



Transformasi Pembelajaran: Memanfaatkan Potensi Game Edukasi dalam Evaluasi Hasil Belajar

M. Kholilur Rohman

Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

Email: kholilrohman402@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

Sistem informasi manajemen, game edukasi, evaluasi pembelajaran.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah bagian penting dalam implementasi evaluasi pembelajaran. Melalui proses evaluasi pembelajaran, guru akan mengetahui di mana letak kelebihan sekaligus kekurangan peserta didik dalam penguasaan materi. Sayangnya, masih banyak evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara jadul dan membosankan. Baik melalui ujian tulis, lisan, ataupun evaluasi berbasis internet yang hanya mengandalkan tanya jawab berbentuk pilihan ganda. Dari kasus tersebut, perlu adanya penyegaran sekaligus pembaharuan proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap sistem informasi manajemen dalam evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *research library*. Studi kepustakaan ini dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap artikel-artikel, buku, laporan penelitian, dan sumber-sumber lain yang relevan mengenai sistem informasi manajemen dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan. Temuan dari penelitian ini ialah diciptakannya game edukasi yang sudah terintegrasi dengan sistem informasi manajemen sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Dari hal tersebut, nilai hasil belajar siswa secara otomatis akan masuk dalam data guru begitu game selesai dimainkan. Selain itu, ke depannya peserta didik diprediksi akan lebih semangat belajar sebagai bekal dalam menyelesaikan game edukasi yang berisi materi yang telah diajarkan.

DOI:

**Corresponding Author*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pendewasaan dan peningkatan kemampuan manusia dalam berbagai bidang ilmu sepanjang hayat (Firdaus, 2023). Dari definisi tersebut, pendidikan tidak akan pernah selesai dibahas seiring perkembangan zaman (Sanjani et al., 2023). Mulai dari aspek tenaga pendidik, peserta didik, proses pembelajaran, dan lain sebagainya. Semua hal itu mengandung informasi-informasi penting yang saling berkaitan dan

berhubungan dalam proses perbaikan dan dinamika pendidikan. Dari sini, Sistem Informasi Manajemen (SIM) mengambil peran penting dalam mendata, menyimpan, dan mengelola berbagai data menjadi output informasi sesuai kebutuhan.

Penelitian terdahulu telah menyoroiti pentingnya integrasi teknologi dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan kualitas evaluasi hasil belajar. Misalnya, studi oleh Smith et al., (2018) mengeksplorasi penerapan game dalam proses evaluasi pembelajaran dan menemukan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat retensi materi, dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Lebih lanjut, penelitian oleh Johnson (2019) meneliti implementasi sistem informasi manajemen dalam lingkungan pendidikan dan menunjukkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan efisiensi administratif serta memberikan data yang lebih terperinci untuk mengevaluasi kemajuan siswa. Namun demikian, meskipun telah ada upaya untuk memanfaatkan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, masih ada ruang untuk penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana integrasi antara sistem informasi manajemen dan game edukasi dapat menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa.

Dengan mengacu kepada pengertian sistem informasi manajemen di atas, maka dapat disimpulkan bahwa konsep sistem informasi manajemen memiliki beberapa karakteristik yaitu: 1) Dalam suatu organisasi terdapat satu bagian khusus sebagai pengelola sistem informasi manajemen. 2) Sistem informasi manajemen merupakan jalinan lalu lintas data dan informasi dari setiap bagian di dalam organisasi yang terpusat di bagian sistem informasi manajemen. 3) Sistem informasi merupakan jalinan hubungan antar bagian dalam organisasi melalui satu bagian sistem informasi manajemen. 4) Sistem informasi manajemen merupakan segenap proses yang mencakup: Pengumpulan data, pengolahan data, penyimpanan data, pengambilan data, dan penyebaran informasi dengan cepat dan tepat. 5) Sistem informasi bertujuan agar para pelaksana dapat melaksanakan tugas dengan baik dan benar serta pimpinan dapat membuat keputusan dengan cepat dan tepat (Zamroni, 2020; Maulidia & Sanjani, 2023). Termasuk dalam mengelola nilai hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, di lembaga pendidikan mana pun, nilai hasil belajar siswa sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran merupakan data lembaga yang sangat penting. Sangat tidak etis jika nilai hasil belajar peserta didik hanya dianggap sebagai formalitas belaka (Triposa et al., 2021). Padahal seharusnya, dalam menentukan langkah perbaikan ke depan harus mengacu pada hasil evaluasi secara detail, transparan, dan jujur (Sholeh, 2023). Sehingga, ide yang ditawarkan dalam tulisan ini ialah bagaimana mengelola SIM menjadi game edukasi yang bisa menjaring data secara lebih efektif, efisien, dan tentu menyenangkan.

Sebelumnya, pada mayoritas lembaga pendidikan, pola sistem informasi

manajemen terkesan monoton dalam evaluasi proses pembelajaran siswa. Nilai sebagai representasi hasil belajar siswa merupakan salah satu informasi yang harus dikelola dengan baik dan akurat. Rata-rata, proses perolehan nilai oleh lembaga pendidikan terhadap siswa melalui Ujian Akhir Semester (UAS) yang bersifat tradisional, ada juga yang menggunakan media *google form*, sebagian yang lain juga menggunakan *e-learning*, bahkan ada juga yang bersifat ujian lisan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi (Launa et al., 2022). Bagi penulis, semua itu berjalan monoton, tidak kreatif, dan terasa membosankan.

Dari masalah di atas, penulis menawarkan sebuah ide berbentuk sistem informasi manajemen yang berfokus pada evaluasi pembelajaran sekaligus penampungan nilai yang lebih menyenangkan (Kurniati & Wiyani, 2022; Purwanto et al., 2023). Adapun bentuk kebaruaran yang dimaksud ialah sistem informasi manajemen berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa tingkat dasar. Sistem ini akan membuka ruang bagi peserta didik yang notabene masih suka bermain untuk menyalurkan hasrat tersebut dalam lingkaran akademik. Sehingga, selain guru mendapatkan data nilai hasil belajar siswa secara otomatis, peserta didik juga semakin termotivasi untuk belajar dengan gaya evaluasi berbentuk game yang dibentuk melalui Sistem Informasi Manajemen (SIM).

Disadari atau tidak, game sebagai bagian dari kecanggihan teknologi yang mengandung unsur hiburan berpotensi untuk menimbulkan efek adiktif. Hal tersebut yang banyak ditakutkan oleh guru, orang tua dan masyarakat luas. Peserta didik akan banyak menghabiskan waktu untuk bermain game yang lebih mengarah pada dampak negatif. Oleh sebab itu, perlu adanya pengelolaan game yang bisa mendatangkan dampak positif, baik terhadap peserta didik maupun lembaga pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penulisan kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *research library*, studi kepustakaan merupakan metode penelitian dengan menekankan pada analisis mengenai literature dan referensi (Safarudin et al., 2023). Studi kepustakaan ini dilakukan dengan melalui tinjauan dan telaah kritis terhadap artikel-artikel, buku, laporan penelitian, dan sumber-sumber lain yang relevan mengenai sistem informasi manajemen dalam evaluasi hasil belajar yang lebih menyenangkan (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Dari hasil peninjauan dan telaah tersebut, penulis mengkolaborasikan beberapa teori, fakta lapangan, dan data-data yang akhirnya membentuk sebuah kesimpulan. Tentunya, kesimpulan tersebut dibangun berdasarkan argument dan teori yang dapat dipertanggungjawabkan. Dengan mengutarakan jenis penelitian ini, fokus dan langkah-langkah yang akan dalam penelitian ini menjadi semakin nampak dan jelas. Sumber data, tulisan ini sifatnya adalah kajian pustaka, maka obyek yang dapat dijadikan sumber dibagi menjadi dua, yaitu primer dan sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen sebagai lalu lintas informasi di beberapa bagian yang saling mempengaruhi memiliki urgensi yang sangat tinggi dalam lembaga pendidikan (Sewandono et al., 2023). Eksistensi SIM juga menjadi tolak ukur terhadap sejauh mana kualitas lembaga pendidikan yang bersangkutan di mata masyarakat luas. Semakin baik pengelolaan informasi di lembaga pendidikan, maka semakin baik pula seluruh proses manajemen dan pelayanan terhadap publik.



Gambar 1: Meningkatkan Motivasi Belajar

Sementara itu, sistem informasi manajemen secara holistic memiliki banyak manfaat atau keunggulan yang bisa dirasakan (Basri & Kholik, 2023; Fangestu & Syahrizal, 2023). Diantaranya yaitu dapat menolong perusahaan, organisasi atau lembaga pendidikan untuk meningkatkan efisiensi operasional, memperkenalkan inovasi dalam dunia bisnis dan pendidikan, serta membangun sumber-sumber informasi strategis. Secara lebih terstruktur, manfaat sistem informasi antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat dan akurat bagi para pemakai, tanpa harus adanya perantara sistem informasi.
- b. Menjamin tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis.
- c. Mengembangkan proses perencanaan yang efektif.
- d. Mengidentifikasi kebutuhan akan keterampilan pendukung sistem informasi.
- e. Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi.
- f. Mengantisipasi dan memahami konsekuensi ekonomis dari sistem informasi dan teknologi baru (Oktaviyana et al., 2019).

Beberapa manfaat di atas akan dirasakan secara komprehensif oleh seluruh lembaga pendidikan yang secara tegas dan berani dalam memaksimalkan peran teknologi berupa sistem informasi manajemen berdasarkan masing-masing keadaan dan kebutuhan. Mengingat keadaan dan kebutuhan dari masing-masing lembaga pendidikan terhadap sistem informasi manajemen jelas berbeda. Mulai dari keadaan SDM, kebutuhan informasi yang hendak disampaikan pada publik, dan lain sebagainya.

Salah satu produk dari SIM yang banyak diketahui oleh para akademisi

ialah adanya Data Pokok Pendidikan (DAPODIK). Dapodik bertujuan untuk mewujudkan basis data sehingga dapat tercipta tata kelola data pendidikan yang terpadu dan menghasilkan data yang representatif untuk memenuhi kebutuhan kementerian dan pemangku kepentingan lainnya (Harahap, Dharma, & Syahputra, 2022). Selanjutnya tujuan berikutnya adalah untuk mendukung peningkatan efisiensi, efektif, dan sinergi kegiatan pengumpulan data pokok yang terintegrasi dalam satu sistem pendataan (Aisyah, Harliyani, Yantoro, & Setiyadi, 2023). Selain itu, masih banyak aplikasi atau sistem lainnya yang digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai bentuk implementasi sistem informasi manajemen dalam memudahkan proses pendidikan.

Adapun salah satu contoh yang diambil penulis dalam implementasi sistem informasi manajemen ialah di MAN 2 Ponorogo. Di lembaga tersebut, bentuk pemanfaatan sistem aplikasi yang terdiri dari pelayanan tenaga pendidik dan kependidikan dengan memberdayakan aplikasi SIMPATIKA (Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementrian Agama), aplikasi pembelajaran e-learning, aplikasi BNI eduPATROL, aplikasi fingerprint baik guru maupun siswa dan aplikasi berbasis web dalam penerimaan peserta didik baru (PPDB) (Sonia, 2020). Semua aplikasi tersebut merupakan bagian dari produk SIM yang bertujuan untuk memudahkan pengelolaan informasi yang akan diberikan kepada pihak-pihak yang membutuhkan.

Selain itu, menurut hemat penulis, semua aplikasi di atas merupakan wujud dari optimalisasi sistem informasi manajemen yang bersifat formal dan monoton. Tidak ada unsur kesegaran fitur, tampilan, atau sistem yang dibangun untuk mendapatkan data yang kemudian diolah menjadi informasi yang siap saji. Sehingga, secara spesifik di bagian evaluasi hasil belajar dan pengumpulan nilai peserta didik, game menjadi salah satu alternatif kekinian yang bisa diandalkan.

Di sisi lain, implementasi sistem informasi manajemen menurut Asnia (Asnia et al., 2023), dalam layanan administrasi siswa melibatkan penggunaan aplikasi PPDB online, dapodik, e-rapor, dan bimbingan pembelajaran pengoperasian komputer. Aplikasi PPDB online mempermudah penerimaan peserta didik baru, dapodik memastikan pendataan siswa terintegrasi, e-rapor memberikan laporan kemajuan digital kepada orang tua, dan bimbingan pengoperasian komputer meningkatkan keterampilan teknologi siswa. Pelaksanaan tersebut tentunya memiliki faktor pendukung, seperti sumber daya manusia terlatih, dana yang memadai, dan fasilitas teknologi informasi yang handal, menjadi kunci kesuksesan implementasi ini, memastikan efisiensi operasional dan peningkatan kualitas layanan administrasi siswa.

Dari beberapa aplikasi yang disebutkan di atas, masih belum ada aplikasi yang secara khusus digunakan untuk memonitor hasil belajar siswa. Kalau pun ada, sistem informasi manajemen yang diterapkan masih bersifat monoton dan membosankan. Sehingga, perlu adanya pembaharuan secara terpadu untuk menghasilkan cara menghimpun data yang lebih segar dan menyenangkan.

Evaluasi Pembelajaran

Pada tahap evaluasi, kegiatan guru tiada lain adalah melakukan penilaian atas proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Evaluasi adalah alat untuk mengukur ketercapaian tujuan. Dengan evaluasi dapat diukur kuantitas dan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran (Loilatu et al., 2020). Menurut hemat penulis, evaluasi dapat dilakukan melalui game yang sudah didesain sedemikian rupa dan sudah terintegrasi dengan sistem informasi manajemen lembaga pendidikan. Sehingga, setelah peserta didik menyelesaikan game tersebut, nilai secara otomatis akan muncul di data guru yang bersangkutan.

Selanjutnya ada beberapa pengertian evaluasi, Guba dan Lincoln mendefinisikan evaluasi itu merupakan suatu proses memberikan pertimbangan mengenai nilai dan arti sesuatu yang dipertimbangkan, Sesuatu yang dipertimbangkan itu bisa berupa orang, benda, kegiatan, keadaan atau sesuatu kesatuan tertentu. Dari konsep tersebut ada dua hal yang menjadi karakteristik evaluasi yaitu:

1. Evaluasi merupakan suatu proses, artinya dalam suatu pelaksanaan evaluasi mestinya terdiri dari berbagai macam tindakan yang harus dilakukan, dengan demikian evaluasi bukanlah hasil atau produksi, akan tetapi rangkaian kegiatan.
2. Evaluasi berhubungan dengan pemberian nilai atau arti, berdasarkan hasil pertimbangan evaluasi apakah sesuatu itu mempunyai nilai atau tidak (Al-faruq, 2023).

Tujuan evaluasi pembelajaran berkelanjutan ada dua. *Pertama*, membuat keputusan tentang hasil belajar. *Kedua*, siswa memahami, memperbaiki dan mengembangkan program pembelajaran. Selain itu, penting untuk membuat keputusan tentang hasil belajar. Tujuan lainnya adalah untuk memperbaiki dan mendalami dan memperluas pelajaran, dan yang terakhir adalah untuk memberitahukan atau melaporkan kepada para orang tua/wali peserta didik mengenai penentuan kenaikan kelas atau penentuan kelulusan peserta didik (Akhmad Riadi, 2017). Semua tujuan tersebut tentunya tidak lepas dari pengelolaan data yang berada di wilayah sistem informasi manajemen yang diatur berdasarkan kebutuhan dari masing-masing lembaga.

Sementara itu, sebagai contoh sistem informasi yang digunakan dalam penilaian/ evaluasi hasil belajar siswa MAN 2 Ponorogo ialah menggunakan ARD (Aplikasi Raport Digital) yang dikeluarkan oleh Kementerian Agama dan dikelola sendiri oleh madrasah. Proses penguploadan data serta materi pembelajaran masih dilakukan oleh pihak IT sendiri, karena guru masih kesulitan dalam proses upload. Sistem aplikasi ini dalam rangka memudahkan guru dalam memberikan informasi hasil belajar siswa kepada orang tua /wali siswa secara online. (Management, 2017). Sayangnya, ARD yang digunakan MAN 2 Ponorogo tersebut hanya sebatas penampungan nilai siswa yang kemudian dikelola oleh sistem untuk mempermudah penyampaian hasil belajar

terhadap masing-masing orang tua. Mengingat orang tua siswa adalah pihak pertama yang harus tahu bagaimana perkembangan dari anaknya yang sedang menempuh pendidikan di suatu lembaga tertentu.

Berawal dari data nilai hasil belajar siswa, tenaga pendidik akan lebih mudah dalam menentukan grade dan perangkingan peserta didik. Termasuk dalam menentukan prestasi akademik peserta didik (Fathoni et al., 2021). Adapun yang dimaksud prestasi akademik adalah salah satu dari banyaknya alat ukur yang mengukur kesuksesan bagi seorang siswa maupun mahasiswa di akademik, semakin baik hasil yang telah dicapai seseorang, semakin sukses ia dalam kegiatan atau pembelajaran akademik. Hal yang sama, diungkapkan oleh Azwar (2002) bahwa prestasi akademik mengacu pada apa yang dapat dilakukan seseorang dalam menguasai materi yang dipelajari dan bagaimana mengerjakannya (Erna, 2021; Arifin et al., 2024). Meski prestasi akademik tidak menjamin kehidupan yang nyaman dan lebih baik di masa depan, paling tidak prestasi akademik sudah menunjukkan bagaimana kualitas dari peserta didik yang bersangkutan dalam menyambut dunia kerja ke depannya.

Game dan Motivasi Belajar

Angel (2013) menjelaskan bahwa Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Game ini berbasis pada jaringan internet sehingga para pemain bisa memainkannya kapan pun dan di mana pun menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* maupun tablet yang terkoneksi jaringan internet (Suplig, 2015). Selain berfungsi sebagai hiburan, game online dapat meningkatkan konsentrasi (Kurniawati & Utomo, 2021; Pangestika, 2017), meningkatkan koordinasi tangan dan mata (Claudia et al., 2018; Nasem et al., 2022), meningkatkan kemampuan membaca (Apriyanti & Santosa, 2018), meningkatkan kemampuan berbahasa (Na'ran & Ahmad, 2019; Prastius, 2020), dan meningkatkan kerja sama antar pemain (Wicaksana & Nasvian, 2022).

Namun, terkadang dampak positif tersebut jarang disadari oleh guru, orang tua, maupun masyarakat luas (Larasati, Kanzunudin, & Pratiwi, 2023). Sayangnya, semua dampak positif tersebut seringkali tertutupi oleh asumsi negatif tentang game yang mengandung unsur adiksi. Padahal, jika dikelola dengan baik, game bisa menjadi wahana akademik yang mampu memberikan nuansa baru bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar, salah satunya melalui sistem informasi manajemen berbasis game guna memperoleh nilai peserta didik.

Di referensi yang lain, tak jauh berbeda disebutkan bahwa game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat

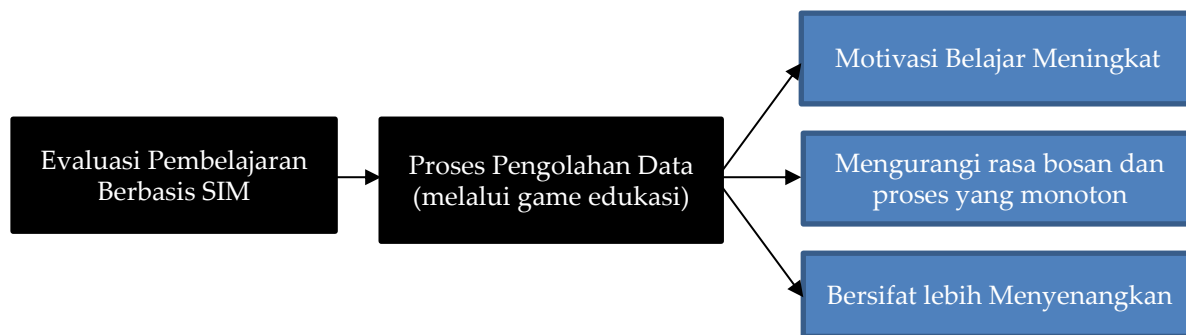
disimpulkan bahwa pengertian game online adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan jaringan komputer, umumnya internet, sebagai medianya (Nur et al., 2023). Namun, pengertian tersebut bukan berarti menutup kemungkinan menjadikan game sebagai wahana edukasi yang menunjang proses perjalanan akademik peserta didik, termasuk dalam hal hasil evaluasi pembelajaran.

Berhubung game adalah wahana menyalurkan hasrat yang bersifat menyenangkan, tentunya kebanyakan atau bahkan seluruh peserta didik akan bersemangat dalam menjalankan misi di dalam game (Sulistiyawati et al., 2021). Sayangnya, kebanyakan misi yang harus diselesaikan dalam game tidak berhubungan dengan proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Sehingga, game yang banyak beredar di masyarakat luas dipandang sebagai unsur adiktif yang membahayakan masa depan anak atau peserta didik.

Biasanya di dalam game (permainan), tampilan yang disuguhkan biasanya penuh dengan variasi. Mulai dari background, font, hingga audio yang mengundang semangat dan motivasi dalam menyelesaikan misi dalam game. Tentunya, hal tersebut yang membuat peserta didik lebih nyaman dan enjoy dalam menjalani permainan hingga selesai (Sulistiyawati et al., 2021). Sehingga, jika game tersebut dimasukkan dalam sistem informasi manajemen yang secara khusus berisi evaluasi belajar siswa, tentu akan lebih menyenangkan.

Pada tahap selanjutnya, siswa yang telah mengalami kejenuhan tidak dapat menangkap pembelajaran yang diharapkan seorang guru. Baik mengolah informasi yang baru maupun pengalaman baru. Seolah-olah kemajuan belajar yang telah diberikan tidak membuahkan hasil ((Sulistiyawati et al., 2021; Kurniawati, 2021). Sebab terjadinya kejenuhan pada peserta didik yaitu hilangnya sebuah motivasi dalam belajar. Terjadinya kejenuhan dalam belajar tidak hanya disebabkan karena tidak memiliki motivasi dalam belajar akan tetapi karena lingkungan berdampak mempengaruhi.

Menurut Sardiman dalam (Suharni, 2021), terdapat beberapa cara dalam meningkatkan motivasi belajar. Pertama, memberi angka-angka yang menjadikan lambang dari nilai dalam pembelajaran. Nilai-nilai yang peserta didik dapatkan dengan baik menjadikannya sebagai motivasi yang kuat. Kedua, hadiah sebagai motivasi yang efektif, karena murid tertarik pada hal yang baru. Ketiga, kompetisi persaingan, baik secara perorangan maupun berkelompok. Dengan adanya persaingan, peserta didik termotivasi mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Keempat, *ego-involvement* berfungsi memberikan kesadaran kepada anak didik arti pentingnya tugas dan menerima tugas sebagai tantangan yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja keras sebagai bentuk motivasi yang cukup penting. Kelima, mengetahui hasil belajar yang dapat memotivasi siswa giat dalam belajar untuk mempertahankan hasil atau meningkatkan hasil dari pembelajaran (Bariyah et al., 2023). Kelima unsur tersebut bisa ditemui di dalam game yang sudah terintegrasi dengan sistem informasi manajemen di sebuah lembaga pendidikan.



Bagan 1 : Evaluasi Pembelajaran Berbasis SIM

Dari bagan di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan SIM berbasis game edukasi dalam proses evaluasi pembelajaran dapat tidak hanya mengubah system yang awalnya monoton dan membosankan, namun juga menghadirkan nuansa yang lebih menyenangkan bagi peserta didik ataupun guru. Dari suasana riang gembira tersebut, otomatis akan meningkatkan proses belajar peserta didik ke depannya.

Secara lebih detail, bertalian dengan penjelasan di atas, terdapat beberapa cara atau langkah lanjutan dalam mendesain SIM berbasis game edukasi. Cara pertama dalam meningkatkan motivasi belajar ialah melalui adanya angka-angka sebagai lambang pembelajaran. Tentunya, angka-angka tersebut bisa dimasukkan dalam desain game sesuai kebutuhan dan penyesuaian terhadap materi yang hendak dievaluasi. Di cara kedua, terdapat unsur hadiah yang bisa berupa poin di dalam game sesuai dengan tingkatan dan kebutuhan. Cara ketiga yakni kompetisi persaingan. Secara umum, setiap game mengandung unsur kompetisi yang akan berujung menang atau kalah. Baik persaingan yang bersifat individu atau kelompok. Pada cara keempat, terdapat *ego-involvement* yang secara tidak langsung akan terbangun dalam diri peserta didik begitu memasuki arena permainan. Sedangkan yang terakhir adalah mengetahui hasil belajar sebagai bahan evaluasi ke depannya. Tentunya, perolehan nilai hasil belajar dapat terlaksana ketika game yang sudah didesain sedemikian rupa terintegrasi dengan sistem informasi manajemen lembaga pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah komponen yang sangat penting dan berpengaruh dalam setiap proses pendidikan, termasuk dalam evaluasi hasil pembelajaran. Mengingat sistem informasi manajemen berfungsi untuk mempermudah proses penampungan dan pengelolaan data menjadi informasi yang siap disampaikan kepada pihak-pihak yang membutuhkan. Selain itu, salah satu tujuan dari evaluasi pembelajaran ialah agar peserta didik dapat memahami, memperbaiki, dan mengembangkan program pembelajaran. Hal tersebut dapat terlaksana dengan baik jika peserta didik dapat terlepas dari jerat rasa bosan yang tercipta dari lingkungan internal maupun eksternal.

Oleh sebab itu, penulis mengusulkan adanya proses evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi yang terintegrasi dengan sistem informasi manajemen. Harapannya, selain tenaga pendidik bisa mendapatkan nilai anak didiknya secara otomatis, peserta didik dapat meningkatkan semangat belajarnya melalui game edukasi yang akan menunjukkan sejauh mana pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang telah diajarkan dari masing-masing mereka.

Implementasi bisa melalui poses analisis evaluasi pembelajaran terlebih dahulu. Tentukan mana poin atau titik yang dirasa lemah atau kurang efektif dan efisien. Sehingga, diperoleh data-data akurat perihal bagaimana evaluasi pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir. Melalui hasil analisis tersebut, disusul dengan perancangan game edukasi yang terintegrasi dengan SIM berdasarkan kebutuhan lembaga pendidikan serta kemudahan penerapan bagi peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, S., Harliyani, W., Yantoro, Y., & Setiyadi, B. (2023). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran SDN 14/I Sungai Baung. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(10), 7569–7579.
- Akhmad Riadi. (2017). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 52–67.
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Arifin, S., Zaini, A. W., & Sanjani, M. A. F. (2024). Manajemen Pengembangan Kurikulum Berbasis Ahlussunnah wal Jama'ah dalam Best Practice Pendidikan Islam. *Educazione: Journal of Education and Learning*, 1(2), 28-44.
- Asnia, N., Naway, F. A., & Zulystiawati, Z. (2023). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Dalam Layanan Administrasi Siswa. *Student Journal of Educational Management*, 117–125.
- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Basri, M. H., & Kholik, A. (2023). Sistem Informasi Manajemen Akademik di Madrasah Ibtidaiyah Qothrun Nada. *KARIMAH TAUHID*, 2(5), 2343–2354.
- Erna, F. (2021). Kecenderungan Kecanduan Game Online Pada Masa Pandemi Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 2(3), 192–199.
- Fangestu, I. W. F., & Syahrizal, H. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 26–38.
- Fathoni, M. Y., Darmansah, D., & Januarita, D. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Teladan Menggunakan Metode Simple

- Additive Weighting (SAW) Pada SMK Telkom Purwokerto. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 346–353.
- Firdaus, R. (2023). Peran Dinas Pendidikan dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Kota Palopo (Studi pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Palopo). *Journal I La Galigo: Public Administration Journal P-ISSN, 2654*(Volume 7, Nomor 02), 4776.
- Harahap, A. W., Dharma, H., & Syahputra, D. H. (2022). Implementasi Kebijakan Satu Data dalam Mengelola Data Pokok Peserta Didik dengan Menggunakan Aplikasi Dapodik Versi 2021. C di SMA Negeri 4 Binjai. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 11(1), 8–16.
- Kurniati, T., & Wiyani, N. A. (2022). Pembelajaran Berbasis information and communication technology pada era revolusi industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 182-192.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: jurnal pendidikan dan pembelajaran*, 1(1), 1-5.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif* (F. Annisya & Sukarno, eds.). Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo.
- Larasati, E. D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>
- Launa, L., Tawaang, F., Nurgroho, A. C., & Mudjiyanto, B. (2022). Mahasiswa dan Kuliah Daring. *Ikon--Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(1), 30-56.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1408–1422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.520>
- Management, E. (2017). *4272-9422-1-Sm. I*(2), 290–309.
- Maulidia, M., & Sanjani, M. A. F. (2023). Enhancing Educational Impact: Exploring Effective Media And Public Relations Techniques In Educational Institutions. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(3), 214-225. <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v2i3.21644>
- Nur, F. R., Dwi, P. S., Pratiwi, A., Jadidi, & Sahputra, D. (2023). Peran Guru BK Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pecandu Game Online di SMA Negeri 4 Binjai. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(3), 312–316.
- Oktaviyana, A., Mercedes Br. Aritonang, M., & Saputri br Sembiring, E. (2019). Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sragen. *Jurnal Sainstech Politeknik Indonusa Surakarta*, 6, 1–8.
- Purwanto, A., Wafa, A., & Sanjani, M. A. F. (2023). Interpersonal Communication Strategies in Building an Image of Contingency Perspective of Accommodation. *Managere: Indonesian Journal of Educational Management*, 5(3), 267-279.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian

- Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680-9694.
- Sanjani, M. A. F., Ridlo, M. H., & Yanti, L. S. (2023). Investigating The Holistic Management in Increasing Graduates' competence in Madrasa Based on Pesantren. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 10(2), 226-239.
- Sewandono, R. E., Thoyib, A., Hadiwidjojo, D., & Rofiq, A. (2023). Performance expectancy of E-learning on higher institutions of education under uncertain conditions: Indonesia context. *Education and Information Technologies*, 28(4), 4041-4068.
- Sholeh, M. I. (2023). Transparansi dan Akuntabilitas Dalam Membangun Citra Positif Melalui Manajemen Pendidikan Yang Berkualitas. *TADBIRUNA*, 3(1), 43-55.
- Sonia, N. R. (2020). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Simdik) dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Ponorogo. *Southeast Asian Journal of Islamic Education Management*, 1(1), 94-104. <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.18>
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Tripasa, R., Arifianto, Y. A., & Hendrilia, Y. (2021). Peran Guru PAK sebagai Teladan dalam Meningkatkan Kerohanian dan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 1(2), 124-143.
- Zamroni, M. A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran di SMP Negeri 1 Dlanggu. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 11-21. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.28>