rekaman atau video, wawancara, dan dokumen (Miles et al., 2018). Teknik pengumpulan dilakukan dengan dua cara yaitu, observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan informan AM sebagai guru bahasa Indonesia dan empat orang siswa, yaitu BA, AA, LH, dan HP. Data dikumpulkan dari wawancara mendalam dengan guru AM, sedangkan informasi empat siswa yang telah diwawancara kemudian divalidasi dengan menerapkan validitas internal dengan menggunakan teknik triangulasi. Validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi data dan sumber (Fusch et al., 2018).

Triangulasi data dihasilkan dari berbagai sumber terkait, ada tiga macam jenis sumber data yaitu, orang, waktu dan tempat. Informasi antarinforman berpotensi berbeda satu sama lain, sehingga diperlukan perbandingan informasi untuk memperoleh informasi yang paling relevan. Analisis data dilakukan dengan langkah yang di gambarkan oleh Miles et al. (2018), yaitu: (1) menetapkan kode atau tema ke dalam catatan lapangan,

transkrip wawancara, atau dokumen; (2) menyortir dan menyaring bahan-bahan berkode untuk mengidentifikasi frasa yang serupa, hubungan antara variabel, pola, tema, kategori, perbedaan yang jelas antara subkelompok, dan urutan umum; (3) mengisolasi pola untuk melihat kesamaan dan perbedaan kemudian membawanya ke lapangan sebagai pertimbangan pengumpulan data berikutnya; (4) mencatat refleksi atau komentar lain dalam catatan atau jurnal, (5) secara bertahap mengelaborasi sekumpulan kecil pernyataan, proposisi, dan generalisasi yang mencakup konsistensi yang terlihat dalam database; dan (6) membandingkan generalisasi tersebut dengan kumpulan pengetahuan yang diformalkan dalam bentuk konstruksi atau teori kemudian disimpulkan.

C. Pembahasan

1. Proses Penerapan *Game* dalam Ujian Bahasa Indonesia

Penerapan *game* dalam ujian dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Sejauh mana siswa dapat memahami materi, apa yang telah dipelajari, dan apa harapan setelah pembelajaran tersebut berakhir. *Game* yang digunakan berupa aplikasi *Scorative*. Aplikasi tersebut dapat diakses secara gratis oleh siswa maupun guru melalui perangkat komputer, laptop, ataupun *smartphone*. *Scorative* digunakan oleh guru untuk melibatkan siswa dengan model tes berupa soal kuis yang dibalut permainan interaktif. Soal tes dapat berupa pilihan benar salah, pilihan ganda, maupun uraian singkat. Terdapat pilihan *space race* dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok tim untuk saling bersaing dalam menjawab pertanyaan. Hasil jawaban siswa akan otomatis tersimpan dalam bentuk file excel dan google spreadsheet. Pada setiap akhir sesi, siswa mendapatkan *exit tickets* yang berisi pernyataan mengenai materi yang telah diajarkan dan harapan mengenai kebutuhan siswa pada pertemuan selanjutnya. Dengan demikian, bukan hanya hasil jawaban kuis saja yang didapatkan guru, tetapi juga dapat menarik kesimpulan mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan.

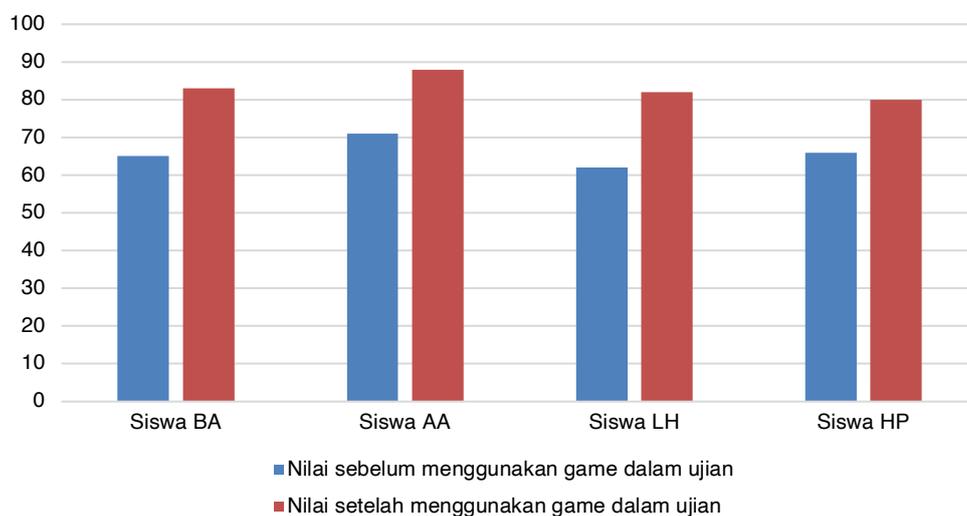
Mengadakan ujian berupa tes merupakan salah satu metode penilaian yang bertujuan mengevaluasi siswa dari sisi kompetensi, pengetahuan, maupun keterampilan (Comas-Forgas et al., 2021). Studi kasus ini difokuskan pada pelaksanaan ujian bahasa Indonesia kelas X dan XI di SMAN 1 Polanharjo berbasis *game Scorative*. Tes oleh guru berupa (a) kuis yang dilakukan oleh siswa sebelum materi diberikan untuk mengukur pengetahuan awal siswa, (b) kuis yang dilakukan setelah suatu materi selesai diajarkan, (c) tes tengah semester. Hal ini sejalan dengan pembagian jenis-jenis tes, yaitu tes diagnostik, formatif, dan sumatif. Diagnostik bertujuan mengetahui pemahaman awal siswa. Tes formatif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Sedangkan tes sumatif dilakukan ketika seluruh materi selesai diberikan (Ahmed et al., 2021).

Kuis dilakukan dengan *space race* sehingga guru membagi beberapa tim untuk bersaing dengan model soal pilihan ganda, benar-salah, dan esai singkat. Hal tersebut dilakukan agar dapat meningkatkan perilaku kerjasama antar tim, berpikir cepat, dan tepat. Sedangkan pada tes formatif tengah semester, soal dikerjakan secara individu dengan model soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda dipilih karena menghemat waktu memiliki cakupan konten serta item tes, sehingga validitas dan reliabilitasnya lebih meningkat (Dehnad et al., 2014) dan dalam skala besar bersifat efektif serta ekonomis karena dapat menguji pengetahuan siswa secara (Medawela et al., 2018). Hal ini dilakukan agar siswa

mampu berpikir kritis dan bertanggung jawab terhadap pilihannya. Tes yang dilakukan secara mandiri memungkinkan siswa mempersonalisasikan pembelajaran berupa dorongan untuk partisipasi aktif, mengambil tanggung jawab pembelajaran sendiri, pengamatan dan refleksi pembelajaran oleh siswa (Otoyoto & Bush, 2018).

2. Perbedaan Hasil Belajar

Ketika guru kelas XI mata pelajaran bahasa Indonesia menerapkan aplikasi *game* dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan tes harian maupun tengah semester didapatkan hasil peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan sistem tes konvensional. Hal ini terjadi karena siswa secara tidak langsung termotivasi untuk berkompetisi karena suasana dan tampilan tes seperti permainan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dalam diagram (lihat Gambar 1).



Gambar 1. Diagram Peningkatan Nilai Ujian

Skor dan kecepatan dalam menjawab dapat langsung ditampilkan sehingga urutan nilai dapat langsung dilihat oleh siswa. Meskipun bersifat *game*, tetapi tidak mengurangi konsentrasi siswa karena nilai tertinggi berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Hal ini sejalan bahwa gamifikasi dari Competitiveness dan Enjoyment terbukti mempengaruhi Perceived Usefulness. Unsur Kenikmatan juga terbukti mempengaruhi kepuasan siswa. Kajian ini menunjukkan bahwa unsur gamifikasi yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran bisa menjadi pilihan (Wirani et al., 2021).

3. Kelebihan

Kelebihan penggunaan aplikasi *game* dalam ujian bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Polanharjo, yaitu siswa dapat lebih antusias dalam mengerjakan soal ujian dengan serius dan tidak mencontek karena waktu yang singkat dan memerlukan kecepatan serta ketepatan dalam menjawab. Suasana ujian yang lebih santai dan seolah-olah sedang

melakukan permainan, membuat siswa tidak tertekan dan lebih tenang dalam menjawab soal-soal ujian. Fakta tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama siswa AA berikut.

“... seru, menantang, karena dibatasi waktu kan itu, kita langsung kompetisi waktu menjawab. Kalau tentang nilainya ya pasrah saja, tetapi pakai aplikasi Scorative ini seru banget. Ujian berasa bukan ujian, seru, dan tapi kami jadi lebih ngerti.” (CHW, Siswa AA)

Faktor-faktor tersebut bukan hanya berdampak pada nilai siswa yang maksimal, tetapi juga berdampak pada peningkatan karakter positif pada siswa seperti jujur dalam mengerjakan ujian, cepat dan tepat dalam mengambil keputusan, serta adanya motivasi bersaing secara sehat karena fokus untuk berada diperingkat teratas yang dapat diraih berdasarkan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal ujian. Hasil wawancara dengan informan guru AM mendukung hasil analisis di atas.

“Saya melihat bahwa siswa memiliki ketertarikan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sehingga saya berpikiran untuk menggunakan game dalam proses belajar mengajar dan pada saat ujian. Hasilnya siswa antusias, siswa senang, apalagi ini dapat diakses melalui smartphone siswa, jadi praktis dan menarik untuk mereka. Satu lagi, suasana ujian menjadi cair dan tidak tegang.” (CHW, Guru AM)

Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penelitian (Danar et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *game* yang dapat diakses menggunakan telepon pintar membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran atau tes berbasis aplikasi. Oleh karena itu, pemanfaatan *game Scorative* dalam ujian mata pelajaran bahasa Indonesia berpotensi untuk dikembangkan dan dimaksimalkan.

4. Kekurangan

Meskipun dengan penggunaan aplikasi *game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penggunaan aplikasi *game* memiliki beberapa kekurangan. Pertama, ketergantungan pelaksanaan pada sinyal. Jika sinyal dalam gangguan maka tes tersebut tidak dapat dilaksanakan. Kedua, penggunaan aplikasi *game* pada pelaksanaan ujian tidak hanya pada hasil jawaban yang benar saja, tetapi juga pada kecepatan dalam menjawab. Semakin tepat dan cepat siswa tersebut menjawab maka akan semakin berada pada posisi di atas. Sayangnya, kecepatan ini pun bergantung pada kestabilan sinyal dan perangkat yang memadai. Jika siswa tersebut memiliki perangkat gawai maupun *laptop* dengan keadaan sedikit rusak (*error*) ditambah dengan sinyal yang tidak stabil, maka bisa saja ia kalah cepat dengan siswa lain. Ketiga, sistem ujian ini pun tidak bisa berjalan secara serentak atau digunakan dalam skala besar, karena bisa saja salah satu siswa tiba-tiba memiliki kendala perangkat yang rusak, sehingga ia menjalani ujian susulan dengan sistem konvensional.

Fakta-fakta di atas didukung oleh hasil wawancara dengan siswa LH berikut.

“...kalau game-nya bagus, cuma ya sinyalnya harus bagus. Kalau pakai HP saya ya lemot. Pas jawab itu nggak langsung masuk, padahal jawabnya udah barengan, kadang duluan saya, malahan yang sering masuk duluan dia. Jadi kalau kekurangannya itu menurut saya.” (CHW, siswa LH)

Fakta di lapangan dan didukung hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa kekurangan dalam penggunaan aplikasi *game Scorative* berkaitan dengan ketersediaan jaringan atau sinyal, kesiapan dan ketersediaan sarana prasarana pendukung yang kurang maksimal, dan belum dapat digunakan dalam skala besar. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian (Niswah, 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *game Scorative* dalam pembelajaran bahasa Indonesia bukan tanpa kendala. Akan tetapi, kendala yang muncul harus segera ditindaklanjuti sebagai salah satu wujud evaluasi pemanfaatan aplikasi *game* dalam pembelajaran.

5. Kendala Proses Penerapan Aplikasi *Game Scorative* dalam Ujian

Kondisi sarana dan prasarana dalam pembelajaran di SMAN 1 Polanharjo belum dapat mendukung keterlaksanaan pemanfaatan aplikasi *game* dalam ujian secara menyeluruh dan masif. Beberapa hal penghambat yang ditemukan adalah (1) ketersediaan perangkat yang dapat mendukung kelancaran proses ujian berbasis aplikasi *game*; (2) kondisi jaringan yang tidak stabil dan cenderung lambat membuat siswa harus secara bergantian melaksanakan ujian berbasis aplikasi *game*; (3) pemahaman siswa tentang prosedur penggunaan aplikasi *game* dalam ujian belum merata sehingga guru perlu beberapa kali mengulang pelaksanaan ujian berbasis aplikasi *game*. Fakta di lapangan tersebut sesuai dengan hasil wawancara bersama siswa BA berikut.

“...kendala waktu ujian dengan game itu, kami harus gantian, karena komputer sama laptopnya itu kurang, jadi ya gantian. Sama itu, sinyalnya sekolahan kadang bagus kadang jelek. Jadi kami inisiatif pakai paket data sendiri bisa lebih cepat jawabnya.” (CHW, siswa BA)

Hasil wawancara tersebut didukung dengan pendapat informan HP berikut.

“...kendalanya lumayan banyak, dari sinyalnya, terus handphone-nya terus ada yang belum ngerti juga caranya, jadi kendalanya lumayan banyak. Pertemuan minggu lalu itu kita diminta berbagi hotspot pribadi karena beberapa teman sinyal kurang bagus.” (CHW, siswa HP)

Beberapa hal tersebut dapat menghambat proses tes jika tidak segera ditindaklanjuti. Berkaitan dengan jaringan dapat disiasati dengan berbagi *hotspot* oleh guru maupun antarsiswa. Selain itu, berkaitan dengan ketersediaan perangkat dapat dilakukan dengan memanfaatkan smartphone siswa atau menggunakan perangkat yang tersedia secara bergantian. Hal ini diminimalisasi dengan pendataan yang dilakukan oleh guru sebelum proses pembelajaran maupun tes dimulai dengan GBL. Guru mendapat jumlah siswa yang tidak memiliki perangkat tersebut kemudian meminjamkannya pada saat proses berlangsung.

D. Penutup

Evaluasi menjadi tahapan penting dalam proses pembelajaran. Inovasi dalam pelaksanaan evaluasi baik tes ataupun nontes dengan memanfaatkan teknologi pada saat ini menjadi sesuatu yang harus segera diimplementasikan. Hal tersebut mengingat bahwa

perkembangan teknologi telah masuk ke dalam berbagai ranah termasuk pendidikan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan ujian bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Polanharjo telah menggunakan aplikasi *game Scorative* sebagai alat evaluasi pembelajaran. Kelebihan pemanfaatan aplikasi *game Scorative* dalam ujian, yaitu membuat siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan ujian dan suasana ujian menjadi lebih menyenangkan. Kekurangan dalam pemanfaatan aplikasi *game Scorative*, yaitu belum dapat digunakan untuk ujian dengan skala besar karena keterbatasan sarana dan prasarana serta kompetensi SDM yang beragam dalam penggunaan teknologi. Pemanfaatan aplikasi *game* dalam ujian mata pelajaran bahasa Indonesia sangat mungkin untuk dilakukan secara berkelanjutan. Meskipun, dalam pelaksanaannya harus memerhatikan beberapa aspek kendala yang telah ditemukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Polanharjo Klaten, yaitu: (1) keterbatasan perangkat, (2) keterbatasan kecepatan dan jangkauan jaringan, serta (3) pemahaman siswa tentang langkah-langkah ujian dan penggunaan platform yang akan digunakan dalam ujian.

Berdasarkan hasil positif dari penerapan aplikasi *game* dalam pembelajaran serta kelemahan dan kendala yang dihadapi. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan adalah (1) kesiapan sekolah dalam menyediakan fasilitas utama, yaitu berupa akses internet gratis dan cepat, serta laboratorium yang memungkinkan satu siswa memegang satu perangkat komputer atau laptop, (2) kesiapan siswa berupa tersedianya kuota internet yang digunakan apabila sewaktu-waktu jaringan internet yang disediakan oleh sekolah tidak stabil, serta (3) kesiapan guru dalam pembuatan soal yang berkualitas sehingga dapat menggambarkan tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ahmed, F. R. A., Ahmed, T. E., Saeed, R. A., Alhumyani, H., Abdel-Khalek, S., & Abu-Zinadah, H. (2021). Analysis and challenges of robust E-exams performance under COVID-19. *Results in Physics*, 23, 103987. <https://doi.org/10.1016/j.rinp.2021.103987>
- Andri, R. M. (2017). Peran dan Fungsi Teknologi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129. <http://www.jurnalmudiraindure.com/wp-content/uploads/2017/04/PERAN-DAN-FUNGSI-TEKNOLOGI-DALAM-PENINGKATAN-KUALITAS-PEMBELAJARAN.pdf>
- Aparicio, M., Oliveira, T., Bacao, F., & Painho, M. (2019). Gamification: A Key Determinant of Massive Open Online Course (MOOC) Success. *Information & Management*, 56(1), 39–54. <https://doi.org/10.1016/j.im.2018.06.003>
- Ariffin, M. M., Oxley, A., & Sulaiman, S. (2014). Evaluating Game-based Learning Effectiveness in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 123, 20–27. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1393>
- Arwansyah, Y. B., Widyaningsih, N., & Daniswari, H. P. (2019). The Use of Edmodo-Based E-Learning Media in Improved Reading Interest with Whole Language Approach. *Journal of Physics: Conference Series*, 1254(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012065>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X

- SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Comas-Forgas, R., Lancaster, T., Calvo-Sastre, A., & Sureda-Negre, J. (2021). Exam cheating and academic integrity breaches during the COVID-19 pandemic: An analysis of internet search activity in Spain. *Heliyon*, 7(10). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08233>
- Coventry, C. (2004). The Role of Science and Technology in the 21st Century. *Industry and Higher Education*, 18(6), 357–361. <https://doi.org/10.5367/0000000042683629>
- Daniar, M. A., Soe, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Diglosia*, 5, 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Dehnad, A., Nasser, H., & Hosseini, A. F. (2014). A Comparison between Three-and Four-Option Multiple Choice Questions. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 398–403. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.432>
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle pada Genre Puzzle Game. *Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35. <http://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/1171>
- Dockterman, D., McAfee, A., Klopfer, E., & Osterweil, S. (2021). Game Design Considerations for Screening, Interim, and Diagnostic Educational Assessments. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 26. <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1529&context=pars>
- Ferdig, R. E. (2009). *Learning Process and Violent Video Games. Hand Book of Research on Effective Electronic Game in Education*. University of Florida.
- Hidayat, R., & Rahman, F. (2019). Pengaruh Pengetahuan Sastra terhadap Kemampuan Menulis Cerpen. *El-Banar: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 88–91. <https://ojs.staibanisaleh.ac.id/index.php/ElBanar/article/view/37>
- Kong, S. (2021). Delivery and Evaluation of an e-Learning Framework through Computer-aided Analysis of Learners' Reflection text in a Teacher Development Course. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 28. <https://doi.org/10.1186/s41039-021-00172-w>
- Lestari, W., & Saputra, E. R. (2021). Telaah Penggunaan Games Digital sebagai Evaluasi Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 7(2), 70–74. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/JPH/article/view/1566>
- Medawela, R. M. S. H. B., Ratnayake, D. R. D. L., Abeyasinghe, W. A. M. U. L., Jayasinghe, R. D., & Marambe, K. N. (2018). Effectiveness of “fill in the blanks” over multiple choice questions in assessing final year dental undergraduates. *Educacion Medica*, 19(2), 72–76. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.03.010>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2018). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Niswah, A. A. (2022). Speedy Grammar: Aplikasi Game untuk Meningkatkan Kemampuan Tata Bahasa Inggris Siswa. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 163–174. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.309>
- Otoyo, L., & Bush, M. (2018). Addressing the Shortcomings of Traditional Multiple-Choice Tests: Subset Selection Without Mark Deductions. *Practical Assessment, Research and Evaluation*, 23(18), 1–9. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1199457.pdf>
- Putz, L.-M., Hofbauer, F., & Treiblmaier, H. (2020). Can Gamification Help to Improve

- Education? Findings from a Longitudinal Study. *Computers in Human Behavior*, 110. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106392>
- Rodríguez, I., Puig, A., Tellols, D., & Samsó, K. (2020). Evaluating the Effect of Gamification on the Deployment of Digital Cultural Probes for Children. *International Journal of Human-Computer Studies*, 137. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102395>
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Game Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 1017–1023. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9737>
- Sugar, S., & Sugar, K. K. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8*. John Wiley & Sons.
- Vranešić, P., Aleksić-Maslač, K., & Sinković, B. (2019). Influence of Gamification Reward System on Student Motivation. *2019 42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)*. <https://doi.org/10.23919/MIPRO.2019.8756848>
- Vranešić, P., Rašić, M., & Aleksić-Maslač, K. (2018). Correlation of Gamification Usage During Class in the Same Student Generation with Different Course Field and Year of Study. *Proceedings of the 6th Higher Education Institutions Conference*, 96–103. https://www.bib.irb.hr/976745/download/976745.HEIC2018_Vranesic_Rasic_Aleksic-Maslac.pdf
- Wahyudi, U. M. W., & Arwansyah, Y. B. (2019). Developing Augmented Reality-based Learning Media to Improve Student Visual Spatial Intelligence. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(2), 89–95. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.36039>
- Wirani, Y., Nabarian, T., & Romadhon, M. S. (2021). Evaluation of continued use on Kahoot! As a gamification-based learning platform from the perspective of Indonesia students. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 545–556. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.172>
- Yin, R. K. (2009). *Case Study Research Design and Methods* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.

