

Analisis Respon Siswa Terhadap Asesmen Formatif Berbasis Gamifikasi *Wordwall*

Ribby Agustin¹, Ochtree Hotmatua Harianja², Sophia Rahmawati³, Nurfadilah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Jambi, Indonesia

Corresponding Author:

Ribby Agustin

ribbyagustin619@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap penerapan assessment formatif berbasis gamifikasi menggunakan fitur anagram pada platform Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur naskah drama. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan sampel sebanyak 25 peserta didik kelas XI F12 SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dipilih melalui Teknik purposive sampling. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa menggunakan skala Likert empat Tingkat, kemudian dianalisis menggunakan Teknik deskriptif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan asesmen formatif berbasis gamifikasi Wordwall. Persentase rata-rata mencapai 78,4% yang berada pada kategori sangat setuju. Sebagian besar, peserta didik menyatakan bahwa asesmen berbasis gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik, meningkatkan semangat belajar, membantu memahami materi, mendorong keaktifan selama pembelajaran, serta lebih menarik dibandingkan asesmen konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media asesmen formatif berbasis gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall berpotensi menjadi alternatif asesmen formatif yang inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Kata Kunci: *asesmen formatif, gamifikasi, Wordwall, respon siswa.*

Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk menerapkan proses evaluasi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pengukur hasil belajar, melainkan juga sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran secara berkelanjutan. Dalam konteks tersebut, asesmen formatif memiliki peran penting karena memungkinkan guru memperoleh informasi mengenai perkembangan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta menjadi dasar untuk perbaikan proses pembelajaran (Nasir dkk., 2025). Asesmen formatif berfungsi untuk memantau perkembangan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sehingga guru dapat melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan (Yuni dkk., 2024). Melalui asesmen ini, guru dapat memperoleh informasi mengenai perkembangan belajar peserta didik yang dimanfaatkan sebagai dasar pemberian umpan balik dan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan (Puteri dkk., 2023). Dari berbagai pandangan mengenai asesmen formatif, dapat disimpulkan bahwa asesmen formatif merupakan sebuah proses penilaian yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran pada suatu materi. Pada proses asesmen ini, penilaian dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik sebagai dasar evaluasi bagi guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran, serta membantu peserta didik untuk mendapatkan tujuan pembelajaran secara optimal sebagai dasar pembelajaran yang berkelanjutan. Namun, dalam praktiknya pelaksanaan asesmen formatif di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Sesuai observasi penulis, banyak

sekali peserta didik menunjukkan keterlibatan yang rendah ketika mengikuti kegiatan asesmen karena bentuk asesmen yang digunakan cenderung monoton, kurang interaktif, dan lebih berorientasi pada pengukuran dibandingkan pengalaman belajar. Kondisi ini ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kelas XI F12 di SMA Negeri 4 Kota Jambi.

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan ke dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Gamifikasi memanfaatkan berbagai elemen permainan, seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik, dalam kegiatan belajar maupun asesmen (Kuron dkk., 2025). Menurut (Panis dkk., 2025), Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mendorong pemanfaatan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dan asesmen sebagai upaya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Kemudian (Febriansah dkk., 2024) menjelaskan bahwa transformasi digital dalam bidang pendidikan telah mendorong berkembangnya penerapan gamifikasi sebagai inovasi pembelajaran dan asesmen yang mampu meningkatkan motivasi dan serta partisipasi peserta didik. Perkembangan ini mendorong asesmen formatif berbasis gamifikasi sebagai alternatif evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Gumilar dan Logayah, 2026). Jika dibandingkan dengan asesmen berbasis konvensional, gamifikasi terbukti jauh lebih efektif untuk memastikan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hidayati, 2024), Penerapan gamifikasi mampu memperkuat motivasi intrinsik peserta didik, meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan pendekatan konvensional.

Sejalan dengan hal tersebut, berbagai platform digital berbasis gamifikasi mulai dimanfaatkan dalam pelaksanaan asesmen. Salahnya ialah platform *wordwall* yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif seperti kuis, pencocokan pasangan, roda acak, hingga anagram. Fitur permainan yang tersedia memungkinkan guru mengintegrasikan aktivitas belajar dan evaluasi dalam satu fitur yang menarik sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, dan motivasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai *wordwall* masih berfokus pada hasil belajar, motivasi belajar, atau efektivitas media pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hafinda dkk., 2025) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh *wordwall* terhadap peningkatan atau penurunan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Kemudian, penelitian sejenis juga telah dilaksanakan oleh (Ramadhani dkk., 2025) dengan judul yaitu *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS* dengan fokus penelitian yang menempatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang diukur berdasarkan tingkat efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian mengenai respon siswa yang dilakukan oleh (Januar, 2023) dengan judul yang digunakan ialah *Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz Dalam Pembelajaran PPKN Di SMKN 1 Serang*. Penelitian ini berfokus pada respon siswa terhadap platform *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan dari sisi objek penelitian dengan penulis. Kemudian yang terakhir ialah penelitian dengan judul *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di*

Sekolah Dasar yang diteliti oleh (Fadly dan Sari, 2022) dengan fokus penelitian mengkaji respon siswa terhadap dua media pembelajaran yaitu *Kahoot Dan Quiziz*.

Meskipun berbagai penelitian telah ditemukan yang membahas terkait media pembelajaran *wordwall* hingga respon siswa terhadap suatu media pembelajaran, tetapi belum ada yang mengaitkan antara respon siswa terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi *wordwall* anagram. Dari berbagai penelitian, pelaksanaan gamifikasi dalam proses pembelajaran ataupun penilaian dinilai sangat efektif untuk dilaksanakan dalam sistem pembelajaran. Namun, yang menjadi permasalahan utamanya ialah sejauh mana pendekatan gamifikasi terkhususnya *wordwall* ini akan berpengaruh dalam asesmen formatif.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan penelitian pada aspek kajian respon peserta didik, terhadap penggunaan asesmen formatif berbasis gamifikasi, khususnya yang memanfaatkan fitur anagram pada platform *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama kelas XI. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons peserta didik terhadap penerapan asesmen formatif berbasis gamifikasi menggunakan anagram pada platform *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur drama. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang tidak hanya menilai efektivitas media atau hasil belajar, tetapi secara khusus menganalisis tentang respon siswa terhadap implementasi asesmen formatif berbasis gamifikasi melalui permainan anagram pada platform *wordwall*. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik asesmen formatif yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskripsi kuantitatif. Metode ini merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menampilkan deskripsi empiris mengenai hasil penelitian melalui penggunaan data angka (Sucipto, 2025). Metode penelitian deskripsi kuantitatif merupakan riset kuantitatif yang dilakukan dengan menghasilkan angka, kemudian angka yang dihasilkan akan dideskripsikan kembali dalam sebuah pembahasan (Fadlillah, 2025). Metode deskripsi kuantitatif dapat dipandang sebagai suatu pendekatan penelitian yang menghasilkan data berupa angka, lalu angka yang dihasilkan akan dijabarkan atau dideskripsikan kembali pada bagian pembahasan hasil penelitian. Metode ini dipilih untuk menggambarkan respon peserta didik terhadap penggunaan asesmen formatif berupa *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian dilaksanakan di SMA N 4 Kota Jambi pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI F12 SMA Negeri 4 Kota Jambi, sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang dipilih merupakan peserta didik kelas XI F12 yang telah mempelajari Bahasa Indonesia materi unsur-unsur naskah drama dengan memanfaatkan *wordwall* sebagai media asesmen formatif berbasis gamifikasi. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Skor dari setiap butir angket akan dihitung dan dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori respon yang telah ditetapkan untuk mengetahui tingkat respon peserta didik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel dan uraian deskriptif sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai respon peserta didik terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi *wordwall*.

Analisis data angket respon siswa terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi *wordwall* yang dikembangkan dilakukan dengan menggunakan skala likert. Skala likert

merupakan sebuah instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap perspektif atau sudut pandang dan pendapat responden terhadap suatu objek atau fenomena tertentu melalui serangkaian pernyataan yang disusun secara sistematis.

Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai penerimaan, penilaian, dan tanggapan siswa terhadap asesmen yang dikembangkan adapun pedoman penilaian respon siswa terhadap asesmen tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1: Pedoman Respon Siswa

SKOR PENILAIAN	KETERANGAN
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Langkah selanjutnya ialah seluruh data yang didapatkan dari pengisian angket respon siswa direkapitulasi dan dipersentasikan dengan menggunakan rumus yang disempurnakan oleh (Zh Rahman dkk., 2022) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase skor

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden.

N= Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item kriteria. N= Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item kriteria.

Setelah melakukan persentasi, tahap selanjutnya menginterpretasikan persentasi dan kriteria penilaian. Kriteria tersebut meliputi tidak setuju, kurang setuju, setuju, sangat setuju.

Tabel 2: Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

SKOR	KRITERIA
0 -25%	Tidak Setuju
26 – 50%	Kurang Setuju
51 – 75%	Setuju
76 – 100%	Sangat Setuju

Dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

- apabila persentase hasil analisis berada pada rentang 81%-100%, maka siswa dikategorikan sangat setuju terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwall*.
- apabila persentase berada pada rentang 61%-80%, maka dikategorikan setuju
- apabila persentase berada pada rentang 21%-40%, maka dikategorikan kurang setuju
- apabila persentase kurang dari 20%, maka dikategorikan tidak setuju terhadap pengembangan media pembelajaran *wordwal*.

Analisis data dilakukan untuk mengetahui dan menyimpulkan tingkat respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi pembelajaran, khususnya di SMAN 4 Kota Jambi.

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui penyebaran angket respon kepada peserta didik kelas XI F12 SMA Negeri 4 Kota Jambi setelah mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur-unsur naskah darama yang memanfaatkan gamifikasi berupa *wordwall*. Adapun hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang positif terhadap penggunaan *wordwall* sebagai media asesmen formatif.

Respon siswa diperoleh melalui hasil angket yang telah disusun dan diisi oleh peserta didik. Menurut sugiyono (2013:23), angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data dari responden dalam suatu penilaian. Data yang diperoleh dari angket tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase agar informasi yang terkandung di dalamnya dapat dijelaskan dan diinterpretasikan dengan jelas.

Untuk mengetahui penilaian serta tanggapan siswa, peneliti melaksanakan uji coba pada peserta didik kelas XI F12 di SMAN 4 Kota Jambi. Branch (2020:47) menyatakan bahwa uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil penelitian analisis data yang diperoleh dari respon siswa digunakan untuk mengevaluasi pengembangan media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran bahasa indonesia.

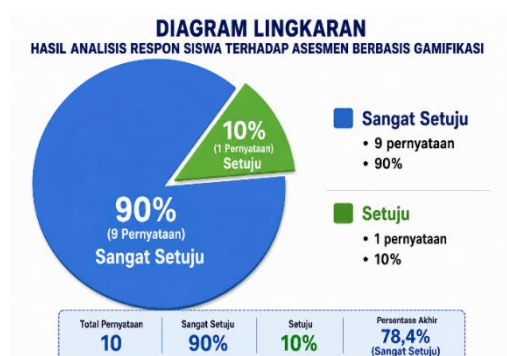
Respon siswa didapatkan melalui uji kelompok besar yang dilakukan oleh peneliti melalui angket. Berikut Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 3. Hasil Respon Peserta Didik

NO	PERNYATAAN	ΣR	N	P	Keterangan
1	Asesmen formatif berbasis gamifikasi membuat pembelajaran lebih menarik	Poin = siswa 4 = 9 3 = 15 2 = 1 1 = - Total: 83	Skor tertinggi x jumlah siswa 4 x 25 siswa = 100	83%	Sangat Setuju
2	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan latihan berbasis gamifikasi	4 = 7 3 = 16 2 = 2 1 = 0 Total: 80	100	80%	Sangat Setuju
3	Fitur permainan pada asesmen membantu saya memahami materi pembelajaran	4 = 7 3 = 14 2 = 2 1 = 2 Total = 76	100	76%	Sangat Setuju
4	Saya merasa lebih aktif saat mengikuti asesmen berbasis gamifikasi	4 = 6 3 = 17 2 = 3 1 = 0 Total = 81	100	81%	Sangat Setuju
5	Asesmen berbasis gamifikasi membantu saya mengetahui kemampuan belajar saya	4 = 5 3 = 17 2 = 3 1 = 0 Total: 77	100	77%	Sangat Setuju
6	Saya merasa belajar tidak membosankan dengan adanya gamifikasi	4 = 3 3 = 19 2 = 3 1 = 0 Total: 75	100	75 %	Setuju
7	saya ingin asesmen gamifikasi digunakan kembali untuk pembelajaran berikutnya	4 = 8 3 = 13 2 = 2 1 = 2 Total = 77	100	77%	Sangat Setuju
8	Saya lebih mudah mengingat materi setelah mengikuti asesmen berbasis gamifikasi	4=7 3=15 2=3	100	79%	Sangat Setuju

		1=0 Total= 79			
9	Saya merasa asesmen berbasis gamifikasi lebih menarik dibandingkan pelaksanaan asesmen secara konvensional	4=4 3=20 2=1 1=0 Total= 78	100	78%	Sangat Setuju
10	Gamifikasi membuat saya lebih tertarik untuk menyelesaikan/mengejarkan tugas.	4=4 3=20 2=1 1=0 Total: 78	100	78%	Sangat Setuju
Jumlah			784		
Rata-rata			78,4		
Presentase Akhir			78,4%		
Keterangan			Sangat Setuju		

Dari pemaparan melalui tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari sepuluh pertanyaan hanya terdapat satu pertanyaan yang memiliki presentasi setuju (51-75%) dan sembilan yang lain mendapatkan presentasi sangat setuju (76-100%). Hasil tersebut menyatakan dominan respon baik siswa terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi wordwall, berikut presentasi hasil analisis respon siswa terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi worwal yang dikemas dalam bentuk diagram lingkaran.



Gambar 1. Diagram Lingkaran Hasil Analisis Respon Siswa

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis respon siswa, total rata-rata dari semua respon siswa adalah 78,4. Rata-rata ini didapatkan dengan cara menjumlahkan Jumlah total keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden, kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan angket. Berdasarkan rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap asesmen formatif berbasis gamifikasi *wordwall* adalah sangat setuju. Dapat dilihat dalam tabel 3 bahwa hasil presentase total siswa yang memilih sangat setuju sebanyak 9 pernyataan dan 1 pernyataan lainnya terindeks setuju. Berikut adalah presentase banyak respon siswa sesuai dengan kriteria:

Dari total presentase keseluruhan berjumlah 78,4% dan dibandingkan dengan kriteria penilaian angket respon siswa yang terdapat pada tabel 2. Dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta didik kelas XI F12 di SMA N 4 Kota Jambi sangat senang dan terbantu dengan adanya asesmen formatif berbasis gamifikasi *wordwall*.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan asesmen formatif berbasis gamifikasi melalui Wordwall tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mampu menciptakan keterlibatan aktif peserta didik selama proses evaluasi. Tingginya persentase pada indikator ketertarikan dan semangat belajar

memperlihatkan bahwa unsur permainan dapat menjadi stimulus yang efektif dalam mendorong partisipasi siswa serta mengurangi kesan bahwa asesmen merupakan kegiatan yang menegangkan.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa integrasi gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pengalaman belajar. Dalam konteks penelitian ini, fitur anagram pada Wordwall memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi secara lebih aktif melalui proses berpikir, mencoba, dan memperoleh umpan balik secara langsung sehingga asesmen dapat berfungsi sebagai sarana belajar yang berkelanjutan.

Dari sudut pandang implementasi pembelajaran, penggunaan Wordwall sebagai media asesmen formatif dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital. Meskipun demikian, keberhasilan pelaksanaannya tetap dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang aktivitas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta kemampuan dalam menyesuaikan tingkat kesulitan permainan dengan karakteristik peserta didik agar manfaat asesmen dapat diperoleh secara optimal.

Selain memberikan dampak terhadap keterlibatan peserta didik, asesmen formatif berbasis gamifikasi juga menunjukkan potensi dalam membangun suasana belajar yang lebih adaptif dan berpusat pada peserta didik. Melalui penyajian soal dalam bentuk permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk melakukan evaluasi diri secara lebih santai tanpa mengurangi tujuan utama asesmen. Kondisi ini memungkinkan guru memperoleh gambaran kemampuan peserta didik secara lebih alami sekaligus menciptakan pengalaman evaluasi yang tidak membebani.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas XI F12 SMA Negeri 4 Kota Jambi memberikan respon yang sangat positif terhadap penerapan asesmen formatif berbasis gamifikasi menggunakan platform Wordwall pada materi unsur-unsur naskah drama. Hasil analisis angket menunjukkan persentase rata-rata sebesar 78,4% yang berada pada kategori sangat setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna Wordwall mampu meningkatkan ketertarikan, semangat, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan asesmen berlangsung. Selain itu, peserta didik menilai bahwa asesmen berbasis gamifikasi lebih menarik dibandingkan asesmen konvensional serta membantu mereka memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih baik.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya melibatkan satu kelas sampel penelitian dan berfokus pada satu materi pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada seluruh jenjang pendidikan atau mata Pelajaran lainnya.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan platform Wordwall sebagai salah satu alternatif asesmen formatif yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, berbagai jenjang Pendidikan, serta mengkaji pengaruh asesmen formatif berbasis gamifikasi terhadap hasil belajar, motivasi belajar, maupun aspek keterampilan lainnya.

Acknowledgment/Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada kepala SMA Negeri 4 Kota Jambi yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada guru Bahasa Indonesia serta peserta didik Kelas XI F12 yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama proses penelitian

berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta bantuan sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan asesmen format berbasis gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Referensi

- Fadlillah, S. (2025). *Analisis deskriptif* [Makalah tidak diterbitkan]. Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Jambi.
- Fadly, M. F. N., & Sari, P. M. (2022). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan Kahoot dan Quizizz dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186.
- Gumilar, A., & Logayah, D. S. (2026). Penerapan asesmen formatif digital berbasis gamifikasi Zep Quiz pada materi literasi finansial kelas IX SMPN 1 Cilimus. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 6(1), 128–141.
- Hafinda, A. N., Hadiansah, D., & Setiawardani, W. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 3975–3985.
- Hidayati, N. (2024). Perencanaan pembelajaran berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Bidaya*, 1(1).
- Januar, M. C. (2023). Persepsi siswa terhadap gamifikasi Quizizz dalam pembelajaran PPKn di SMKN 1 Serang. *Academy of Education Journal*, 14(2), 348–358.
- Kuron, M. A., Dungus, F., Komansilan, R., & Londa, T. K. (2025). *Gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran: Kahoot, Wayground dan Wordwall*. Tahta Media Group.
- Muh. Nasir, Fahrudin, & Nehru. (2025). Evaluasi penerapan asesmen formatif dalam pembelajaran IPA pada siswa sekolah menengah pertama. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 619–625. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol4.iss3.1803>
- Panis, I. C., Ki'i, O. A., Juan, F. A., & Freitas, M. L. F. (2025). Gamification-based learning design with Wordwall to improve learning activities and learning outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). Efektivitas asesmen autentik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 77–87.
- Rahma Yuni, Rahman, R., Juita, R., & Adriantoni. (2025). Penerapan asesmen formatif dan sumatif dalam Kurikulum Merdeka. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(2), 279–289.
- Rahman, M. H. Z., Ardiansyah, A., Dewi, M. S., & Nikmatullah, F. (2022). Analisis respon siswa dan guru terhadap pengembangan media pembelajaran flipbook online pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 17–31.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108–115.
- Sucipto, B. (2025). Analisis strategi retorika pada editorial keperawatan: Logos, ethos, dan pathos pada teks jurnal keperawatan dengan pendekatan deskriptif-kuantitatif. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 5(5), 1496–1508.