

## EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI GAMES “MENCARI JEJAK”

Anisah Rahmayanti<sup>1</sup>, Athiyyah Nur Roihanah<sup>2</sup>, Nur Syamsiyah<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Surel: [anisahrahmayanti17@gmail.com](mailto:anisahrahmayanti17@gmail.com)<sup>1</sup>, [athiyyahn1@gmail.com](mailto:athiyyahn1@gmail.com)<sup>2</sup>, [nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id](mailto:nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id)<sup>3</sup>

Abstrak	
<p><b>Kata Kunci:</b> evaluasi pembelajaran; mencari jejak; pembelajaran berbasis <i>game</i>.</p>	<p>Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran <i>game-based learning</i> "Mencari Jejak" yang diterapkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks eksplanasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif, yakni menggambarkan hasil penelitian dengan penjelasan yang sesuai dengan fakta. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi secara langsung dengan datang ke sekolah SMAIT Mutiara Hikmah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya penerapan <i>game-based learning</i> "Mencari Jejak" sangat efektif digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Dikatakan seperti itu karena dengan menerapkan metode pembelajaran <i>game-based learning</i> dalam proses evaluasi pembelajaran maka menjadikan hasil evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik SMA kelas XI banyak yang di atas KKM, yaitu terdapat 15 dari 19 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas KKM, yakni tujuh peserta didik mendapat nilai 100, tiga peserta didik mendapat nilai 93, Serta lima peserta didik mendapat nilai 79. Sedangkan yang nilainya di bawah KKM hanya 4 dari 19 peserta didik saja, yaitu dua peserta didik mendapat nilai 72, satu peserta didik mendapat nilai 64, dan satu peserta didik mendapat nilai 57.</p>
Abstract	
<p><b>Keywords:</b> <i>game-based learning</i>; <i>learning evaluation</i>; <i>looking for traces</i>.</p>	<p><i>The purpose of this study was to determine the effectiveness of the game-based learning method "Mencari Jejak" applied in the evaluation of Indonesian language learning, namely the material of explanatory text. The research method used in this research is descriptive qualitative method, which describes the results of the research with an explanation that is in accordance with the facts. The data collection technique used was direct observation by coming to SMAIT Mutiara Hikmah school. The results of this study indicate that the application of games-based learning "Mencari Jejak" is very effective in the evaluation process of Indonesian language learning. It is said that way because by applying the games-based learning method in the learning evaluation process, it makes the results of the evaluation of Indonesian language learning of SMA class XI students a lot above the KKM, namely there are 15 out of 19 students managed to get a score above the KKM, namely seven students got a score of 100, three students got a score of 93, and five students got a score of 79. While those who scored below the KKM were only 4 out of 19 students, namely two students got a score of 72, one student got a score of 64, and one student got a score of 57.</i></p>
<p><b>Diterima/direview/ publikasi</b></p>	<p>20 Maret 2024/ 10 Mei 2024/ 30 Juni 2024</p>
<p><b>Permalink/DOI</b></p>	<p><a href="https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i2.76005">https://doi.org/10.23887/jpbsi.v14i2.76005</a></p>
	<p>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license. Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</p>

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diberikan kepada setiap peserta didik. Hal tersebut harus dilakukan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Ashari (dalam Kusyairi, dkk., 2023) mengemukakan bahwasanya pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara para peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar, serta peserta didik dengan pendidikan. Proses pembelajaran akan lebih mengesankan bagi peserta didik jika dilaksanakan dalam lingkungan belajar yang nyaman dan aman. Dengan tersedianya lingkungan belajar yang nyaman dan aman maka dalam proses belajar, peserta didik akan merasa rileks dan lebih fokus dalam belajar, sehingga peserta didik dapat mengerti serta memahami dengan lebih mendalam materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dengan peserta didik yang mengerti dan memahami suatu materi pelajaran yang telah diajarkan, maka peserta didik pun tentunya akan jauh lebih siap ketika menghadapi evaluasi pembelajaran.

Evaluasi dapat dijadikan sebagai dasar keputusan, menyusun kebijakan, membuat program, dan menentukan suatu keputusan apakah akan dilanjutkan, dihentikan, atau diperbaiki. Kegiatan ini tentunya tidak terlepas dari suatu program tertentu, misalnya program pembelajaran yang merupakan bagian dari program pendidikan. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui apakah kegiatan yang sudah dilakukan tercapai tujuannya atau tidak. Tujuan dasar dari evaluasi ialah untuk menentukan efektivitas dan efisiensi dari suatu kegiatan pembelajaran dengan parameter utamanya terletak pada keberhasilan kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sejak awal. Evaluasi pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai suatu panduan bagi pendidik untuk melakukan umpan balik dan perbaikan untuk pembelajaran di waktu mendatang (Mukhlis, dkk., 2021). Oleh karena itu, evaluasi wajib dilaksanakan oleh pendidik sebagai salah satu bagian yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran peserta didik (Phafiandita, Permadani, Pradani, Wahyudi, 2021). Pada saat akan melaksanakan evaluasi pembelajaran, tentunya baik pendidik maupun peserta didik harus mempersiapkan diri agar hasil yang diinginkan tercapai sesuai atau bahkan melebihi KKM (Aulia, rahmawati, & Permana, 2020).

Ada beberapa hal yang perlu dicermati ketika melakukan evaluasi pembelajaran. Pertama, kegiatan evaluasi pembelajaran merupakan proses terstruktur dan dilakukan secara berkesinambungan. Evaluasi tidak hanya menjadi proses yang dilakukan di akhir atau menjadi penutup suatu program tertentu, namun juga dapat dijadikan sebagai kegiatan yang dilakukan di awal, selama program itu terlaksana hingga program itu selesai. Dalam hal ini, program pendidikan yang akan dilaksanakan dalam waktu satu semester pelajaran. Kedua, dalam kegiatan evaluasi pembelajaran diperlukan banyak data terkait objek yang sedang dievaluasi. Pada kegiatan pengajaran, datanya yaitu penampilan atau perilaku peserta didik selama mengikuti pembelajaran, tugas-tugas, hasil ujian akhir semester, masih banyak yang lainnya. Selanjutnya, berdasarkan data tersebut akan ditentukan keputusan yang sesuai dengan tujuan dari evaluasi itu sendiri. Setiap evaluasi pembelajaran tentunya tidak bisa dipisahkan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dikatakan seperti itu karena jika tidak menentukan tujuan terlebih dahulu, maka tidak bisa dinilai sejauh mana kemampuan yang telah dimiliki peserta didik. Dapat dikatakan seperti itu karena pada setiap penilaian memerlukan suatu syarat sebagai pedoman dalam menentukan suatu capaian objek yang dinilai (Febriana, 2019).

Terdapat banyak materi pelajaran bahasa Indonesia yang dipelajari oleh peserta didik kelas XI, misalnya teks prosedur, cerpen, teks ceramah, teks eksplanasi, dan lainnya. Dalam hal ini, peneliti tertarik pada materi teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan jenis teks yang terdapat dalam kurikulum 2013. Knapp dan Watkins (dalam Yulianti, 2015) menjelaskan bahwa teks eksplanasi dianggap sebagai jenis teks yang mengungkapkan urutan suatu kejadian yang logis. Kemudian, Pradiyono (dalam Yulianti, 2015) menjelaskan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang membahas terkait rangkaian terjadinya suatu peristiwa alam atau sosial. Teks eksplanasi bertujuan untuk mendeskripsikan proses berlangsungnya suatu peristiwa, yaitu peristiwa alam, sosial, budaya, serta pengetahuan. Secara umum, peristiwa yang dijelaskan adalah peristiwa yang tidak dibuat-buat.

Semua konten yang berada di dalam teks eksplanasi itu memaparkan hal terkait mengapa dan bagaimana suatu peristiwa dapat terjadi. Teks ini memiliki banyak fakta dan pernyataan yang mempunyai hubungan sebab-akibat (kausalitas). Sebab-akibat tersebut merupakan kumpulan fakta yang menurut penulisnya memiliki hubungan sebab-akibat dan bukan pendapat dari penulis itu sendiri.

Ketika menyampaikan materi pelajaran, seorang pendidik akan menerapkan metode pembelajaran. Purba (dalam Hidayah, dkk., 2023) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara untuk menerapkan rancangan yang telah dirancang sebelumnya agar dapat berjalan dengan baik dan maksimal. Metode pembelajaran tentunya tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan khususnya pembelajaran dalam kelas. Selain peserta didik, seorang pendidik juga menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Hal ini karena seorang pendidik berperan menjadi penengah antara peserta didik dengan materi belajar. Peranan pendidik juga bukan hanya memberikan pembelajaran saja, melainkan juga memberikan fasilitas belajar agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Seorang pendidik juga harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk memfasilitasi berkembangnya proses berpikir peserta didik.

Ada banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya *game based learning* (GBL). Metode pembelajaran *game based learning* merupakan metode yang dalam penyampaian materi pembelajarannya menggunakan permainan. Metode *game based learning* juga dapat digunakan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman bagi peserta didik dalam memahami suatu konsep serta meningkatkan ide dan gagasan peserta didik (Neolaka, 2017). Dengan menerapkan metode pembelajaran *game-based learning* dalam proses pembelajaran, tentunya pembelajaran tidak monoton, sehingga menyebabkan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik serta menyenangkan (Hidayah & Pramesti, 2023). Terdapat berbagai macam *games* yang bisa diterapkan melalui metode pembelajaran *game based learning*, salah satunya adalah *games* “Mencari Jejak”. *Games* tersebut merupakan *games* interaktif yang mendorong peserta didik agar aktif di dalam kelas. Melalui *games* itu peserta didik akan lebih memahami materi pelajaran, hal ini karena mereka didorong untuk aktif selama proses pembelajaran. Dengan peserta didik yang lebih memahami materi pelajaran, maka mereka akan siap ketika menghadapi evaluasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran ini pernah dilakukan sebelumnya, yakni penelitian yang dilakukan oleh Ulya (2021) dengan judul “Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran bahasa Indonesia”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu tingkat keseringan dalam memberikan soal latihan sebesar 95%, tingkat keseringan menggunakan *game* dalam evaluasi sebesar 90%, serta tingkat kepuasan penggunaan *Educandy* sebesar 95%. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Pamuji dan Hidayati (2021) dengan judul “Model Pengembangan dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Karangajen”. Hasil dari penelitiannya ialah model pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia di MTs Karangajen menggunakan model pembelajaran yaitu empat keterampilan berbahasa. Evaluasi model pembelajaran bahasa Indonesia di MTs Karangajen dilakukan berdasarkan UH, UTS, kuis cepat, hasil diskusi, serta tanya jawab pada peserta didik. Hal yang membedakan penelitian terdahulu dengan yang akan peneliti lakukan terletak pada objek penelitian. Objek yang digunakan adalah evaluasi pembelajaran materi teks eksplanasi peserta didik yang diterapkan melalui metode *game based learning* “Mencari Jejak” yang dilakukan secara luring. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan evaluasi pembelajaran materi teks eksplanasi yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak”.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena pada praktiknya saat melakukan penilaian, seorang pendidik menggunakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan menarik. Maka dari itu, penelitian ini menerapkan penilaian dalam evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode *game-based learning* “Mencari Jejak”. Metode ini juga dapat menjadikan

peserta didik lebih kritis dalam berpikir. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan evaluasi pembelajaran materi teks eksplanasi yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak”.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni menggambarkan hasil penelitian dengan penjelasan yang sesuai dengan fakta. Subjek penelitian yang digunakan ialah peserta didik kelas XI SMAIT Mutiara Hikmah yang berjumlah 19 peserta didik. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi secara langsung dengan mendatangi sekolah SMAIT Mutiara Hikmah. Dari teknik pengambilan data tersebut, nantinya akan dilihat dan dianalisis mengenai seberapa efektif metode pembelajaran *game based learning* “Mencari Jejak” dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas XI SMAIT Mutiara Hikmah.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Agar proses pembelajaran di dalam kelas terasa lebih menyenangkan dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif tersebut dapat dihadirkan melalui *game-based learning* (Winatha & Setiawan, 2020). Selain inovatif, *game-based learning* dapat menghilangkan kejenuhan, hal ini karena pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan dengan cara sambil bermain (Siregar & Sitepu, 2023). Pelaksanaan *game-based learning* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran (Widiana, 2022). Selain itu, *game-based learning* juga dapat membantu meningkatkan potensi serta kualitas siswa dalam menyerap pengetahuan (Pranoto, 2020). Berdasarkan hal tersebut maka efektivitas belajar akan semakin meningkat karena materi yang telah dipelajari dapat diingat dengan lebih mudah oleh para siswa (Permana, 2022). Maka dapat dikatakan bahwa penerapan *game-based learning* dapat menunjang proses belajar siswa di kelas (Putra, dkk, 2024). Adapun proses pelaksanaan *game-based learning* “Mencari Jejak” dalam penelitian ini yaitu dimulai dari para peserta didik diberikan soal berupa teka-teki silang. Kemudian, mereka diminta untuk menjawab soal yang terdapat dalam teka-teki silang tersebut hingga muncul sebuah clue atau petunjuk guna menjalankan tahap *game* selanjutnya. Clue atau petunjuk tersebut berupa kata “keamanan” yang di mana kata tersebut merujuk kepada pos satpam. Lalu, di pos satpam tersebut mereka akan diberikan evaluasi pembelajaran berupa 14 soal terkait teks eksplanasi. Adapun soal yang disajikan berupa 5 soal pilihan ganda, 5 soal menjodohkan soal dengan jawaban, dan 4 soal mengisi kalimat rumpang. Berikut rincian soalnya: efektivitas belajar karena materi yang dipelajari mudah untuk diingat.

Tabel 01. Soal Pilihan Ganda.

No.	Soal	Pilihan Jawaban
1.	Teks yang berisi tentang penjelasan sebab akibat suatu fenomena baik peristiwa alam, budaya, sosial, dll disebut...	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Teks prosedur</li> <li>b. Teks eksplanasi</li> <li>c. Teks bacaan</li> <li>d. Teks analisis</li> <li>e. Teks eksposisi</li> </ul>
2.	<i>Explanation</i> berasal dari bahasa Inggris yang artinya...	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menganalisis</li> <li>b. Menerangkan</li> <li>c. Menjelaskan</li> <li>d. Penjelasan</li> <li>e. Penekanan</li> </ul>
3.	Ciri-ciri teks eksplanasi bersifat...	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Dinamis</li> <li>b. Factual</li> <li>c. Strategis</li> <li>d. Logis</li> <li>e. Empiris</li> </ul>
4.	Urutan struktur teks eksplanasi yang tepat adalah...	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Deretan penjelas, pernyataan umum, dan interpretasi</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Pernyataan umum, deretan penjelas, dan interpretasi</li> <li>c. Pernyataan umum, interpretasi, dan deretan penjelas</li> <li>d. Interpretasi, deretan penjelas, dan pernyataan umum</li> <li>e. Pernyataan umum, interpretasi, dan koda</li> </ul>
5.	<p>Perhatikan kerangka teks eksplanasi berikut!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proses terjadinya gempa bumi</li> <li>2. Penyebab terjadinya gempa bumi</li> <li>3. Definisi gempa bumi</li> <li>4. Akibat gempa bumi</li> <li>5. Simpulan gempa bumi</li> </ol> <p>Jika dikembangkan menjadi sebuah teks eksplanasi, urutan kerangka yang tepat adalah...</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. (3), (1), (2), (4), (5)</li> <li>b. (1), (2), (3), (4), (5)</li> <li>c. (3), (4), (1), (5), (2)</li> <li>d. (2), (4), (5), (1), (3)</li> <li>e. (1), (4), (5), (2), (3)</li> </ol>

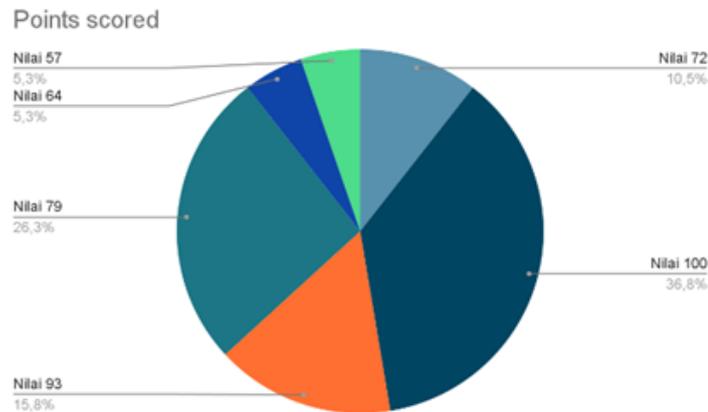
Tabel 02. Menjodohkan Soal dengan Jawaban.

Soal	Pilihan Jawaban
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tujuan teks eksplanasi</li> <li>• Unsur teks eksplanasi</li> <li>• Eksplain</li> <li>• Contoh Teks Eksplanasi</li> <li>• Eksplanation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logis</li> <li>• Penjelasan</li> <li>• Menjelaskan</li> <li>• Bencana Alam</li> <li>• Mengetahui fenomena baik alam, sosial, ataupun yang lainnya</li> </ul>

Tabel 03. Melengkapi Teks Rumpang.

Teks Rumpang	Pilihan Jawaban
<p style="text-align: center;"><b>Insomnia</b></p> <p>Hampir semua orang pernah mengalami tidak dapat tidur. (1)..... Selama tidur merupakan periode REM (Rapid Eye Movement) yang fungsinya untuk konsolidasi memori. (2)..... (3)..... Jika cuaca sangat ekstrim (sangat panas atau dingin), orang akan banyak mengeluarkan keringat dan mudah emosi karena merasa tidak nyaman. Dalam keadaan seperti ini orang akan sulit tidur. Selain hal tersebut, suara yang bising dan pencahayaan yang sangat terang juga mengganggu kenyamanan seseorang untuk tidur. (4)..... Penyakit fisik yang akut atau parah menyebabkan seseorang tidak bisa tidur. Orang yang sedang sakit pasti akan terjaga karena merasakan sakitnya. Gangguan mental juga menyebabkan seseorang susah untuk memejamkan mata. Syaraf-syaraf yang ada di dalam tubuh sulit dikendalikan sehingga tidak bisa memejamkan mata.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaca sangat berpengaruh terhadap seseorang.</li> <li>• Kekurangan tidur menyebabkan penurunan kinerja mental dan fisik.</li> <li>• Insomnia sering disebabkan oleh keadaan cuaca, suara bising, cahaya yang terang, penyakit fisik, dan gangguan mental emosional.</li> <li>• Sebab-sebab di atas merupakan faktor pemicu insomnia dari luar, sedangkan faktor dari dalam diri adalah penyakit fisik dan gangguan mental emosional.</li> </ul>

Gambar 1. Diagram Lingkaran Data Nilai Hasil Evaluasi Pembelajaran.



Berdasarkan diagram lingkaran tersebut, diketahui bahwa dari total keseluruhan 19 peserta didik kelas XI SMAIT Mutiara Hikmah terdapat tujuh peserta didik yang menjawab dengan tepat keseluruhan soal, sehingga peserta didik memperoleh nilai 100 dengan persentase sebesar 36,8%. Terdapat tiga peserta didik yang menjawab dengan tepat 13 soal dan menjawab 1 soal dengan tidak tepat, sehingga peserta didik memperoleh nilai 93 dengan persentase sebesar 15,8%. Terdapat lima peserta didik yang menjawab dengan tepat 11 soal dan menjawab 3 soal dengan tidak tepat, sehingga peserta didik memperoleh nilai 79 dengan persentase sebesar 26,3%. Terdapat dua peserta didik yang menjawab dengan tepat 10 soal dan menjawab 4 soal dengan tidak tepat, sehingga peserta didik memperoleh nilai 72 dengan persentase sebesar 10,5%. Terdapat satu peserta didik yang menjawab dengan tepat 9 soal dan menjawab 5 soal dengan tidak tepat, sehingga peserta didik memperoleh nilai 64 dengan persentase sebesar 5,3%. Terdapat satu peserta didik yang menjawab dengan tepat 8 soal dan menjawab 6 soal dengan tidak tepat, sehingga peserta didik memperoleh nilai 57 dengan persentase sebesar 5,3%. Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang diterapkan di SMAIT Mutiara Hikmah yaitu 76. Berdasarkan penjabaran diagram tersebut, diketahui bahwa terdapat 15 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM, dan terdapat 4 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM. Dengan mayoritas hasil evaluasi pembelajaran peserta didik yang nilainya di atas KKM, maka dapat dinyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI SMAIT Mutiara Hikmah telah memahami materi pelajaran teks eksplanasi.

Dari hasil analisis, membuktikan bahwa pembelajaran yang menggunakan game based learning “Mencari Jejak” sangat efektif untuk dilakukan di dalam kelas. Melakukan pembelajaran sambil bermain dengan peserta didik terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasinya. Hal ini juga dapat dilihat dari analisis (Kurniawati, 2021) yang menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sangat meningkat dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Selain itu (dalam Wati, 2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian, penelitian lain mengatakan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan monopoli memenuhi kriteria layak pakai karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Anggraini, 2022). Melihat beberapa hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang amat penting dalam proses pembelajaran (Candra & Rahayu, 2021). Pembelajaran dengan game-based learning juga memiliki karakteristik berupa pengintegrasian proses belajar-mengajar sambil bermain (Ulfa, dkk, 2022). Hal ini juga ditegaskan oleh Aini (dalam Tyas, dkk, 2022) bahwa game-based learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan materi ajar ke dalam permainan agar siswa dapat saling terlibat satu sama lain. Maka

dari itu, dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak” dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

## PENUTUP

Penerapan metode pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak” sangat efektif diterapkan dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks eksplanasi. Dengan diterapkannya metode pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak” maka menjadikan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik SMA kelas XI Mutiara Hikmah banyak yang di atas KKM, yaitu terdapat 15 dari 19 peserta didik berhasil mendapatkan nilai di atas KKM, yakni tujuh peserta didikmendapat nilai 100 dengan persentase sebesar 36,8%, tiga peserta didikmendapat nilai 93 dengan persentase sebesar 15, 8%, lima peserta didikmendapat nilai 79 dengan persentase sebesar 26,3%, dua peserta didikmendapat nilai 72 dengan persentase sebesar 10,5%, satu peserta didikmendapat nilai 64 dengan persentase sebesar 5,3%, dan satu peserta didikmendapat nilai 57 dengan persentase sebesar 5,3%. Jadi, setelah melihat hasil tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran *game-based learning* “Mencari Jejak” ini cukup menarik di kalangan peserta didik, dapat meningkatkan daya pikir kritis peserta didik, serta dapat membuat belajar peserta didik menjadi lebih baik, sehingga hasil evaluasi pembelajaran yang diperoleh oleh peserta didik juga sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207-4213.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311-2321.
- D Aulia, R.N., Risma, R., & Dede, P. (2020). Peranan Penting Evaluasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika*, 1(1), 1-9.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah, N., & Santika, L.D.P. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(3), 94-106.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Kusyairi,. dkk. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas XI IPA 3 SMA Negeri 4 Pamekasan. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 448-261.
- Mukhlis, M., dkk. (2021). Pelaksanaan Prosedur Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Pekanbaru pada Masa Pandemi. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 109-120.
- Neolaka, A., & Grace, A.A. Neolaka. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: PT. Kharisma Putra Utama.
- Pamuji, A.R., & Dian, H. (2021). Model Pengembangan dan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Karangajen. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 12(1), 158-168.
- Permana, N.S. (2022). *Game Based Learning* Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi *Digital Native*. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313-321.
- Phafiandita, A.N., Ayu, P., Alsa, S.P., & M. Iqbal.W. Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.

- Pranoto, S.E. (2020). Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 4(1), 25-38.
- Putra, L.D., Nabila, D.A., Fahmi, R.R., Ashila, N.S., & Khairil, A. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Siregar, P.D., & Melyani, S.S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.
- Tyas, D. N., Ahmadi, F., Sulistyorini, S., & Putra, G. M. C. (2022, December). Pengembangan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Penyusunan Karya Inovatif Bagi Guru SD Gugus Srikandi. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).
- Ulfa, E. M., Sari, A. F. P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9344-9355.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan *Educandy* dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55-63.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiana, I.W. (2022). Games Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10.
- Winatha, K.R., & I Made, D.S. (2020). Pengaruh Game-Based Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.
- Yuliyanti. (2015). Efektivitas Strategi QUIP (questions into paragraphs) dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Imogiri Bantul DIY. Skripsi.