



GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

KAHOOT, WAYGROUND, DAN WORDWALL

Meidy Atina Kuron
Ferdy Dungus
Reinhard Komansilan
Treesje Katrina Londa



GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN: KAHOOT, WAYGROUND DAN WORDWALL

Meidy Atina Kuron
Ferdy Dungus
Reinhard Komansilan
Treesje Katrina Londa



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

**GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN:
KAHOOT, WAYGROUND DAN WORDWALL**

Penulis:
Meidy Atina Kuron
Ferdy Dungus
Reinhard Komansilan
Treesje Katrina Londa

Desain Cover:
Tahta Media

Editor:
Tahta Media

Proofreader:
Tahta Media

Ukuran:
v, 116, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-634-262-032-8

Cetakan Pertama:
Oktober 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by Tahta Media Group
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP
(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan buku ajar berjudul “Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground, dan Wordwall.” Buku ini hadir sebagai respon terhadap perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, khususnya dalam dunia pendidikan. Perubahan paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut pendidik untuk beradaptasi dengan pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan, agar proses belajar tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan bermakna. Gamifikasi sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) telah menjadi tren baru dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, gamifikasi menawarkan solusi yang menarik karena mampu mengubah proses penilaian terkesan kaku dan menegangkan menjadi kegiatan yang menantang dan menghibur. Melalui platform seperti **Kahoot, Wayground, dan Wordwall**, pendidik dapat merancang evaluasi yang lebih dinamis, kolaboratif, dan relevan dengan karakter generasi digital saat ini.

Buku ini disusun untuk membantu pendidik, mahasiswa calon guru, serta praktisi pendidikan memahami konsep dasar gamifikasi, mengenal berbagai platform digital yang mendukung evaluasi pembelajaran, serta mengaplikasikannya dalam konteks nyata di kelas. Selain menguraikan teori, buku ini juga dilengkapi dengan contoh implementasi, langkah-langkah praktis, dan analisis kelebihan serta keterbatasan setiap platform yang dibahas. Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna maka kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya. Diharapkan buku ajar ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik dan pemerhati pendidikan yang berkomitmen menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui sentuhan teknologi. Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan buku ini. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan di Indonesia.

Tondano, Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Pendahuluan	1
Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Dalam Evaluasi Pembelajaran.....	4
Kahoot	10
Wayground.....	45
Wordwall	91
Profil Penulis	113



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang dahulu berpusat pada pendidik kini bertransformasi menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana teknologi digital memainkan peran utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan bermakna. Dalam konteks ini, pendidik dituntut tidak hanya mampu menguasai materi ajar, tetapi juga mengintegrasikan teknologi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam aspek evaluasi.

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi menilai pencapaian kompetensi peserta didik, sekaligus menjadi dasar dalam pengambilan keputusan pembelajaran selanjutnya. Namun, praktik evaluasi konvensional yang masih banyak digunakan cenderung bersifat satu arah, monoton, dan sering menimbulkan kejenuhan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik dalam mengikuti proses evaluasi. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi yang mampu menjadikan evaluasi sebagai kegiatan yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan semangat, minat, dan partisipasi aktif siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam menjawab tantangan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, level, penghargaan, dan tantangan dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Pendekatan ini terbukti mampu



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAMIFIKASI DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang semakin banyak digunakan adalah gamifikasi yaitu penerapan unsur dan mekanisme permainan dalam konteks non-gim, seperti proses belajar dan evaluasi.

Dalam konteks evaluasi pembelajaran, gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Evaluasi yang biasanya bersifat menegangkan dan monoton, berubah menjadi kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pandangan Deterding et al. (2011) bahwa gamifikasi mampu menumbuhkan *intrinsic motivation* (motivasi dari dalam diri) melalui elemen seperti poin, tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan simbolik. Efektivitas gamifikasi dalam evaluasi juga terlihat dari kemampuannya untuk:

- Memberikan umpan balik langsung (real-time feedback) — siswa dapat mengetahui hasil dan kesalahan mereka segera setelah menjawab, sehingga proses perbaikan pemahaman dapat dilakukan seketika.
- Meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa, karena suasana evaluasi dibuat lebih menarik dengan kompetisi sehat, avatar, musik, dan efek visual.



KAHOOT



*Kuis Interaktif dan Menyenangkan
Untuk Siswa*

Kahoot!

*“Let’s uncover the amazing features of Kahoot
that make learning so much fun”*

APA ITU KAHOOT?

MENGENAL KAHOOT

Kahoot! Ini adalah salah satu platform pendidikan paling populer dan efektif yang ada saat ini. Alat ini semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, sebagian karena penggunaannya yang intensif selama masa isolasi, ketika siswa dan guru membutuhkan alat interaktif untuk melanjutkan pembelajaran jarak jauh. Kahoot! adalah **platform pembelajaran gratis berdasarkan pembuatan kuis interaktif**, tersedia dalam **versi web dan melalui aplikasi seluler**. Pada dasarnya, seorang guru—atau pengguna mana pun—dapat membuat serangkaian pertanyaan tentang topik tertentu, baik untuk memperkuat konten akademis, melakukan evaluasi, atau sekadar bermain dengan teman dalam lingkungan yang lebih santai. Pertanyaan-pertanyaan ini dijawab secara individu atau sebagai tim, yang mendorong partisipasi dan motivasi.

Prosesnya sangat sederhana: pembuat permainan, biasanya guru, membuat serangkaian pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban. **Siswa terhubung ke Kahoot! melalui kode PIN**, memungkinkan mereka untuk bergabung dengan mudah dari semua jenis perangkat seluler, komputer, atau tablet. Pemain harus menjawab pertanyaan dalam waktu tertentu, dan semakin cepat mereka melakukannya dan semakin benar, semakin banyak poin yang mereka peroleh.

Kahoot merupakan sebuah alat berbasis permainan yang merupakan hasil dari sebuah proyek penelitian Lecture Quiz yang dimulai pada tahun 2006 di Universitas Sains Norwegia dan Teknologi (NTNU). Penggunaan Kahoot, quizlet, dan Google Formulir dalam kelas daring dan di waktu luang siswa di luar kelas memberikan dampak positif, yaitu pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, kontribusi terhadap keterampilan mengajar

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, R., Elthia, M. W. ., & Tanashur, P. . (2024). Investigating the Effectiveness of Kahoot Quizzes in Grammar Learning. *IJLHE: International Journal of Language, Humanities, and Education*, 7(2), 205–212. <https://doi.org/10.52217/ijlhe.v7i2.1608>
- Daryanes, F., Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science*. Vol. 3(2).
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2(1).
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia.
- Husnawati, Zulfa. Carina, Annisa. 2023. Gamification (Kahoot) and Its Usage in Teaching and Learning Process for Primary Education of SD/MI. *Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series*. Vol. 6 No.3. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Irwan, I., dkk. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot! Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 8(1).
- Juan, F. A., Ki'i, O. A., & Panis, I. C. (2025). Analysis of Wordwall-Based Gamification Design in Science Learning on Force and Motion Material. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 7(1), 50–61. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v7i1.6503>

- Kurniawan, A. Panduan Penggunaan Kahoot! <https://lib.unika.ac.id>. Diakses Pada 15 Juli 2025.
- Kuron, Meidy Atina, and Regina N. Pakpahan. "Pengaruh Metode Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa De Lima Tondano." *Sciencing: Science Learning Journal* 4.2 (2023): 167-173.
- Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B. *et al.* Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *RPTTEL* 13, 9 (2018). <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 9(1).
- Padila Rahmasari, T. (2025). Wordwall: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung Deep Learning. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3840–3844. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2192>
- Puspita, Tika. Sari Dwitalia Dessy. 2021. Bimbingan Teknis Merancang Pembelajaran Interaktif Berbasis Daring Di Masa Normal Baru Pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*. Vol 5 No 1 Juli 2021
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021).
- “Peranan Game Edukasi Kahoot! dalam Menunjang Pembelajaran Matematika”. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.

Yılmaz, Sibel Sadi, Yaşar, Mehmed Diyaddin. 2023. Effects of Web 2.0 Tools (Kahoot, Quizlet, Google Form Example) on Formative Assessment in Online Chemistry Courses. *Journal of Science Learning*. Vol. 6(4).442-456



WAYGROUND



Aplikasi Bagi Guru untuk Membuat Evaluasi Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan bagi Siswa

WAYGROUND
formerly Quizizz

“Let’s explore Wayground — where learning turns into an exciting adventure, and every quiz becomes a journey of discovery!”

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di MTsN 6 Kediri* (Skripsi, IAIN Kediri). IAIN Kediri Repository. https://etheses.iainkediri.ac.id/7053/7/932141918_bab2.pdf
- Futurity Education. (2024). *Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest*. *Futurity Education Journal*, 4(2), 112–120. Retrieved from <https://futurity-education.com/index.php/fed/article/view/325>
- Jorgensen, J. A. (2023). *The Benefits of Quizizz: A Powerful Tool for Formative Assessments*. Retrieved from <https://www.jeremyajorgensen.com> diakses tanggal 07 Juni 2025
- Kemendikbudristek. (2024). *Apakah itu Quizizz?* Pusat Informasi Akun belajar.id. <https://pusatinformasi.belajar.id/hc/id/articles/34507789510297-Apakah-itu-Quizizz>
- Kompasiana. (2024). *Manfaat Quizizz sebagai Bahan Ajar*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/desywulandari/6690eb3fed6415555d6955b2> diakses tanggal 07 Juni 2025
- Nurmalia, L., Lutfi, Rosm, & Emorad, A. I. (2021). *Peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui aplikasi edukasi Quizizz*. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 33–40.
- Sari, R. A., & Irawan, R. (2023). *Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Jurnal Sosiologi Pendidikan dan Pembelajaran IPS* 5(1), 45-51.



WORDWALL



“Setiap tantangan di Wordwall bukan sekadar soal — melainkan kesempatan untuk belajar, mencoba lagi, dan menjadi lebih baik.”

DAFTAR PUSTAKA

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.”* In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN I Lamongan. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Surabaya*, VI.
- Mujahidin, Arif Agus, et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti". *Innovative: Journal of Social Science Reserach*, Vol 1, No. 2 (2021),
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Dacing (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>



PROFIL PENULIS



Meidy Atina Kuron, M.Pd Lahir pada 03 April 1990 di Kabupaten Viqueque Timor Leste. Penulis mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Fisika dari Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA) Universitas Negeri Manado (Unima) pada tahun 2009. Penulis menyelesaikan studi Magister pada Program Pendidikan IPA di Universitas Negeri Manado (Unima) pada tahun 2015. Pada tahun 2022 Penulis diangkat sebagai dosen di Universitas Negeri Manado Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumihan (FMIPAK) dan sampai saat ini aktif sebagai penulis peneliti dan penulis artikel, buku ajar, buku referensi di berbagai media online maupun offline. Bagi pembaca yang ingin berkorespondensi dapat menghubungi meidykuron@unima.ac.id



Dr. Ferdy Dungus, M.Si.

Penulis merupakan Dosen tetap pada Program Studi Pendidikan IPA Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumian (FMIPAK) Universitas Negeri Manado sejak tahun 1987. Lahir di Kota Bitung pada tanggal 13 Februari 1963. Menempuh Pendidikan Sarjana (S1) Pendidikan Fisika pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Manado (IKIP) dan meraih gelar Magister Sains (S2) pada Program Studi Pengideraan Jauh Program Pasca Sarjana Universitas Gadjah Mada pada tahun 1997. Penulis meraih gelar Doktor pada tahun 2012 di Universitas Negeri Jakarta pada bidang konsentrasi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. Sebagai seorang yang sepenuhnya mengabdikan dirinya sebagai dosen, selain pendidikan formal yang telah ditempuhnya penulis juga menghasilkan beberapa penelitian dan publikasi jurnal di bidang evaluasi Pendidikan dan pembelajaran serta aktif terlibat dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan Pendidikan di Indonesia.

Email: ferdydungus@unima.ac.id



Reinhard Komansilan, S.Kom., M.Kom.

Penulis merupakan Dosen tetap pada Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi sejak tahun 2021. Lahir di Manado, 22 Mei 1990. Menempuh Pendidikan Sarjana (S1) Teknik Informatika dan Magister (S2) Sistem Informasi di Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Fakultas Teknologi Informasi. Sebagai seorang yang sepenuhnya mengabdikan dirinya sebagai dosen, selain pendidikan formal yang telah ditempuhnya penulis juga menghasilkan beberapa penelitian dan publikasi jurnal di bidang teknologi aplikasi berbasis web dan teknologi pendukung pembelajaran, Penulis juga aktif terlibat dalam pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan literasi digital dalam pemanfaatan teknologi pendukung bisnis UMKM daerah melalui pengembangan aplikasi dan sebagai narasumber pelatihan penggunaan aplikasi.

Email: reinhardkomansilan@unsrat.ac.id



Prof. Dr. Treesje Katrina Londa, M.Si Lahir pada 02 Juli 1963 di Kabupaten Minahasa Selatan Propinsi Sulawesi Utara. Penulis mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Fisika dari Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA IKIP Manado pada tahun 1986. Penulis menyelesaikan studi Magister pada Program Studi Ilmu Lingkungan di Universitas Indonesia Jakarta pada tahun 1996. Penulis meraih gelar doktornya di bidang Sains di Universitas Airlangga Surabaya. Penulis telah meraih Guru Besar pada tahun 2008 dan aktif sebagai penulis artikel, buku ajar, buku referensi di berbagai media online maupun offline serta aktif sebagai peneliti di bidang Ilmu Lingkungan. Saat ini penulis adalah Dosen di Program Studi Ilmu Lingkungan Jurusan Fisika Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumihan Universitas Negeri Manado.

Buku ajar “**Gamifikasi dalam Evaluasi Pembelajaran: Kahoot, Wayground, dan Wordwall**” hadir sebagai panduan praktis dan teoretis bagi pendidik untuk memahami serta mengimplementasikan pendekatan gamifikasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Gamifikasi, sebagai strategi yang mengadopsi elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, penghargaan, dan kompetisi, telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar peserta didik. Pendekatan ini mengubah suasana evaluasi yang sebelumnya bersifat monoton menjadi aktivitas yang menyenangkan, menantang, dan bermakna.

Melalui buku ini, pembaca diperkenalkan pada tiga platform utama yang populer dan efektif dalam mendukung penerapan gamifikasi, yaitu Kahoot, Wayground, dan Wordwall.

- Kahoot menonjol dengan sistem kuis berbasis waktu dan leaderboard yang mampu memacu semangat kompetitif peserta didik secara langsung dan interaktif. Platform ini ideal digunakan dalam evaluasi formatif dan pembelajaran kolaboratif di kelas.
- Wayground menawarkan fitur yang lebih fleksibel dan kontekstual, memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan aktivitas berbasis permainan dalam bentuk simulasi, teka-teki, dan eksplorasi digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar.
- Wordwall, di sisi lain, menghadirkan variasi aktivitas evaluasi berbasis permainan seperti *matching games*, *word search*, *quiz*, dan *random wheel* yang sangat mudah dirancang bahkan oleh guru pemula sekalipun. Platform ini sangat cocok untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di berbagai jenjang pendidikan.

Setiap bab dalam buku ini disusun secara sistematis mulai dari konsep dasar gamifikasi, teori evaluasi pembelajaran modern, hingga panduan teknis penerapan ketiga aplikasi tersebut dalam konteks pembelajaran digital. Selain membahas fitur dan fungsi masing-masing platform, buku ini juga menyajikan contoh implementasi nyata, langkah-langkah pembuatan kuis interaktif, serta strategi refleksi hasil belajar melalui aktivitas berbasis permainan.

Buku ini ditujukan bagi guru, dosen, mahasiswa calon pendidik, serta praktisi pendidikan yang ingin memperkaya metode evaluasi mereka dengan pendekatan yang lebih inovatif dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Dengan memanfaatkan Kahoot, Wayground, dan Wordwall, proses evaluasi tidak lagi hanya menjadi alat ukur hasil belajar, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengalaman belajar yang inspiratif, kolaboratif, dan menyenangkan.



IKAPI
IKATAN AKADEMIK PENDIDIKAN INDONESIA

CV. Tahta Media Group

Surakarta, Jawa Tengah

Web : www.tahtamedia.com

Ig : tahtamedigroup

Telp/WA : +62 896-5427-3996

