



Optimizing marketing learning evaluation: Gamification with CIPP model at SMKN 1 Bandung

Dini Haryanti¹, Ayuni Hanifatunnisa², Zaki Mubarak³, Angga Hadiapurwa⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

diniharyanti31@upi.edu¹, ayunihani11@upi.edu², zaki23@upi.edu³, angga@upi.edu⁴

ABSTRACT

In this digital era, education is experiencing rapid growth, especially in the diversity of evaluations given to students, one of which is through gamification. This article explores optimizing learning evaluation through gamification in the CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model in marketing education at SMKN 1 Bandung. The method used is descriptive quantitative research. Data collection is done through questionnaires and interviews. The data sources and subjects in this study are educators in the marketing subject at SMKN 1 Bandung and students majoring in Online Business and Marketing at SMKN 1 Bandung, with the object being the evaluation of marketing learning with the implementation of gamification in the CIPP model. The results of this study indicate that the learning evaluation process with gamification is well-received by students at SMKN 1 Bandung. Applying gamification in learning evaluation using the CIPP model enhances students' learning outcomes and creates a responsive, adaptive, and collaborative learning environment.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 1 Oct 2023

Revised: 18 Dec 2023

Accepted: 20 Dec 2023

Available online: 29 Dec 2023

Publish: 29 Dec 2023

Keyword:

CIPP; evaluation; gamification; marketing learning

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Di era yang serba digital ini, pendidikan mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, khususnya pada bagian evaluasi yang diberikan kepada siswa kini beraneka ragam, yang mana salah satunya adalah melalui gamifikasi. Tujuan dibuatnya artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana optimalisasi evaluasi pembelajaran melalui gamifikasi dalam model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) dalam pembelajaran pemasaran di SMKN 1 Bandung. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Adapun sumber data sekaligus subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah pendidik pada mata pelajaran pemasaran di SMKN 1 Bandung dan peserta didik jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 1 Bandung dengan objek berupa evaluasi pembelajaran pemasaran dengan penerapan gamifikasi pada model CIPP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Proses evaluasi pembelajaran dengan gamifikasi diterima dengan baik oleh para peserta didik di SMKN 1 Bandung. Penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dengan model CIPP bukan hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang responsif, adaptif, dan kolaboratif.

Kata Kunci: CIPP; evaluasi; gamifikasi; pembelajaran pemasaran

How to cite (APA 7)

Haryanti, D., Hanifatunnisa, A., Mubarak, Z., & Hadiapurwa, A. (2023). Optimizing marketing learning evaluation: Gamification with CIPP Model at SMKN 1 Bandung. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 2(2), 251-268.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2023, Dini Haryanti, Ayuni Hanifatunnisa, Zaki Mubarak, Angga Hadiapurwa. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: diniharyanti31@upi.edu

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan juga perubahan paradigma pembelajaran. Kemunculan era digital dan kemajuan dalam teknologi informasi telah mengubah cara untuk mengakses, menyampaikan, dan mengelola informasi dengan lebih baik dan efisien (Darmawan, 2020). Dengan itu, pembelajaran perlu memiliki fleksibilitas yang tinggi untuk menghadapi tantangan-tantangan yang muncul akibat perubahan ini. Kegiatan Pembelajaran harus dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Hal ini menjadi sangat penting karena kualitas SDM akan berdampak pada kemampuan mereka untuk bersaing dengan efektif dalam skala global.

Kemajuan teknologi telah mengubah lanskap pendidikan dengan cara yang menarik dan efisien (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Teknologi membuat pembelajaran lebih menarik, dan inilah yang sejalan dengan perubahan pada kurikulum tahun 2013 yang menekankan pembelajaran yang berorientasi pada siswa. Dalam konteks ini, siswa diharapkan untuk aktif dalam proses pembelajaran, dan teknologi menjadi alat yang sangat penting dalam memfasilitasi perubahan ini. Namun, pada tahun 2020, terjadi perubahan besar dalam sistem pembelajaran akibat pandemi COVID-19. Sekolah yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring, baik sebagian maupun seluruhnya. Ini menjadi tantangan yang signifikan, terutama bagi para pendidik yang harus memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Penerapan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran dan bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik (Cahyadi, 2019). Proses pembelajaran meliputi serangkaian tahapan yang meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Serangkaian tahapan tersebut tidak dapat dipisahkan dan harus dilaksanakan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dibutuhkan evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran merupakan suatu langkah yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan guna menilai sejauh mana serta bagaimana proses pembelajaran berlangsung berdasarkan pemaparan dari Souliisa *et al.*, dalam bukunya yang berjudul '*Evaluasi Pembelajaran*'. Dengan itu, evaluasi pembelajaran merupakan kunci dalam siklus pembelajaran yang membantu memastikan bahwa pembelajaran terjadi dengan efektif dan memungkinkan pengembangan kemampuan siswa secara berkelanjutan.

Evaluasi pembelajaran adalah instrumen yang sangat penting dalam mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk memantau serta meningkatkan proses pembelajaran. Melalui evaluasi, pendidik dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang kuat dan lemah dalam metode pengajaran mereka, yang dapat membantu mereka melakukan perbaikan yang diperlukan. Pentingnya optimalisasi evaluasi pembelajaran dalam konteks pendidikan tidak bisa diabaikan. Sebagai pendidik, diharapkan untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya adalah penerapan model evaluasi pembelajaran yang optimal. Dengan memanfaatkan teknologi ini, proses evaluasi dapat tetap berjalan dengan lancar (Astini, 2019). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Chairudin & Dewi, 2021). Dengan mengintegrasikan

evaluasi yang lebih interaktif dan teknologi dalam pendidikan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran harus sesuai dengan model evaluasi pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran harus sangat memperhatikan model yang digunakan, dan salah satu model yang banyak digunakan adalah Model CIPP (*Context, Input, Process, Product*). Dalam konteks ini, Model CIPP memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek konteks, input teknologi, proses pengajaran, dan hasil pembelajaran (Nurhayati & Tohamansur, 2021). Dengan berfokus pada teknologi, pendekatan ini memungkinkan institusi pendidikan untuk memahami dampak teknologi pada pembelajaran, memastikan penggunaan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan mengukur efektivitas teknologi dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Gamifikasi berbasis teknologi sedang banyak digunakan untuk evaluasi pembelajaran karena memiliki banyak kemudahan dan manfaat. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan berdampak signifikan pada evaluasi pembelajaran. Melalui elemen-elemen seperti *reward* atau penghargaan, gamifikasi memberikan apresiasi positif kepada peserta didik yang berhasil dalam evaluasi, meningkatkan motivasi, dan menghasilkan umpan balik positif terhadap pencapaian peserta didik (Leon, 2021). Selain itu, elemen kompetisi dalam gamifikasi mendorong semangat persaingan dan dorongan untuk mencapai prestasi lebih baik, yang dapat diintegrasikan dalam proses evaluasi untuk mengukur kinerja siswa satu sama lain. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi dalam konteks pendidikan bukan hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga mempengaruhi optimalisasi evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam dunia pendidikan, gamifikasi adalah cara untuk mengubah kegiatan yang ada atau materi pembelajaran sehingga menyerupai atau diadaptasi seperti permainan (Chandross & DeCourcy, 2018). Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan memiliki keterkaitan erat dengan Model CIPP dalam evaluasi pembelajaran. Dalam kerangka Model CIPP yang mempertimbangkan aspek konteks, input, proses, dan produk pembelajaran, penerapan gamifikasi menjadi elemen yang signifikan, menghadirkan dampak positif pada evaluasi pembelajaran. Melalui mekanisme penghargaan dan kompetisi, gamifikasi mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses evaluasi, meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian, penggunaan teknologi dan gamifikasi secara bersamaan dalam konteks evaluasi pembelajaran memberikan kesempatan untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sambil tetap memperhatikan semua elemen yang relevan dalam Model CIPP.

Salah satu penggunaan gamifikasi ada pada mata pelajaran pemasaran, yang menjadi salah satu mata pelajaran pada jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di kelas XI. Mata pelajaran pemasaran sendiri adalah salah satu dari mata pelajaran dasar dalam program keahlian (C2) yang diatur oleh struktur kurikulum tahun 2013. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya seimbangannya sikap spiritual dan sosial, pengetahuan, serta keterampilan, dan mendorong penerapannya dalam situasi baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat secara umum (Ikhsan & Hadi, 2018). Dalam pembelajaran pemasaran, penekanan utamanya adalah pada

ranah kognitif, yang melibatkan aktivitas berpikir, penghafalan, dan pemahaman konsep yang penting dalam pembelajaran (Misnah, 2019). Model evaluasi CIPP adalah sebuah kerangka kerja yang sangat relevan ketika mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan penggunaan gamifikasi dalam mata pelajaran pemasaran. Prinsip dasar dari model evaluasi CIPP adalah untuk meningkatkan kualitas program yang dijalankan mencakup semua proses pengajaran dan pembelajaran, dan produk berfokus pada kualitas pembelajaran dan manfaatnya serta potensi yang bermanfaat bagi masyarakat, dan bukan hanya untuk menentukan kesuksesan atau kegagalan program tersebut (Aziz, Mahmood, & Rehman, 2018).

Dengan menggunakan model evaluasi ini, dapat membuat pemahaman yang lebih baik untuk memahami berbagai aspek seperti konteks pembelajaran, sumber daya yang digunakan, metode pengajaran yang diterapkan, dan hasil pembelajaran siswa (Risdiyok & Aprison, 2021). Hal ini membantu dalam menilai dampak penggunaan gamifikasi secara menyeluruh, tidak hanya sebatas mencari tahu apakah metode ini berhasil, tetapi juga sejauh mana gamifikasi dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran dalam pembelajaran pemasaran. Dengan demikian, model evaluasi CIPP merupakan alat yang sangat relevan untuk mengukur efektivitas penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran pemasaran. Terkait dengan hal tersebut, penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana optimalisasi evaluasi pembelajaran melalui gamifikasi dalam model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) dalam pembelajaran pemasaran di SMKN 1 Bandung.

LITERATURE REVIEW

Evaluasi Pembelajaran

Meskipun sering kali dianggap sama, evaluasi pembelajaran sebenarnya lebih luas daripada sekadar ujian. Meskipun ujian, seperti ujian ulangan harian atau ujian akhir sekolah, adalah salah satu elemen evaluasi pembelajaran, tetapi evaluasi pembelajaran mencakup lebih dari sekadar penilaian hasil belajar. Khususnya dalam pelaksanaan kurikulum 2013, evaluasi pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada penilaian akhir hasil belajar, melainkan juga pada pemahaman terhadap proses pembelajaran yang ditempuh oleh guru dan peserta didik sepanjang keseluruhan rangkaian pembelajaran. Evaluasi adalah proses yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan perbaikan informasi yang bermanfaat untuk menentukan opsi atau alternatif yang lebih baik. Evaluasi dapat melibatkan penggunaan tes dan pengukuran, tetapi juga bisa mencakup aspek-aspek lain di luar kedua hal tersebut. Hasil dari proses evaluasi dapat memberikan dasar bagi pengambilan keputusan yang bersifat profesional.

Evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan data baik dalam bentuk kuantitatif maupun kualitatif berdasarkan pandangan Asrul *et al.* pada bukunya yang berjudul '*Evaluasi Pembelajaran*'. Pengertian dari evaluasi diartikan oleh para ahli sebagai berikut, contohnya Guba dan Lincoln, yang mendefinisikan evaluasi sebagai "Sebuah proses untuk menjelaskan suatu evaluasi dan menilai nilai serta kebermanfaatannya." Sedangkan bagi Gilbert Sax evaluasi adalah "Suatu proses di mana penilaian nilai atau keputusan dibuat berdasarkan berbagai pengamatan, serta mempertimbangkan latar belakang dan pelatihan evaluator" (Arifin, 2020). Dengan demikian, evaluasi pembelajaran adalah suatu proses sistematis yang dilakukan untuk mengukur, menilai, dan memahami sejauh mana tujuan pembelajaran

tercapai. Proses evaluasi pembelajaran melibatkan pengumpulan data, analisis, dan interpretasi informasi terkait dengan kemajuan siswa, efektivitas pengajaran, serta kualitas materi dan strategi pembelajaran.

Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki tujuan utama untuk mengukur sejauh mana efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Ini mencakup berbagai aspek seperti tujuan pembelajaran, metode pengajaran, pemahaman materi, penggunaan media, sumber daya pembelajaran, atmosfer kelas, dan metode penilaian. Terlebih lagi, evaluasi pembelajaran juga dimaksudkan untuk menilai efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan, mengukur serta meningkatkan mutu program kurikulum, dan memperbaiki kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Hal ini juga membantu peserta didik dalam proses belajar, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan mereka, dan memberikan data yang berguna dalam proses pengambilan keputusan terkait pembelajaran. Tujuan evaluasi diuraikan sebagai berikut (Rahman & Narsyah, 2019):

1. *Keeping track*, yaitu mengawasi perkembangan peserta didik dan melibatkan pengumpulan data dengan beragam metode penilaian seperti ujian, proyek, dan presentasi. Dengan variasi ini, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, merespons kebutuhan individual, dan menyesuaikan metode pengajaran. Fokusnya bukan hanya pada penilaian akhir, tetapi juga pada pemahaman menyeluruh terhadap kemajuan belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan setiap individu.
2. *Checking-up*, yaitu untuk memeriksa sejauh mana peserta didik telah mencapai kemampuan yang diharapkan selama proses pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi area-area di mana peserta didik masih mengalami kekurangan. Artinya, guru perlu melakukan penilaian untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan mengidentifikasi bagian materi yang perlu diperbaiki.
3. *Finding-out*, yaitu dalam upaya untuk membantu peserta didik mengatasi kesulitan, guru perlu mengidentifikasi, menemukan, dan mendeteksi kesalahan atau kelemahan mereka selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusi atau tindakan perbaikan yang diperlukan.
4. *Summing-up*, yaitu tahap penting untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik. Proses ini memberikan gambaran komprehensif kepada guru, memungkinkan analisis mendalam terkait perkembangan siswa. Hasil penilaian ini nantinya akan dibuat sebagai dasar penyusunan laporan kemajuan belajar, sehingga laporan ini berperan sebagai alat komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua.

Prinsip Evaluasi Pembelajaran

Prinsip evaluasi pembelajaran merupakan pedoman atau landasan yang menjadi dasar dalam melaksanakan proses evaluasi pembelajaran (Andiopenta, 2023). Agar hasil evaluasi optimal, evaluasi harus dilaksanakan dengan berlandaskan prinsip-prinsip yang kepastian

dan kejelasan, teknik evaluasi, komprehensif, kesadaran adanya kesalahan pengukuran, dan mencapai tujuan pembelajaran (Purwanto, 2021) yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepastian dan kejelasan. Menjadi suatu aspek yang sangat krusial dalam proses evaluasi. Evaluasi hanya dapat dilakukan dengan baik jika tujuannya telah dirumuskan dengan jelas dan operasional. Sebagai contoh, jika kita ingin menilai kemajuan belajar siswa, maka pertama-tama kita harus mengidentifikasi dan merumuskan dengan tepat tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan kemudian baru kita dapat mengembangkan alat evaluasi yang sesuai. Contohnya, apabila kita hendak menilai tingkat kecerdasan siswa, maka komponen-komponen kecerdasan tersebut perlu dijelaskan dengan tegas dan akurat, serta tes yang dibuat harus mencerminkan dengan baik karakteristik aspek-aspek tersebut. Karenanya, berhasil tidaknya suatu evaluasi sangat tergantung pada kemampuan guru atau evaluator untuk secara jelas merumuskan aspek-aspek yang akan dievaluasi dalam konteks pendidikan.
2. Teknik Evaluasi. Pemilihan teknik evaluasi merupakan aspek penting dalam pendidikan yang harus disesuaikan dengan tujuan evaluasi yang ditetapkan. Tidak ada satu teknik evaluasi yang cocok diterapkan dalam segala situasi, sehingga setiap tujuan pendidikan seharusnya memiliki teknik evaluasi yang dirancang khusus untuk mencapai sarannya. Kesesuaian antara tujuan evaluasi dan teknik yang digunakan dianggap sebagai faktor signifikan, dengan pemilihan teknik evaluasi yang cermat dan diselaraskan dengan karakteristik unik dari tujuan evaluasi dapat menghasilkan data evaluasi yang lebih relevan dan bermakna. Keberhasilan evaluasi tidak hanya bergantung pada kesesuaian teknik yang dipilih, tetapi juga pada sejauh mana teknik tersebut sesuai dengan konteks pendidikan yang dihadapi.
3. Komprehensif. Evaluasi yang komprehensif membutuhkan penggunaan berbagai teknik evaluasi, bukan hanya mengandalkan satu teknik yang mampu mengukur kemampuan siswa dalam satu pertemuan pelajaran. Hal ini disebabkan setiap teknik evaluasi memiliki keterbatasan-keterbatasan masing-masing. Sebagai contoh, Misalnya, tes obyektif memberikan bukti objektif tetapi terbatas pada pemahaman permukaan saja. Lebih lagi, dalam tes subyektif, penilaiannya lebih banyak tergantung pada subjektivitas evaluator. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, sebaiknya digunakan berbagai teknik evaluasi yang beragam untuk mengukur kemampuan belajar siswa dengan lebih mendalam.
4. Kesadaran adanya kesalahan pengukuran. Kesadaran terhadap potensi kesalahan dalam proses pengukuran sangat penting bagi seorang evaluator. Evaluator perlu memahami dengan mendalam tentang keterbatasan dan kelemahan teknik evaluasi yang mereka gunakan. Kesadaran ini berfungsi sebagai dorongan utama untuk menjadi lebih berhati-hati dalam merancang kebijakan atau mengambil tindakan setelah proses evaluasi selesai. Selain itu, evaluator diingatkan bahwa pengukuran yang dilakukan hanya mampu merepresentasikan sebagian kecil atau sampel dari kompleksitas yang seharusnya diukur. Penting untuk mempertimbangkan bahwa evaluasi hanya mencerminkan kondisi pada waktu tertentu, dan perubahan konteks serta dinamika seiring waktu juga harus diperhitungkan dalam hasil evaluasi.
5. Evaluasi bukanlah tujuan akhir yang harus dicapai, melainkan merupakan alat strategis untuk mencapai tujuan tertentu. Tanpa tujuan yang terdefinisi dengan baik, hasil evaluasi

dapat dianggap sebagai penggunaan yang tidak efektif dari waktu dan sumber daya, bahkan berpotensi memberikan dampak negatif kepada peserta didik. Oleh karena itu, langkah pertama yang harus dilakukan adalah merumuskan tujuan evaluasi dengan jelas. Kemudian, berdasarkan tujuan evaluasi tersebut, teknik evaluasi yang sesuai dapat dikembangkan, dan dari situ baru dapat disusun tes sebagai alat evaluasi. Penting untuk menghindari situasi di mana proses evaluasi dilakukan tanpa mengetahui tujuannya, karena data yang diperoleh dalam konteks tersebut akan menjadi tidak bermanfaat. Oleh karena itu, kebijakan-kebijakan pendidikan sebaiknya dirumuskan terlebih dahulu dengan jelas, kemudian prosedur evaluasi yang sesuai dapat dipilih.

Model CIPP

Model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, and Product*) yang diperkenalkan oleh Stufflebeam pada tahun 1965 telah menjadi salah satu model evaluasi yang sangat diakui dan digunakan oleh para evaluator. Dikembangkan sebagai respons terhadap kebutuhan evaluasi terhadap *Elementary and Secondary Education Act (ESEA)*, model ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan kualitas suatu program, bukan sekadar membuktikan keberhasilan atau kegagalan. Filosofi mendasar dari model CIPP, sebagaimana diungkapkan oleh Madaus, Scriven, dan Stufflebeam, termanifestasi dalam pandangan bahwa evaluasi seharusnya tidak hanya untuk membuktikan, tetapi lebih kepada upaya perbaikan. Dengan empat dimensinya yang saling melengkapi-konteks, input, proses, dan produk-model ini memberikan pendekatan komprehensif untuk mengevaluasi setiap aspek dari suatu program, mulai dari lingkungan awal hingga hasil akhirnya (Kurniawati, 2021). Selanjutnya merupakan penjelasan dari setiap tahapan CIPP yang dijelaskan oleh Supriyantoko (2020), Anugrahana (2020), serta Arikunto dalam bukunya yang berjudul '*Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*'.

1. Evaluasi *Context*

Evaluasi Konteks adalah pendekatan evaluasi yang menekankan pengumpulan informasi untuk mendukung penetapan tujuan efektif, perancangan lingkungan yang relevan, dan identifikasi masalah terkait dengan program atau kegiatan. Lebih dari sekadar pengukuran kinerja, evaluasi ini berfokus pada pemahaman konteks operasional. Misalnya, dalam evaluasi kurikulum, dimensi evaluasi konteks mencakup tujuan kurikulum dan tujuan institusi. Proses evaluasi melibatkan analisis konseptual dan analisis empiris secara bersamaan, memungkinkan identifikasi masalah utama dan memberikan dasar untuk rekomendasi berbasis bukti. Evaluasi konteks membuka jalan untuk solusi yang tepat sasaran, meningkatkan efektivitas, dan relevansi program atau kegiatan yang dievaluasi.

2. Evaluasi *Input*

Evaluasi Masukan, sebagai fase dalam proses evaluasi pendidikan, menyoroti penilaian yang mendalam terhadap bahan awal yang dimasukkan ke dalam proses transformasi. Penilaian ini bertujuan untuk menentukan apakah calon siswa memiliki kemampuan yang cukup untuk mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Fokus utama evaluasi masukan adalah menilai cara terbaik memanfaatkan masukan ini guna mencapai tujuan program, melibatkan penilaian tidak hanya terhadap aspek akademis, tetapi juga

aspek sosial, emosional, dan keterampilan lainnya yang relevan. Evaluasi masukan juga mencakup fasilitas dan sumber daya yang akan digunakan dalam program pendidikan, memastikan bahwa semua masukan yang terlibat memiliki kualitas dan kontribusi yang signifikan. Dengan demikian, evaluasi masukan membentuk dasar yang kuat untuk kesuksesan dan efektivitas program pendidikan secara menyeluruh.

3. Evaluasi *Process*

Evaluasi proses memiliki tujuan mendasar untuk menilai sejauh mana suatu program sesuai dengan rencananya, dengan fokus utama pada pemantauan pelaksanaan dan dukungan kepada staf program agar dapat menjalankan aktivitasnya secara efisien. Lebih dari itu, evaluasi ini juga bertujuan mendukung penilaian program oleh kelompok pengguna yang lebih luas dan menginterpretasikan manfaatnya. Dalam analogi mesin yang mengubah bahan mentah menjadi produk matang, evaluasi proses berperan sebagai pengawas yang memastikan setiap langkah pelaksanaan program sesuai dengan rencana, dengan dukungan yang mencakup pemantauan kinerja, identifikasi hambatan, dan penyediaan solusi untuk meningkatkan efisiensi operasional. Sebagai contoh, dalam pembelajaran siswa, evaluasi proses melibatkan pemantauan metode pengajaran, respons siswa, dan penyesuaian strategi pembelajaran, memberikan landasan untuk perbaikan berkelanjutan dan peningkatan kualitas program secara menyeluruh.

4. Evaluasi *Product*

Penilaian produk merupakan tahap evaluasi akhir suatu program atau kegiatan yang bertujuan mengukur sejauh mana pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, dengan merujuk pada standar dan kriteria tertentu. Dalam konteks pendidikan di sekolah, evaluasi produk lebih menekankan seberapa baik peserta didik memahami materi yang diajarkan, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Evaluasi ini mencerminkan hasil pembelajaran peserta didik, memberikan gambaran konkret tentang pemahaman mereka terhadap materi, kemampuan penerapan pengetahuan, serta respons dan sikap terhadap materi tersebut. Jenis evaluasi produk yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan pengukuran, misalnya, tes esai dan objektif, tes unjuk kerja, atau penilaian portofolio untuk mengukur hasil pembelajaran. Metode proyektif, skala sikap, atau tes kepribadian dapat digunakan jika tujuan evaluasi lebih menitikberatkan pada aspek kepribadian, minat, atau sikap siswa. Dengan memilih metode evaluasi yang sesuai, pendidik dapat memahami lebih dalam prestasi siswa dan perkembangan mereka di berbagai aspek, sambil menggunakan evaluasi produk sebagai landasan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan dalam konteks yang tidak bersifat permainan (Winatha & Ariningsih, 2020). Tujuannya adalah untuk memberikan inspirasi kepada mahasiswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen-

elemen mekanika gim untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangkitkan keterlibatan dan minat dari kelompok tertentu. Lebih rinci, Kapp dan Cone mendefinisikan gamifikasi sebagai ide yang memanfaatkan mekanika permainan, elemen estetika, dan pemikiran permainan untuk mengikat individu, mendorong tindakan yang memberikan motivasi, mendukung proses pembelajaran, dan berkontribusi pada pemecahan masalah (Ariani, 2020). Seperti dalam permainan, di mana pemain diberi kesempatan untuk mencoba lagi atau memperbaiki kesalahan mereka, gamifikasi menciptakan lingkungan yang memungkinkan kesalahan yang dapat diperbaiki, sehingga mengurangi ketakutan akan kegagalan dan meningkatkan keterlibatan individu dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah langkah-langkah implementasi gamifikasi dalam konteks pembelajaran (Ariani, 2020):

1. Identifikasi tujuan pembelajaran.
2. Definisikan konsep utama.
3. Rancang skenario permainan.
4. Kembangkan rencana aktivitas pembelajaran.
5. Bentuk kelompok-kelompok.
6. Terapkan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran.

Pemasaran

Pemasaran memiliki peran sentral dalam meningkatkan bisnis dan memastikan kelangsungan fungsionalnya. Pemasaran harus diintegrasikan dengan fungsi-fungsi perusahaan lainnya dan dijadikan alat strategis untuk menjalankan operasional secara efektif. Definisi pemasaran sebagai proses sosial dan manajerial melibatkan individu dan kelompok dalam memenuhi kebutuhan dan keinginan, melibatkan penciptaan, penawaran, dan pertukaran produk dengan nilai seperti yang disampaikan oleh Kotler, Armstrong, dan Opresnik dalam bukunya yang berjudul '*Principles of Marketing*'. Pemasaran adalah sistem yang melibatkan perencanaan strategis, penetapan harga, promosi, dan distribusi barang serta jasa. Tujuannya adalah memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen yang melibatkan langkah-langkah strategis untuk mencapai konsumen secara efektif (Ahmad, 2019). Pemasaran juga dapat diartikan sebagai keseluruhan sistem kegiatan bisnis yang disusun untuk merencanakan, menetapkan harga, mempromosikan, dan mendistribusikan produk atau barang guna memenuhi kebutuhan dan keinginan pelanggan (Priangani, 2023). Dengan pendekatan ini, pemasaran menjadi landasan keberhasilan bisnis dan memungkinkan perusahaan beradaptasi dengan dinamika pasar serta menjalin hubungan berkelanjutan dengan konsumen.

METHODS

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini fokus pada deskripsi dan gambaran data yang ada tentang penerapan gamifikasi dalam optimalisasi evaluasi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, tanpa bermaksud untuk menyimpulkan hal-hal yang bersifat umum. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penerapan gamifikasi dengan model CIPP pada evaluasi pembelajaran Pemasaran dan subjek dalam penelitian ini adalah tiga orang pendidik pada mata pelajaran Pemasaran di SMKN 1 Bandung dan peserta didik jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran di SMKN 1 Bandung.

Pemilihan subjek dilakukan dengan metode *purposive sampling*, yaitu dengan memilih subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan subjek meliputi pendidik yang menggunakan evaluasi pembelajaran model CIPP dengan gamifikasi dan peserta didik yang pernah terlibat dalam gamifikasi.

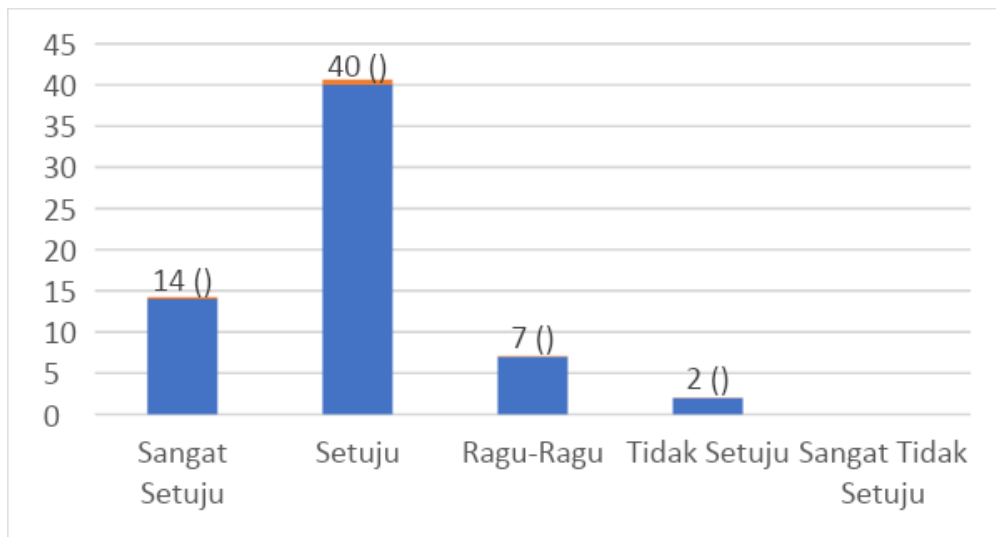
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik SMKN 1 Bandung jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran dan pendidik untuk keperluan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan menggambarkan temuan yang diperoleh dari kuesioner dan wawancara. Kuesioner atau angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup yang menggunakan Skala Likert dengan skor minimum 1 dan skor maksimum 5. Wawancara dilakukan dengan menggunakan panduan wawancara terstruktur dan dibuat berdasarkan literatur yang relevan. Validitas penelitian diperoleh melalui triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil kuesioner dan wawancara untuk memperoleh pemahaman yang lebih kaya dan detail tentang evaluasi pembelajaran model CIPP dengan gamifikasi.

RESULT AND DISCUSSION

Implementasi Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran Model CIPP

Gamifikasi merupakan media pembelajaran audio visual yang membantu peserta didik berkonsentrasi pada materi pelajaran yang sedang dibahas (Toda *et al.*, 2019). Dengan memanfaatkan gamifikasi, guru dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih fokus pada pembelajaran. Selain itu, peserta didik merasa tertantang karena mereka dapat bersaing dengan teman-teman mereka dalam peringkat, yang mendorong mereka untuk berusaha lebih keras agar mendapatkan peringkat tinggi. Penerapan gamifikasi juga merupakan salah satu strategi dalam pendekatan *blended learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta prestasi belajar peserta didik. Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang mengadopsi gamifikasi cenderung memiliki tingkat kompetensi kognitif yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil ini mengindikasikan bahwa gamifikasi dapat berperan sebagai sarana yang efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran peserta didik.

Penggunaan gamifikasi dalam ujian atau tes membuat pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan dan memberikan mereka pengalaman baru. Peserta didik saat ini cenderung lebih akrab dengan penggunaan gadget untuk bermain gim dibandingkan dengan penggunaan untuk keperluan lain (Garone & Nesteriuk, 2019). Pendidik dapat memanfaatkan kedekatan peserta didik dengan teknologi, seperti gadget dan komputer, sebagai alat tambahan untuk meningkatkan motivasi dalam proses belajar. Sebagai pendidik, penting untuk mengikuti perkembangan zaman digital dan memperoleh keterampilan dalam teknologi yang terus berkembang, yang memiliki dampak signifikan pada ranah pendidikan. Dengan memanfaatkan beragam media yang menarik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas dari tekanan. Pendekatan ini mampu mengubah proses evaluasi pembelajaran yang dulunya monoton menjadi lebih menarik dan penuh kesenangan, dengan demikian meningkatkan motivasi dan minat belajar para peserta didik. Selain itu, hal ini dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar mereka.



Gambar 1. Diagram persentase penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan model CIPP di SMKN 1 Bandung
Sumber: Penelitian Penulis 2023

Hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada sebanyak 63 peserta didik pada jurusan Bisnis Ritel dan Pemasaran di SMKN 1 Bandung menunjukkan data seperti pada **Gambar 1** di a. Dapat dilihat bahwa 14 peserta didik (22%) memilih dan mengakui sangat setuju untuk menggunakan elemen dan unsur-unsur permainan (gamifikasi) karena peserta didik merasa lebih termotivasi, terhibur, tertantang dan menikmati proses pembelajaran, baik itu dalam bentuk tes, ujian, kuis maupun tugas yang pada akhirnya memberikan nilai dan/atau prestasi yang lebih tinggi bagi mereka. Kemudian, disamping 14 peserta didik yang sangat setuju dengan penerapan gamifikasi di dalam pembelajaran, terdapat 40 peserta didik (63%) yang setuju dengan penerapan tersebut. Ketika dijumlahkan, maka didapati sebanyak 54 dari 63 peserta didik yang merasa senang, antusias dan relevan dengan diterapkannya proses pembelajaran melalui gamifikasi.

Hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran pemasaran dengan cara ini diterima dengan baik oleh para peserta didik di SMKN 1 Bandung, terutama di kelas dengan jurusan Bisnis Ritel dan Pemasaran yang merupakan objek atau responden dari penelitian, bahkan dari salah satu pertanyaan yang diajukan di dalam kuesioner yang menyinggung tentang apakah penggunaan permainan (gamifikasi) dalam pembelajaran seharusnya diterapkan lebih luas, mayoritas dari peserta didik menjawab setuju. Peserta didik akan merasa malas dan bosan jika terus-menerus diberikan materi tanpa hiburan dalam bentuk permainan. Oleh sebab itu, pendekatan dengan menggunakan gamifikasi sangat diperlukan oleh peserta didik (Nurjannah *et al.*, 2021).

Disisi lain, meskipun sebagian besar peserta didik menyukai metode evaluasi pembelajaran gamifikasi ini, didapati sebagian kecil peserta didik yang masih memiliki keraguan terkait tingkat signifikansi evaluasi pembelajaran, serta sejumlah kecil peserta didik yang tidak setuju dengan penerapan gamifikasi. Meskipun hal tersebut terlihat minor, tetap perlu dianalisis lebih mendalam untuk mengetahui sumber ketidaksetujuan serta keraguan nya yang kemudian bisa dijadikan solusi. Jika dilihat secara garis besar, lebih banyak peserta didik yang setuju, mengartikan bahwa penerapan evaluasi pembelajaran dengan gamifikasi sangat diterima dengan baik oleh para peserta didik dengan alasan yang sudah dijabarkan

dan dipaparkan diatas tadi. Kemudian dengan ditemukannya 7 peserta didik (11%) yang masih ragu serta 2 peserta didik (3%) tidak setuju.

Keraguan dan ketidaksetujuan peserta didik dapat disebabkan karena terkadang kekalahan dalam permainan menyebabkan minat belajar mereka hilang. Sebab dasar dari suatu permainan adalah kompetisi, yang mengharuskan mereka untuk berusaha sebaik mungkin. Oleh karena itu, ketika mereka mengalami kekalahan dalam permainan, perasaan kecewa pun muncul (Winatha & Ariningsih, 2020). Hal lain pun turut berpengaruh, seperti keterbatasan sarana, prasarana maupun lingkungan yang dimiliki atau berada disekitar peserta didik itu sendiri, seperti gadget yang digunakan, internet yang tidak bekerja dengan baik, ketidakefektifan transfer ilmu yang diterima oleh peserta didik, serta keterbatasan pengetahuan dan/atau keterampilan yang peserta didik miliki untuk mengikuti metode evaluasi pembelajaran dengan gamifikasi.

Hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal seperti demikian adalah dengan memberikan perhatian lebih khusus bagi sarana dan prasarana di sekolah juga terhadap murid, seperti memantau bagaimana perkembangan nilai nya dari waktu ke waktu dengan proses evaluasi gamifikasi, memberikan dukungan dan apresiasi sekecil mungkin dalam proses belajarnya, memberikan pelatihan khusus terkait seluk beluk dan ruang lingkup gamifikasi, serta menyediakan maupun menciptakan lingkungan serta sarana dan prasarana yang baik bagi peserta didik tersebut agar merasa nyaman tanpa terkendala yang signifikan ketika dalam proses penerapan gamifikasi tersebut (Maukar *et al.*, 2022). Kemudian bagi peserta didik yang sekiranya merasakan ketidakefektifan transfer ilmu yang diterima, solusi yang dapat dikembangkan dan ditawarkan adalah dengan mengkolaborasikan metode evaluasi gamifikasi dengan metode evaluasi lainnya yang lebih sederhana, serta dapat pula dilakukan penjelasan materi yang sedemikian rupa mudah dipahami secara komprehensif sebelum dilakukannya evaluasi gamifikasi agar peserta didik tetap mampu menerima materi dengan baik meskipun pada penerapannya dengan cara melibatkan teknologi. Pada intinya, solusi yang dapat ditawarkan bagi peserta didik tersebut adalah mengkolaborasikan metode evaluasi gamifikasi dengan metode evaluasi sederhana lainnya agar peserta didik tersebut mampu menerima dan beradaptasi secara berkala yang pada nantinya akan memberikan kebermanfaatan maksimal bagi peserta didik itu sendiri.

Penerapan gamifikasi dalam konteks evaluasi pembelajaran dengan menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) memungkinkan evaluasi yang komprehensif terhadap penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Pertama, dalam tahap konteks, penilaian awal dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan lingkungan belajar yang akan memengaruhi penggunaan gamifikasi. Selanjutnya, dalam tahap masukan, evaluasi mencakup elemen-elemen gamifikasi seperti desain permainan, elemen bermain, dan teknologi yang digunakan. Kemudian, proses gamifikasi dinilai dengan melihat implementasi kurikulum, metode pengajaran, interaksi guru-siswa, serta penggunaan strategi pembelajaran yang bersifat permainan. Akhirnya, tahap produk menilai hasil pembelajaran, termasuk prestasi siswa, pemahaman mereka terhadap materi, dan dampak pembelajaran terhadap peserta didik dan lingkungan mereka. Dengan demikian, integrasi gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dengan model CIPP memastikan bahwa pendekatan ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan hasil yang diharapkan dalam bentuk pemahaman yang lebih baik dan motivasi tinggi dari peserta didik.

Manfaat lain dari penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dengan model CIPP adalah menciptakan atmosfer belajar yang kolaboratif. Siswa tidak hanya bersaing dalam permainan, tetapi juga berinteraksi satu sama lain, membangun tim, dan meningkatkan keterampilan sosial. Dalam lingkungan ini, siswa belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman-teman sekelas, dan mengembangkan kemampuan komunikasi mereka. Selain itu, gamifikasi juga menciptakan kesempatan bagi siswa untuk mengatasi kegagalan dengan semangat positif. Saat mereka gagal dalam sebuah tantangan permainan, mereka merasa didorong untuk mencoba lagi, mengembangkan ketahanan mental dan kegigihan. Semua hal ini tidak hanya membentuk karakter siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia nyata.

Penerapan gamifikasi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif. Dengan mengumpulkan data melalui elemen-elemen permainan, guru dapat melacak kemajuan individu siswa secara lebih rinci. Informasi ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan mendalam kepada siswa, membimbing mereka ke arah peningkatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh karena itu, model evaluasi CIPP yang mengintegrasikan gamifikasi tidak hanya menghasilkan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga memberdayakan guru dan siswa untuk mencapai potensi belajar maksimal mereka. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi dalam permainan juga membuka peluang untuk eksplorasi lebih lanjut, memungkinkan pengembangan permainan yang lebih interaktif dan mendalam, yang secara positif memengaruhi pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam model evaluasi CIPP tidak hanya meningkatkan pembelajaran peserta didik, tetapi juga merangsang inovasi dan peningkatan berkelanjutan dalam pendekatan pembelajaran.

Discussion

Evaluasi Context

Dalam menganalisis "*Context*" dalam model CIPP untuk penerapan gamifikasi dalam pembelajaran pemasaran, langkah awal yang sangat penting adalah memahami dengan jelas dan menggali data lebih dalam terkait pedoman sekolah, tujuan sekolah, landasan hukum, dan peraturan sekolah dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran (Rahmawati *et al.*, 2022). Pemahaman tersebut memberikan landasan yang kuat untuk merancang strategi gamifikasi yang sesuai dan efektif untuk peserta didik. Selain itu evaluasi pembelajaran pemasaran dengan gamifikasi, "*Context*" juga harus mencakup penilaian terhadap kebijakan, standar yang berlaku, ekspektasi, dan tujuan penerapan gamifikasi. Dengan memahami aturan yang ada dan ekspektasi yang ingin dicapai, pengambil keputusan dapat memastikan bahwa penggunaan gamifikasi sesuai dengan regulasi yang berlaku dan efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Hasil penelitian dari wawancara dan kuesioner menunjukkan kejelasan tentang penggunaan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran pemasaran di SMKN 1 Bandung. Pihak sekolah telah merancang pedoman untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran, menetapkan nilai minimal siswa, dan merinci beberapa peraturan terkait dengan proses evaluasi tersebut. Pedoman evaluasi pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan panduan yang jelas kepada guru, sehingga mereka dapat melaksanakan evaluasi dengan mudah dan lancar. Dengan itu,

penggunaan gamifikasi harus sesuai dengan pedoman evaluasi pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Strategi gamifikasi dapat dirancang untuk memastikan bahwa setiap elemen penilaian mematuhi kriteria penilaian yang ditetapkan oleh sekolah, mengambil skor minimum sebagai titik awal untuk pemberian poin atau sistem penghargaan, serta memastikan integrasi aturan penilaian ke dalam mekanisme gamifikasi.

Penggunaan gamifikasi yang mengikuti peraturan yang berlaku, dapat memastikan bahwa kegiatan gamifikasi tidak melanggar pedoman evaluasi yang sudah ada, membantu dalam menjaga konsistensi dan keseragaman dalam mengukur kemajuan dan pencapaian peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam pedoman evaluasi, dan guru dapat memberikan umpan balik yang lebih efektif kepada siswa berdasarkan kriteria evaluasi yang telah ditetapkan. Meskipun mematuhi pedoman evaluasi, pendekatan gamifikasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Tantangan dalam gamifikasi dengan topik pemasaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengekspresikan pengetahuan dan kreativitas dengan tetap memperhatikan pada kriteria evaluasi yang ada di SMKN 1 Bandung.

Evaluasi *Input*

Tahap "*Input*" dalam model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) merupakan fase dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi dalam pembelajaran pemasaran. Tahap ini juga membantu pengambilan keputusan, mengevaluasi sumber daya yang tersedia, mempertimbangkan alternatif yang layak, merencanakan dan mengembangkan strategi untuk mencapai tujuan, dan menetapkan serangkaian proses kerja yang diperlukan. Komponen penilaian input meliputi: (a) orang yang terlibat, (b) fasilitas dan peralatan pendukung, (c) alokasi modal/anggaran dan (d) prosedur dan proses berbagai penentuan yang diperlukan (Fahruddin, 2020). Dalam tahap ini, perencanaan yang matang dan strategis juga menjadi hal penting. Pemilihan platform gamifikasi menjadi langkah utama yang harus dilakukan yang melibatkan pemilihan elemen-elemen seperti poin, tingkat, penghargaan, kompetisi, avatar, atau elemen gim lainnya. Pemilihan platform dan elemen gamifikasi harus selaras dengan tujuan pembelajaran pemasaran yang telah ditetapkan pada tahap "*Context*".

Hasil dari wawancara dan kuesioner menyimpulkan bahwa persiapan evaluasi pembelajaran pemasaran di SMKN 1 Bandung selalu dilaksanakan dengan baik. Sebelum mengadakan evaluasi, guru harus memahami karakteristik siswa dan faktor-faktor apa yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran pemasaran sehingga strategi gamifikasi dapat dirancang sesuai dengan preferensi dan karakter siswa. Setelah itu, guru memberikan informasi kepada siswa mengenai tanggal dan waktu penilaian serta perangkat yang diperlukan. Guru juga menyiapkan soal sesuai dengan teknik gamifikasi yang dipilih. Pada kelas yang menggunakan gamifikasi, pertanyaan diajukan secara digital dan sebelumnya guru telah membuat ruang atau *room* gamifikasi yang digunakan untuk menilai pembelajaran pemasaran. Di kelas yang tidak menggunakan gamifikasi, soal dicetak secara manual di atas kertas. Sarana dan prasarana sekolah sudah baik, segala kebutuhan penilaian secara *online* dan *offline* dapat terpenuhi dengan maksimal, namun masih terdapat permasalahan jaringan wifi yang lemah dan tidak dapat masuk kelas dengan kecepatan internet yang sama.

Evaluasi Process

Evaluasi proses berfokus pada terlaksananya program dan proses pembelajaran. Proses merupakan tahap di mana input digunakan secara efisien untuk mencapai tujuan, sasaran, dan hasil yang diinginkan dari program tersebut. Guru mengevaluasi siswa dalam suatu proses evaluasi untuk memahami cara siswa belajar dan mengukur kemampuan siswa, serta pencapaian tujuan pendidikan (Aziz *et al.*, 2018). Pada tahap ini, strategi gamifikasi yang telah dirancang pada tahap "Input" diterapkan dan dieksekusi dengan cermat. Dalam evaluasi pembelajaran marketing, penggunaan gamifikasi memiliki potensi besar untuk memotivasi peserta agar lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan mereka. Poin, tingkat, kompetisi, dan elemen-elemen gamifikasi lainnya yang telah dipilih di tahap sebelumnya harus diterapkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Hasil wawancara dari tiga orang guru di SMKN 1 Bandung sepakat bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran pemasaran menggunakan platform gamifikasi digunakan setiap evaluasi baik evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Penggunaan gamifikasi dapat berjalan dengan lancar dan dianggap lebih praktis. Pada kelas yang tidak menggunakan gamifikasi, kegiatan evaluasi pembelajaran sumatif maupun formatif berjalan secara manual dengan guru membagikan kertas ulangan dan siswa dipersilahkan menjawab. Namun, penggunaan evaluasi tanpa gamifikasi menimbulkan siswa yang melakukan kecurangan dan suasana kelas yang tegang membuat siswa kurang tenang dalam mengerjakan. Berbeda dengan kelas yang menggunakan gamifikasi, keadaan kelas tenang, siswa sangat antusias, dan dapat meminimalisir adanya kecurangan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran pemasaran. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan lebih menyukai evaluasi pembelajaran pemasaran dengan menggunakan gamifikasi. Siswa juga menyetujui apabila gamifikasi dapat diterapkan secara luas sebagai evaluasi pembelajaran di berbagai mata pelajaran.

Proses gamifikasi juga merupakan proses pemantauan yang cermat dari seorang guru terhadap siswa di SMKN 1 Bandung dalam mata Pelajaran pemasaran. Hal ini dapat mencakup pengukuran kemajuan siswa, peningkatan pemahaman mereka tentang konsep-konsep pemasaran, serta pencapaian tujuan pembelajaran pemasaran yang telah ditetapkan. Dengan alat pengukuran yang sesuai dalam gamifikasi, guru di SMKN 1 Bandung dapat melacak sejauh mana peserta terlibat dalam elemen gamifikasi, apakah mereka terdorong untuk mengambil tantangan pemasaran yang diberikan, dan apakah mereka mendekati pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, tahap "Process" juga memberikan kesempatan untuk menyediakan umpan balik terus-menerus kepada siswa di SMKN 1 Bandung. Guru di SMKN 1 Bandung meyakini bahwa umpan balik dapat membantu memahami kemajuan siswa dan memberikan dorongan tambahan dalam mengikuti strategi gamifikasi yang diterapkan.

Evaluasi Product

Evaluasi produk dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi kualitas seorang siswa dan sejauh mana sejauh mana penerapan gamifikasi telah berhasil mencapai tujuan yang telah

ditetapkan dalam pembelajaran pemasaran (Ebtesam, 2019). Hasil evaluasi harus memberikan wawasan penting tentang efektivitas gamifikasi. Evaluasi pada tahap "Product" mencakup pengukuran hasil pembelajaran, partisipasi siswa, peningkatan pemahaman tentang konsep-konsep pemasaran, dan apakah kompetensi yang diinginkan telah tercapai. Hasil ini akan membantu pengambil keputusan untuk menentukan apakah gamifikasi perlu disesuaikan atau ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam mata pelajaran pemasaran.

Dalam evaluasi produk dengan menganalisis penggunaan gamifikasi dalam kelas pemasaran, hasil dari wawancara dengan guru dan kuesioner dari siswa SMKN 1 Bandung mengungkap perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan gamifikasi. Kelas yang tidak menggunakan gamifikasi menunjukkan sedikit penurunan nilai, sementara kelas yang menerapkan gamifikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam nilai dan hasil belajar di mata pelajaran pemasaran. Seluruh siswa sepakat bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran mudah dipahami dan menyenangkan. Para guru mata pelajaran pemasaran yang menerapkan gamifikasi merasa senang melihat peningkatan nilai siswa, dan mereka juga merasa terbantu dengan sistem pengumpulan nilai secara otomatis dari platform gamifikasi.

Evaluasi yang dilakukan memberikan bukti konkret bahwa penerapan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran pemasaran memiliki dampak yang signifikan. Penggunaan metode ini tidak hanya menunjukkan perbaikan yang jelas dalam kinerja siswa, tetapi juga menghasilkan perubahan positif yang substansial dalam cara siswa belajar. Perubahan positif dalam pengalaman belajar siswa dan kepuasan guru terhadap pendekatan gamifikasi memberikan gambaran jelas akan potensi besar gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penggunaan gamifikasi tidak hanya memengaruhi hasil akhir, tetapi juga memberikan dasar yang kuat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan lebih relevan dengan dunia digital saat ini.

CONCLUSION

Prinsip gamifikasi dalam pembelajaran diantaranya prinsip menyenangkan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran membawa dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan elemen permainan seperti poin, tingkat, kompetisi, dan penghargaan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif. Selain itu, gamifikasi juga membantu peserta didik dalam mempertahankan peningkatan motivasi dan pemahaman pemasaran bahkan setelah program berakhir, yang menunjukkan dampak jangka panjang dari strategi ini. Evaluasi tahap "Product" mengungkapkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan gamifikasi cenderung lebih baik daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Selain manfaat pembelajaran, penerapan gamifikasi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, responsif, dan adaptif. Siswa tidak hanya bersaing dalam permainan, tetapi juga berinteraksi satu sama lain, membangun tim, dan meningkatkan keterampilan sosial mereka. Selain itu, gamifikasi memberikan kesempatan bagi guru untuk memberikan umpan balik yang lebih personal dan mendalam kepada siswa, membimbing

mereka ke arah peningkatan yang sesuai dengan kebutuhan individu mereka. Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dengan model CIPP bukan hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang responsif, adaptif, dan kolaboratif. Hasil penelitian ini memberikan dasar kuat untuk mendorong penggunaan gamifikasi dalam konteks pendidikan lebih lanjut, dengan fokus pada pengembangan strategi yang lebih efektif dan berkelanjutan dalam mendukung pembelajaran peserta didik.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Ahmad, S. (2019). Penerapan etika bisnis terhadap kepuasan konsumen dalam pandangan Islam. *El-Faqih: Jurnal Pemikiran dan Hukum Islam*, 5(1), 96-113.
- Andiopenta, A. (2023). The development of teaching materials of learning evaluation based on whole language learning for students at the Indonesian language and literature education study program. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 2935-2945.
- Anugrahana, A. (2020). Barriers, solutions and hopes: Online learning during the COVID-19 pandemic by elementary school teachers. *Scholaria: Journal of Education and Culture*, 10(3), 282-289.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Arifin, M. F. (2020). Kesulitan belajar siswa dan penanganannya pada pembelajaran matematika SD/MI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 989-1000.
- Astini. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi COVID-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-35.
- Aziz, S., Mahmood, M., & Rehman, Z. (2018). Implementation of CIPP model for quality evaluation at school level: A case study. *Journal of Education and Educational Development*, 5(1), 189-206.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(31), 35-43.
- Chairudin, & Dewi. (2021). Pengembangan bahan ajar buku saku digital berbasis problem based learning pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 951-962.
- Chandross, D., & DeCourcy, E. (2018). Serious games in online learning. *International Journal on Innovations in Online Education*, 2(3), 1-27.
- Darmawan. (2020). Pengaruh penggunaan kahoot terhadap hasil belajar materi ruang lingkup biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Ebtesam, E. (2019). Implementation of CIPP model for quality evaluation at Zawia University. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 8(5), 106-115.

- Fahrudin. (2020). Evaluasi program pembelajaran sejarah menggunakan model context, input, process, product (CIPP). *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 8(2), 199-211.
- Garone, P., & Nesteriuk, S. (2019). Gamification and learning: A comparative study of design frameworks. *Lecture Notes in Computer Science*, 2, 473-487.
- Ikhsan, K. N., & Hadi, S. (2018). Implementasi dan pengembangan kurikulum 2013. *Jurnal Edukasi: Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi*, 6(1), 193-202.
- Kurniawati, E. W. (2021). Evaluasi program pendidikan perspektif model CIPP (Context, Input, Process, Product). *Ghaitsa: Islamic Education Journal*, 2(1), 19-25.
- Leon, M. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 1-14.
- Maukar, A. L., Marisa, F., Vitianingsih, A. V., Berliana, B. C., & Rupasari, M. (2022). Model pembelajaran kolaborasi dengan gamifikasi: Sebuah kajian pustaka. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 121-128.
- Misnah. (2019). Pengaruh media pembelajaran situs lumpang batu dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa SMA. *JTP (Jurnal Teknologi Pendidikan)*, 21(1), 42-55.
- Nurhayati, & Tohamansur. (2021). Monitoring dan evaluasi taman bacaan masyarakat di Kota Bandung. *Buletin Jaringan Informasi Antar Perpustakaan*, 2(23), 129-140.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193.
- Prasetyo, B., & Trisyanti, U. (2018). Revolusi industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial. *IPTEK Journal of Proceedings Series*, 5, 22-27.
- Priangani, A. (2023). Memperkuat manajemen pemasaran dalam konteks persaingan global. *Jurnal Kebangsaan*, 2(4), 1-9.
- Purwanto, R. (2021). Home visit method dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Erampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 51-64.
- Rahman, A. A., & Narsyah, C. E. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rahmawati, T. N., Maghfiroh, I., & Herlambang, D. A. (2022). Evaluasi pengalaman ulangan harian menggunakan Quizizz dengan model CIPP (Studi Kasus: SDN Madiopuro Jombang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2264-2269.
- Risdoyok, R., & Aprison, W. (2021). Kerjasama guru PAI dan orang tua dalam menghadapi pembelajaran selama covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2319-2335.
- Supriyantoko, I. (2020). Evaluasi implementasi kebijakan teaching factory dengan model evaluasi CIPP di SMK Negeri DKI Jakarta. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, 2(2), 1-10.
- Toda, A. M., Klock, A. C., & Oliveira, W. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1-14.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274.