

Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi yang Adaptif Terhadap Asesmen di Era Digital

Diterima:

18 Mei 2026

Revisi:

21 Mei 2026

Terbit:

30 Juni 2026

¹*Muh. El-Basyari Hartono

¹Program Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Islam

Negeri Raden Mas Said Surakarta

E-mail: 1eelhartono@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak - Gamifikasi merupakan salah satu metode pembelajaran baru dengan memanfaatkan fitur-fitur permainan seperti poin, lencana, level, dan papan peringkat guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Disisi lain, penelitian mengenai model evaluasi berbasis gamifikasi di era digital masih sangat terbatas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui konsep, implementasi, dan tantangan model evaluasi berbasis gamifikasi. Metode yang digunakan adalah *literatur review* dengan menelaah 25 sumber yang berasal dari artikel jurnal terakreditasi, prosiding konferensi, buku dalam rentang tahun 2022–2025. Data dianalisis melalui identifikasi masalah, analisis konten, penyusunan model konseptual, dan validasi data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan inovasi dalam asesmen yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall.

Kata kunci - Gamifikasi Adaptif, Evaluasi Pembelajaran, Model Asesmen, Era Digital

Abstract - Gamification is a new learning method by utilizing game features such as points, badges, levels, and leaderboards to increase student motivation and engagement. On the other hand, research on gamification-based evaluation models in the digital era is still very limited. The purpose of this study is to find out the concept, implementation, and challenges of gamification-based evaluation models. The method used is a literature review by examining 25 sources derived from accredited journal articles, conference proceedings, and books in the range of 2022–2025. Data is analyzed through problem identification, content analysis, conceptual modeling, and data validation using source triangulation. The results of the study show that the gamification-based learning evaluation model is an innovation in assessment that can increase student motivation, engagement, and active participation in the learning process by utilizing platforms such as Kahoot, Quizizz, and Wordwall.

Keywords - Adaptive Gamification, Learning Evaluation, Assessment Model, Digital Era

I. PENDAHULUAN

Di era kemajuan teknologi digital yang semakin pesat, lembaga pendidikan perlu beradaptasi terutama dalam hal model evaluasi pembelajaran yang digunakan. Seiring berjalannya waktu, evaluasi pembelajaran yang bersifat tradisional kini beralih ke digital yang mana menawarkan fleksibilitas, interaktif, dan dapat menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik siswa. Teknologi yang diterapkan dalam pendidikan dianggap dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperluas akses pendidikan, serta menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menarik (Rahayu et al., 2022). Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pendidikan dapat meningkatkan partisipasi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan partisipatif (Kurniawan et al., 2025).



Perubahan paradigma pendidikan di era digital juga telah mempengaruhi sistem Asesmen yang digunakan oleh guru (Sinaga & Firmansyah, 2024). Salah satu tren yang sedang berkembang dalam pembelajaran digital adalah gamifikasi di mana dalam prosesnya menerapkan fitur-fitur permainan. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, gamifikasi juga dapat menjadi salah satu pilihan lain dari model evaluasi pembelajaran. Dalam praktiknya, gamifikasi dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran digital. Hal ini didukung dengan penelitian dari (Rahayu et al., 2022). yang menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif.

Saat ini, gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran semakin banyak digunakan di berbagai platform digital seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Google Forms berbasis permainan (Tunnisah & Nashrullah, 2024). Pembelajaran multimedia berbasis gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menghibur (Jatawitika et al., 2024). Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga dianggap mampu memberikan pengalaman asesmen yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurchayho et al., 2025). Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga merupakan pendekatan penilaian yang mendukung pembelajaran adaptif di era digital.

Namun, penerapan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi saat ini menghadapi berbagai masalah. Beberapa tantangan yang sering muncul antara lain infrastruktur teknologi yang belum memadai, rendahnya literasi digital di kalangan guru, serta kurangnya model evaluasi pembelajaran yang benar-benar adaptif terhadap asesmen. Tugas guru salah satunya yaitu mengoptimalkan seluruh kemampuan siswa dengan berbagai macam metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan, sehingga memberikan kesempatan pada siswa untuk kreatif, memecahkan masalah, mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi, kolaborasi, dan berpikir kritis (Wahyuni et al., 2022).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Gap Penelitian
1	(Rahayu et al., 2022)	Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital	Teknologi digital mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, keterlibatan dan pengalaman belajar yang interaktif	Belum membahas gamifikasi sebagai strategi evaluasi pembelajaran
2	(Lubis, 2022)	Inovasi pembelajaran digital	Pemanfaatan teknologi digital meningkatkan akses belajar, fleksibilitas, dan efektivitas proses pembelajaran	Belum membahas gamifikasi sebagai sistem evaluasi pembelajaran
3	(Zourmpakis et al., 2023)	Gamifikasi adaptif pada pendidikan sains	Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar	Penelitian terbatas pada gamifikasi sebagai motivasi belum mengevaluasi efektivitas
4	(Febryana & Zubaidah, 2022)	Asesmen berbasis gamifikasi	Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar	Belum membahas gamifikasi yang adaptif dalam pembelajaran

5	(Fadillaha et al., 2024)	Pembelajaran adaptif di era digital	Pembelajaran adaptif menyesuaikan kebutuhan siswa	Kajian gamifikasi kurang spesifik
---	--------------------------	-------------------------------------	---	-----------------------------------

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu di atas, dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pembahasannya pada penggunaan gamifikasi sebagai media pembelajaran, peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan antusiasme siswa. Sementara itu, penelitian mengenai gamifikasi sebagai model evaluasi pembelajaran masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep, implementasi, dan tantangan model evaluasi pembelajaran gamifikasi yang adaptif terhadap asesmen di era digital. Dengan demikian harapannya penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoritis maupun praktis dalam mengembangkan model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Literatur Review* dengan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengetahui model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang adaptif dengan asesmen di era digital. Data penelitian dikumpulkan dari sumber ilmiah seperti artikel jurnal terakreditasi, prosiding konferensi, buku yang relevan dengan topik yang diteliti. Pengumpulan data dibatasi pada publikasi rentang tahun 2022-2025 agar data yang diperoleh sesuai dengan perkembangan teknologi dan pembelajaran saat ini.

Proses seleksi literatur dilakukan dengan menggunakan beberapa kriteria meliputi: (1) artikel membahas gamifikasi dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran; (2) artikel berkaitan dengan asesmen digital dan evaluasi pembelajaran; (3) sumber ilmiah berasal dari artikel jurnal, prosiding, dan buku yang kredibel; dan (4) artikel terbit pada rentang tahun 2022-2025. Berdasarkan proses seleksi tersebut, diperoleh 25 sumber data yang berasal dari artikel jurnal terakreditasi, prosiding konferensi, buku yang dianalisis dalam penelitian ini.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui pendekatan analisis konten dengan mengidentifikasi, mengkategorikan, dan menafsirkan berbagai teori dan temuan penelitian tentang penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk memahami konsep gamifikasi adaptif, penerapan gamifikasi dalam penilaian pembelajaran, serta tantangan implementasinya di era digital. Hasil sintesis tersebut kemudian disusun secara deskriptif untuk menjelaskan hubungan antar konsep antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Adapun tahapan literatur review meliputi; (1) identifikasi topik dan rumusan masalah penelitian; (2) mencari literatur melalui database ilmiah; (3) menyeleksi data yang didapat; (4) mengelompokkan data literatur; (5) analisis sumber data yang diperoleh; (6) menarik kesimpulan. Dengan proses tersebut diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan kajian yang sistematis dan ilmiah mengenai model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi yang adaptif terhadap asesmen di era digital.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan fitur-fitur permainan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa (Oliveira et al., 2023). Selain itu, gamifikasi juga dapat membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran yang berbasis permainan, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Kapp, 2012). Dengan

demikian gamifikasi menjadi solusi yang interaktif dan relevan diterapkan di era digital dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang cenderung banyak melakukan interaksi berbasis teknologi.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, gamifikasi tidak hanya dimanfaatkan sebagai wadah umpan balik, tetapi juga sebagai pendekatan Asesmen yang dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan. Asesmen dalam evaluasi pembelajaran tidak lagi bersifat tradisional dan membosankan, melainkan dalam bentuk kuis interaktif, misi, simulasi, atau tugas digital (Udeozor et al., 2023). Solusi penilaian berbasis gamifikasi banyak digunakan dalam pembelajaran digital mencakup platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Penggunaan platform digital tersebut memungkinkan guru memperoleh data secara real-time dan siswa juga secara langsung mendapatkan umpan balik. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya berorientasi pada pembelajaran yang menarik tetapi juga mendukung efektivitas evaluasi melalui proses monitoring dan refleksi yang cepat dan akurat.

Penerapan gamifikasi dalam asesmen pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, serta menciptakan lingkungan penilaian yang lebih menyenangkan dan bermakna. Aspek-aspek gamifikasi dapat dikelompokkan ke dalam berbagai dimensi, seperti pencapaian, imersi, dan interaksi sosial, yang memperkuat efektivitas lingkungan pembelajaran digital (Dungus et al., 2025).

Dalam praktiknya, metode asesmen berbasis gamifikasi memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Sistem penghargaan, umpan balik yang cepat.
- b. Penggunaan tingkatan atau tahap pembelajaran.
- c. Persaingan dan kerja sama antar siswa.
- d. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses asesmen.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan model evaluasi yang lebih adaptif dibanding model evaluasi konvensional. Adaptif ini dapat dilihat dari kemudahan siswa dalam mengakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi ini sesuai dengan karakteristik generasi digital yang menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan adaptif.

2. Konsep Gamifikasi Yang Adaptif Terhadap Asesmen

Dalam konteks pendidikan di era digital, pembelajaran adaptif memiliki banyak keunggulan. Dengan gamifikasi, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bisa disesuaikan dengan setiap karakteristik. Karena pada dasarnya setiap siswa belajar dengan cara mereka sendiri, pembelajaran adaptif memungkinkan penyesuaian materi pelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Fadillaha et al., 2024). Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran di era digital tidak lagi berorientasi pada sistem yang sama untuk semua siswa, tetapi menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Dengan demikian gamifikasi yang adaptif mampu menjadi solusi yang relevan menciptakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel.

Gamifikasi adaptif adalah model evaluasi yang menggabungkan fitur-fitur permainan ke dalam sistem asesmen yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik siswa. Dalam konsep ini, asesmen tidak hanya digunakan untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga dirancang agar lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dengan menggunakan fitur-fitur seperti poin, level, tantangan, dan hadiah (Haque, 2024). Gamifikasi juga menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan pada proses evaluasi pembelajaran. Kondisi ini menjadi penting karena kebanyakan siswa tertekan saat evaluasi pembelajaran menggunakan model konvensional di mana mereka menganggap evaluasi pembelajaran sebagai aktivitas yang menegangkan dan membosankan.

Selain itu, konsep gamifikasi yang adaptif didukung oleh teknologi digital yang memungkinkan pemberian umpan balik secara cepat dan berkelanjutan. Melalui platform digital seperti Kahoot, Quizizz, atau Educaplay, siswa dapat memeriksa hasil asesmen mereka dan memperbaiki kesalahan mereka sendiri secara langsung. Metode ini memungkinkan guru untuk memantau proses belajar siswa secara lebih efektif dan secara real time. Penggunaan model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti berdampak positif terhadap motivasi siswa karena dapat menjadikan proses belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan (Febryana & Zubaidah, 2022).

Dalam praktiknya, gamifikasi yang adaptif terhadap asesmen memiliki beberapa aspek penting, yaitu:

- a. Menyesuaikan tantangan dengan kemampuan siswa.
- b. Umpan balik yang langsung dan berkelanjutan.
- c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih tantangan atau aktivitas pembelajaran.
- d. Melalui sistem poin, level, rencana, dan hadiah.
- e. Mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses asesmen pembelajaran.

Secara lebih mendalam, gamifikasi yang adaptif mampu mengubah paradigma yang statis menjadi dinamis berpusat pada siswa. Dalam model evaluasi tradisional semua siswa diberikan porsi yang sama tanpa mempertimbangkan perbedaan karakteristik. Sebaliknya, gamifikasi yang adaptif menciptakan proses evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pendekatan ini sejalan dengan konsep diferensiasi pembelajaran yang lebih menekankan pada pengalaman belajar siswa sesuai dengan kebutuhan. Dengan demikian, konsep gamifikasi adaptif terhadap Asesmen merupakan strategi evaluasi pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur permainan dengan teknologi digital untuk menjadikan proses asesmen lebih menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital

3. Implementasi Gamifikasi Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran

Salah satu contoh Implementasi gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran adalah penggunaan platform Kahoot yang dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop. Saat menggunakannya, siswa menjawab pertanyaan secara real time dan dinilai berdasarkan kebenaran dan kecepatan jawaban. Skor tersebut kemudian ditampilkan pada papan peringkat, yang mendorong semangat kompetisi yang sehat di antara anak-anak. Kahoot telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa, keterlibatan aktif, dan kemampuan mereka dalam memahami konten pembelajaran (Kurniadi et al., 2022). Secara lebih mendalam, keberhasilan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar tidak terlepas dari karakteristiknya yang mengubah evaluasi pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Selain Kahoot ada juga ada juga platform Quizizz yang sering diterapkan. Quizizz dilengkapi dengan avatar, meme, musik, dan sistem hadiah yang membuat siswa merasa seolah-olah sedang bermain game saat mengerjakan ujian. Guru juga dapat melihat laporan otomatis mengenai hasil belajar siswa. Penelitian mengenai efektivitas Quizizz menunjukkan bahwa karakteristiknya yang mirip permainan, termasuk umpan balik langsung, skor real-time, dan papan peringkat, dapat meningkatkan keterlibatan, interaksi, dan antusiasme siswa dalam tugas evaluasi pembelajaran (Yasmin et al., 2025). Umpan balik yang didapatkan dalam Quizizz membantu siswa dalam memahami kesalahan mereka secara cepat sehingga proses evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar saja tetapi juga menjadi sarana dalam perbaikan dan pemahaman siswa berkelanjutan.

Contoh penerapan lainnya adalah penggunaan Wordwall sebagai model evaluasi pembelajaran interaktif. Guru dapat mengembangkan berbagai jenis permainan edukatif di Wordwall, termasuk permainan mencocokkan, teka-teki, roda putar, dan kuis digital. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi yang memanfaatkan Wordwall mampu meningkatkan aktivitas belajar, keterlibatan dan hasil belajar siswa (Panis et al., 2025). Macam bentuk evaluasi pada Wordwall menjadi keunggulan yang menjadikan siswa tidak merasa bosan

dalam selama proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, juga mampu membantu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Asesmen dalam evaluasi pembelajaran juga dapat diintegrasikan dengan unsur permainan, misalnya melalui sistem berbasis level atau tantangan pembelajaran. Dalam sistem ini, siswa harus menyelesaikan beberapa tahap atau misi untuk naik ke level berikutnya. Setiap keberhasilan akan diberi penghargaan berupa poin, lencana, atau penghargaan khusus. Penggunaan teknologi digital dalam gamifikasi memungkinkan guru untuk memantau proses belajar siswa secara real time (Abdillah et al., 2022).

Dalam praktiknya, gamifikasi sebagai sarana asesmen pembelajaran memiliki berbagai bentuk, antara lain:

- a. Kuis interaktif digital, misalnya Kahoot atau Quizizz.
- b. Pemberian poin, lencana, dan hadiah sebagai bentuk penghargaan.
- c. Penggunaan papan peringkat untuk meningkatkan motivasi dan mendorong persaingan yang sehat.
- d. Permainan pembelajaran interaktif dengan Wordwall, serta penerapan sistem level dan tantangan pembelajaran.

Secara lebih mendalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mengubah paradigma pendidikan di era digital. Evaluasi tidak lagi dianggap sebagai aktivitas yang menegangkan dan membosankan tetapi sebagai bagian pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, penerapan gamifikasi sebagai metode evaluasi pembelajaran merupakan metode evaluasi baru, yang mana menerapkan fitur-fitur permainan dan teknologi digital untuk menjadikan proses evaluasi pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui platform seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall.

4. Tantangan Gamifikasi di Era Digital

Penerapan gamifikasi dalam pendidikan di era digital memiliki berbagai manfaat, seperti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa. Namun, disisi lain juga terdapat kendala dalam pelaksanaannya yang harus diatasi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efisien. Kendala tersebut dapat disebabkan oleh faktor teknologi, kesiapan guru dan siswa, atau keterbatasan sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran digital (Praptomo et al., 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan gamifikasi tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi saja tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan sistem pendidikan untuk menghadapi transformasi pembelajaran digital.

Akses yang terbatas terhadap teknologi dan internet merupakan salah satu masalah utama dalam penerapan gamifikasi. Tidak semua siswa dapat menggunakan perangkat digital seperti *smartphone*, komputer, atau jaringan internet yang stabil untuk proses pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Hal ini menciptakan kesenjangan pembelajaran digital, terutama di lokasi dengan infrastruktur teknologi yang tertinggal. Keterbatasan infrastruktur teknologi merupakan salah satu variabel utama yang membatasi keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Ketimpangan dalam akses teknologi menyebabkan ketidakadilan dalam proses pembelajaran karena siswa yang mendapat fasilitas teknologi yang baik cenderung lebih optimal dalam memperoleh pengalaman belajar dibandingkan dengan siswa yang keterbatasan fasilitas teknologi.

Tantangan berikutnya adalah kesiapan dan kemampuan guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran berbasis gamifikasi. Tidak semua guru memiliki kemampuan digital dalam membuat dan mengoperasikan sistem pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Kahoot, Quizizz, atau Wordwall. Guru juga perlu memiliki kreativitas dalam merancang bahan ajar dan asesmen agar fitur-fitur permainan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan dukungan bagi guru juga menjadi hambatan dalam penerapan gamifikasi yang efektif di sekolah (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Kondisi ini menuntut guru agar tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi saja tetapi juga mampu membuat desain pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Oleh karena itu, kompetensi digital menjadi penting bagi guru untuk menghadapi perkembangan pendidikan di era digital.

Selain masalah yang berkaitan dengan guru, motivasi dan karakteristik siswa juga menjadi contoh lain tantangan dalam penerapan gamifikasi. Tidak semua siswa memiliki minat dan kemampuan yang sama dalam menggunakan teknologi digital. Terkadang anak-anak lebih terlibat dengan permainan daripada dengan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Sistem kompetitif, seperti papan peringkat, dapat menimbulkan *pressure* atau hilangnya rasa percaya diri bagi siswa dengan kemampuan belajar terbatas dalam beberapa situasi. Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan desain gamifikasi agar tetap mendorong lingkungan belajar yang positif dan inklusif (Suparmini et al., 2024).

Masalah lainnya adalah keterbatasan waktu dan proses perancangan media gamifikasi. Pengembangan penilaian berbasis gamifikasi lebih menantang dibandingkan pengembangan evaluasi tradisional. Guru harus merancang soal, sistem poin, tahapan, hadiah, dan elemen visual yang menarik agar siswa termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini membutuhkan banyak usaha dan kreativitas.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan masalah praktis dalam penerapan gamifikasi di era digital adalah sebagai berikut:

- a. Akses yang terbatas terhadap perangkat dan jaringan internet.
- b. Literasi digital guru dan siswa yang rendah.
- c. Kurangnya pelatihan dalam penggunaan media gamifikasi.
- d. Siswa yang lebih memperhatikan permainan daripada materi pembelajaran.
- e. Usaha dan kreativitas yang diperlukan untuk membangun pembelajaran berbasis gamifikasi.

Secara luas, tantangan dalam penerapan gamifikasi menunjukkan adanya proses transisi dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif dan fleksibel. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi di era digital memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun, masih terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya, termasuk keterbatasan akses terhadap teknologi dan jaringan internet, rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi gamifikasi, serta kebutuhan akan kreativitas dan waktu dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis gamifikasi.

IV. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa model evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan inovasi dalam asesmen yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penambahan fitur-fitur permainan seperti poin, level, lencana, papan peringkat, dan tantangan pembelajaran membuat proses evaluasi menjadi lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall akan membantu guru mengembangkan proses asesmen yang lebih fleksibel yang mana menyesuaikan dengan karakteristik siswa di era digital. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan konsep evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi adaptif yang mempertimbangkan kebutuhan, karakteristik, dan keterlibatan siswa sebagai fokus utama. Sementara itu, secara praktis penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun lembaga pendidikan dalam merancang model evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan perkembangan pendidikan era digital.

Namun disisi lain, penerapan gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran masih menghadapi banyak masalah, seperti keterbatasan akses terhadap teknologi dan jaringan internet, rendahnya literasi digital guru dan siswa, serta kurangnya pelatihan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Selain itu, guru memerlukan kreativitas dan keterampilan teknologi dalam merancang pengalaman belajar yang tetap berorientasi pada tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan dukungan infrastruktur teknologi, peningkatan kompetensi digital bagi guru, dan

pengembangan desain instruksional yang kreatif untuk memastikan gamifikasi dapat dimanfaatkan secara optimal di era digital.

Dalam penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena menggunakan pendekatan *literatur review* sehingga belum mengkaji secara langsung efektivitas gamifikasi pada konteks pembelajaran. Kajian ini juga belum membandingkan secara mendalam pengaruh masing-masing platform gamifikasi terhadap hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan pendekatan empiris melalui pendekatan kuantitatif agar dapat mengukur efektivitas model evaluasi berbasis gamifikasi secara valid. Kedepannya, penelitian juga dapat difokuskan pada pengembangan desain gamifikasi yang mampu menyeimbangkan unsur kompetisi dan tujuan pembelajaran agar implementasinya menjadi lebih optimal dalam mendukung perkembangan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., Erlangga, F., & Ramdhan, V. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot ! dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(1), 92–102. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i01.1363>
- Dungus, M. A. K. F., Londa, R. K. T. K., & Desain. (2025). *Gamifikasi Dalam Evaluasi Pembelajaran (Kahoot, Wayground, dan Wordwall*. Tahta Media Group.
- Fadillaha, Y. Al, Akbarb, A. R., & Gusmaneli. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan*, 01(04), 354–362.
- Febryana, N. E., & Zubaidah. (2022). Implementasi Media Asesmen Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Biologi Siswa MAN Kotawaringin Timur. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 2(2), 159–167. <https://doi.org/10.23971/jpsv.v2i2.4009>
- Haque, M. (2024). Penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1).
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14, 159–168. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer. <https://doi.org/10.1145/2207270.2211316>
- Kurniadi, N. I., Agustin, R. S., & Roemintoyo. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Menggunakan Aplikasi Kahoot sebagai Media Evaluasi. *IJCEE Indonesian Journal of Civil Engineering Education*, 8(1), 62–66. <https://doi.org/10.20961/ijcee.v8i1.68043>
- Kurniawan, A., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Konstanta: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 3(1), 113–126. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v3i1.4851>
- Lubis, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(20), 1121–1126. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1121-1126>
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). Pengaruh Gamifikasi Dalam Pembelajaran Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Communnity Development Journal*, 6(3), 4334–4340. <https://doi.org/10.31004/cdj.v6i3.46555>

- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2023). Tailored gamification in education : A literature review and future agenda. *Education and Information Technologies*, 28, 373–406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Panis, I. C., Ama, O., Juan, F. A., Lia, M., & Freitas, F. (2025). Gamification-Based Learning Design with Wordwall to Improve Learning Activities and Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96543>
- Prapto, S., Rianingsih, H. H., Suryanto, & Dewi, A. K. (2022). Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 1(1), 212–220.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Sinaga, W. M. B. B., & Firmansyah, A. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.492>
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145–148. <https://doi.org/10.29210/07essr500200>
- Tunnisah, T., & Nashrullah, R. (2024). Penerapan Aplikasi Quizizz Berbasis Mode Kertas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV B SDN 8 Mamboro. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2022), 976–984. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i6.386>
- Udeozor, C., Chan, P., Abegão, F. R., & Glassey, J. (2023). Game - based assessment framework for virtual reality , augmented reality and digital game - based learning. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(36), 1–22. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00405-6>. <https://doi.org/10.1186/s41239-023-00405-6>
- Wahyuni, E., Hidayati, D., & Romanto. (2022). Kesiapan Guru terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 11238–11247.
- Yasmin, L., Mulyadi, M. A., Anggriani, P., Pasaribu, K. F., Azmi, C., & Girsang, D. R. (2025). Gamifikasi Dalam Teori : Efektivitas Quizziz Pada Pembelajaran Evaluasi Hasil Belajar. *Menara Ilmu : Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*, 19(1), 669–676. <https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6839>
- Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 590–605.
- Zourmpakis, A., Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2023). Adaptive Gamification in Science Education : An Analysis of the Impact of Implementation and Adapted Game Elements on Students ' Motivation. *Computers*, 12(143), 1–20. <https://doi.org/10.3390/computers12070143>