KAMPUS AKADEMIK PUBLISING
Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM)
Vol.4, No.4 Agustus 2026
e-ISSN: 3025-5465, p-ISSN : 3025-7964, Hal 1219-1229
DOI : https://doi.org/10.61722/jipm.v4i4.2845

POLA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA ASESMEN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DI SMK BINA PUTRA

Syafa Devrniari Aminarti[1], Hendi Irawan[2]

[1,2] Universitas Indraprasta PGRI
*Penulis Korespondensi: syafadevrniari775@gmail.com , hendiirawankesos@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the patterns of gamification-based history learning as a medium for assessing students' abilities at SMK Bina Putra. The background of this research is driven by the paradigm shift in digital era education, which demands innovative and adaptive assessment media, considering that conventional history learning and assessment often cause boredom and lack an interactive nature. The method used in this research is descriptive qualitative with data collection techniques through participatory observation, structured and in-depth interviews, and documentation. The subjects of this study were a history teacher and eleventh-grade students at SMK Bina Putra. The results showed that the implementation of gamification-based history learning creates a competitive yet collaborative learning pattern. The utilization of digital platforms such as Kahoot, Quizizz, and Classcraft successfully transforms conventional assessment into a reflective and ongoing process. Gamification significantly increases students' engagement, motivation, focus, and historical critical thinking skills. As an assessment medium, gamification assists educators in diagnosing cognitive and affective abilities in real-time, accurately, and objectively. Thus, gamification-based learning provides positive implications for the continuous transformation of historical education in vocational high schools.*

Keywords: *History Learning, Gamification, Ability Assessment*

Abstrak. Pola pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi sebagai media asesmen kemampuan peserta didik di SMK Bina Putra merupakan fokus utama dalam penelitian ini. Latar belakang penelitian ini didorong oleh pergeseran paradigma pendidikan era digital yang menuntut media asesmen yang inovatif dan adaptif, mengingat pembelajaran dan asesmen sejarah konvensional sering kali memicu kebosanan serta kurang interaktif. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatif, wawancara terstruktur dan mendalam, serta dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah pendidik mata pelajaran sejarah serta peserta didik kelas XI di SMK Bina Putra. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi menciptakan pola belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif. Pemanfaatan platform digital seperti Kahoot, Quizizz, dan Classcraft sukses mentransformasi asesmen konvensional menjadi proses yang reflektif dan berkelanjutan. Gamifikasi terbukti meningkatkan keaktifan, fokus, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis historis peserta didik secara signifikan. Sebagai media asesmen, gamifikasi membantu pendidik mendiagnosis kemampuan kognitif maupun afektif peserta didik secara real-time, akurat, dan objektif. Dengan demikian, pola pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan implikasi positif bagi transformasi berkelanjutan pendidikan sejarah di sekolah menengah kejuruan.

Kata kunci: *Pembelajaran Sejarah, Gamifikasi, Asesmen Kemampuan*

Naskah Masuk: 19 Juli 2026; Revisi: 19 Juli 2026; Diterima: 19 Juli 2026; Terbit: 20 Juli 2026.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad ke-21 telah membawa disrupsi yang luar biasa dalam seluruh lini kehidupan, tidak terkecuali pada sektor pendidikan (Printina et al., 2023). Dinamika zaman ini menuntut adanya rekonstruksi radikal terhadap materi, metode, media, hingga sistem asesmen yang selama ini diterapkan di sekolah (Ashari et al., 2023). Guru sebagai garda terdepan tidak lagi sekadar menjadi transmiter ilmu pengetahuan (*source of knowledge*), melainkan harus bertindak sebagai fasilitator, motivator, sekaligus perancang pengalaman belajar (*learning experience designer*) yang transformatif, inovatif, dan kontekstual (Sagala et al., 2022). Tantangan di era digital ini menjadi kian kompleks ketika dihadapkan pada karakteristik peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang secara psikologis dan praktis membutuhkan pendekatan yang dinamis, aplikatif, visual, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi digital (Wilia Ningsih et al., 2025).

Namun, realitas empiris di lapangan menunjukkan adanya jurang pemisah yang lebar antara tuntutan idealitas tersebut dengan praksis pembelajaran sejarah di ruang kelas. Selama berdekade-dekade, mata pelajaran sejarah sering kali terjebak dalam stigma yang kurang menguntungkan. Sejarah kerap dipersepsikan oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang monoton, menjemukan, teoritis, abstrak, dan dipenuhi oleh hafalan tahun serta nama tokoh semata (Sagala et al., 2022). Pola pengajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) melalui metode ceramah satu arah semakin memperkokoh kejenuhan tersebut. Padahal, pada hakikatnya, pembelajaran sejarah mengemban misi sakral dalam sistem pendidikan nasional, yaitu menanamkan kesadaran akan dimensi waktu (*time sense*), membangun orientasi temporal yang menghubungkan masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta membentuk jati diri dan karakter bangsa yang berlandaskan pada nilai-nilai luhur Pancasila (Rulianto, 2018). Tanpa adanya pemahaman sejarah yang kokoh, peserta didik akan kehilangan arah dalam menavigasi arus globalisasi yang kian deras (Anggara, 2025).

Selain masalah pada penyampaian materi, problematika krusial lainnya terletak pada sistem penilaian atau asesmen kemampuan peserta didik (Munaroh, 2024). Evaluasi hasil belajar sejarah secara konvensional yang dominan mengandalkan tes tertulis

berbasis kertas (*paper-based test*) cenderung kaku dan sering kali menegangkan. Asesmen model lama ini tidak jarang hanya mampu mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah (hafalan) tanpa bisa menggambarkan perkembangan kompetensi peserta didik secara komprehensif, autentik, dan berkelanjutan (Wardati, 2026). Kondisi psikologis siswa yang merasa cemas saat menghadapi ujian konvensional juga berpotensi mengaburkan objektivitas hasil asesmen tersebut. Menghadapi persoalan yang pelik ini, integrasi konsep gamifikasi ke dalam sistem pembelajaran dan asesmen sejarah muncul sebagai salah satu solusi alternatif yang sangat menjanjikan untuk menjembatani kebutuhan generasi z dan alfa yang sangat responsif terhadap teknologi multimedia (Feptiana, 2025).

Gamifikasi (*gamification*) merupakan sebuah pendekatan inovatif yang mengadopsi mekanisme, estetika, berpikir, dan elemen-elemen khas yang ada di dalam permainan atau video game ke dalam konteks non-permainan, yang dalam hal ini adalah proses pendidikan. Melalui integrasi elemen permainan seperti poin (*points*), lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), levelisasi, dan tantangan (*challenges*), pembelajaran sejarah ditransformasikan menjadi sebuah petualangan interaktif (Jusuf, 2016). Peserta didik tidak lagi sekadar menjadi pendengar pasif, melainkan pemain aktif yang tertantang untuk menyelesaikan misi-misi sejarah, menganalisis hubungan sebab-akibat dari sebuah peristiwa lampau melalui simulasi permainan, serta berkolaborasi dalam memecahkan masalah (Purba et al., 2024).

Lebih jauh dari sekadar menjadi media pembelajaran yang menghibur, gamifikasi memiliki potensi besar untuk direvolusi sebagai media asesmen formatif yang efisien dan humanis. Melalui platform digital berbasis gamifikasi, setiap aktivitas, kecepatan berpikir, ketepatan analisis, dan pola kesalahan siswa terekam secara otomatis dan akurat. Sistem ini mampu memberikan umpan balik (*immediate feedback*) yang instan bagi siswa, sekaligus menyajikan analisis data statistik yang mendalam bagi guru secara real-time. Dengan data tersebut, pendidik dapat mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, serta merancang tindakan perbaikan secara lebih personal dan berkelanjutan (Azim et al., 2025).

SMK Bina Putra Jakarta Selatan merupakan salah satu institusi pendidikan kejuruan yang menyadari pentingnya pemanfaatan inovasi berbasis teknologi dalam pembelajaran.

Heterogenitas latar belakang, minat, dan gaya belajar siswa kelas XI di SMK Bina Putra memerlukan sebuah stimulus pengajaran yang dapat merangkul antusiasme mereka terhadap gawai digital agar tidak terdistraksi ke arah yang negatif, melainkan diarahkan untuk tujuan akademik. Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk menganalisis secara mendalam mengenai pola pembelajaran sejarah yang memanfaatkan platform digital berbasis gamifikasi, mengkaji implementasinya sebagai media asesmen kemampuan peserta didik, serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa di SMK Bina Putra.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitia ingin mengeksplorasi secara mendalam, utuh, dan alamiah mengenai fenomena sosial yang terjadi di lapangan, khususnya terkait interaksi, persepsi, dan dinamika implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah. Melalui desain deskriptif, peneliti berupaya menyajikan Gambaran yang rinci, sistematis, dan faktual mengenai realitas empiris di Lokasi penelitian tanpa melakukan manipulasi variable.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bina Putra yang berlokasi secara strategis di Jalan Kemang Timur Raya No. 50, Kelurahan Bangka, Kecamatan Mampang Prapatan, Jakarta Selatan. Waktu penelitian berlangsung selama tiga bulan, terhitung mulai dari bulan Mei hingga Juli 2026. Penentuan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa SMK Bina Putra telah mulai mengintegrasikan inovasi teknologi dalam proses pembelajaran dan asesmen serta memiliki keterbukaan yang tinggi terhadap pengembangan riset pendidikan.

Subjek utama dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri dari satu orang pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI (Bapak Bimo Rafi Widianto, S.Pd.) dan lima orang peserta didik kelas XI yang aktif mengikuti pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) dalam pengumpulan data, yang didukung oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tiga instrumen utama:

1. Observasi Partisipatif: Peneliti hadir langsung di ruang kelas XI SMK Bina Putra untuk mengamati secara cermat jalannya proses pembelajaran sejarah, perilaku siswa, interaksi kelas, serta bagaimana elemen-elemen gamifikasi diterapkan pada saat asesmen berlangsung.
2. Wawancara Mendalam: Dilakukan secara tatap muka dan semi-terstruktur dengan pendidik dan peserta didik untuk menggali pemikiran, kendala, manfaat, serta perasaan mereka terhadap sistem asesmen berbasis permainan ini.
3. Dokumentasi: Peneliti mengumpulkan dokumen tertulis dan visual yang relevan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, daftar nilai siswa, sarana prasarana sekolah, hingga foto-foto aktivitas kelas dan tangkapan layar platform digital yang digunakan.

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman, yang meliputi empat tahapan yang berjalan secara simultan: pengumpulan data, reduksi data (merangkum, memilih hal-hal pokok, dan membuang yang tidak relevan), penyajian data (menyusun informasi secara sistematis dalam bentuk narasi deskriptif), serta penarikan kesimpulan atau verifikasi [16]. Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data yang diperoleh, peneliti melakukan teknik triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber (membandingkan data hasil wawancara antara guru dan siswa) dan triangulasi metode (mencocokkan data hasil wawancara dengan data hasil observasi dan dokumentasi di lapangan).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pola pembelajaran sejarah di kelas XI SMK Bina Putra mengalami transformasi yang signifikan dari pola *teacher-centered* menuju pola pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Bapak Bimo Rafi Widianto, S.Pd., mengemas penyampaian materi sejarah yang awalnya dianggap abstrak dan membosankan menjadi sebuah skenario permainan yang menantang. Aplikasi atau tool utama yang sering diintegrasikan dalam pembelajaran ini meliputi Kahoot, Quizizz, dan Classcraft.

Pola pembelajaran dirancang melalui tahapan yang terstruktur:

1. Tahap Orientasi dan Penyiapan Misi: Guru menyampaikan pengantar materi sejarah (misalnya, materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia) secara singkat menggunakan media visual. Guru kemudian menetapkan "misi" atau tantangan yang harus diselesaikan oleh peserta didik, baik secara individu maupun berkelompok.
2. Tahap Aktivasi Elemen Game: Pada tahap ini, siswa masuk ke platform digital (seperti Quizizz atau Kahoot) menggunakan gawai mereka. Di dalam platform tersebut, berbagai elemen gamifikasi diaktifkan:

- Poin dan Penghargaan: Siswa mengumpulkan poin untuk setiap jawaban yang benar dan cepat.
- Papan Peringkat (Leaderboard): Peringkat siswa ditampilkan secara langsung di layar proyektor depan kelas, memicu atmosfer kompetisi yang sehat dan menyenangkan.
- Lencana (Badges) dan Level: Siswa yang berhasil konsisten menjawab dengan benar akan mendapatkan lencana digital tertentu dan naik ke level yang lebih tinggi.

3. Tahap Umpan Balik dan Penguatan: Setelah kuis atau misi berbasis gamifikasi selesai dilaksanakan, aktivitas tidak langsung berhenti begitu saja. Guru bersama siswa secara kolaboratif memanfaatkan fitur *Review Question* yang tersedia di dalam platform untuk membedah kembali pertanyaan-pertanyaan, terutama pada jawaban yang paling banyak keliru atau memicu kebingungan. Tahap ini menjadi krusial karena memberikan ruangan refleksi yang aman bagi siswa untuk mengoreksi miskonsepsi pemahaman mereka secara langsung. Melalui diskusi interaktif ini, siswa tidak hanya mengetahui jawaban yang benar, tetapi juga memahami alasan di balik kekeliruan tersebut, sehingga proses evaluasi berubah menjadi momen pembelajaran baru yang bermakna.

Pola pembelajaran ini terbukti mengubah iklim kelas menjadi sangat dinamis. Siswa tidak lagi mengantuk atau merasa jenuh, melainkan fokus menatap layar dan aktif berpikir mengolah informasi sejarah demi memenangkan tantangan permainan.

1.1 Gamifikasi Sebagai Media Asesmen Kemampuan Peserta Didik

Fokus utama dari inovasi ini adalah memanfaatkan gamifikasi bukan sekadar sebagai hiburan, melainkan sebagai media asesmen kemampuan peserta didik, yang meliputi ranah kognitif (formatif) dan ranah afektif (sikap). Melalui platform digital seperti Quizizz dan Kahoot, proses penilaian tidak lagi dipandang sebagai momen yang menakutkan oleh siswa, melainkan sebagai bagian yang terintegrasi dan mengalir di dalam proses belajar itu sendiri. Peserta didik dapat mengikuti asesmen dalam suasana yang lebih santai, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengurangi tujuan utama penilaian.

Sebagai alat asesmen kognitif, gamifikasi memberikan kemudahan yang luar biasa bagi pendidik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, data statistik hasil jawaban siswa dapat langsung diunduh secara *real-time* setelah sesi permainan berakhir. Guru dapat melihat dengan akurat persentase ketuntasan belajar kelas, waktu rata-rata yang dihabiskan siswa untuk menjawab satu butir soal, serta pola kesalahan pada materi tertentu. Hal ini berfungsi sebagai alat diagnosis yang sangat tajam untuk mendeteksi materi sejarah mana yang belum dipahami secara tuntas oleh mayoritas siswa, sehingga guru dapat segera melakukan penyesuaian strategi pengajaran pada pertemuan berikutnya. Selain itu, hasil asesmen yang tersaji secara otomatis membantu guru menghemat waktu dalam proses penilaian dibandingkan dengan pemeriksaan secara manual. Informasi yang diperoleh juga dapat dijadikan dasar untuk memberikan bimbingan atau penguatan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tertentu. Proses asesmen tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah pada pertemuan berikutnya.

Sementara pada ranah afektif, asesmen berbasis gamifikasi mampu merekam perkembangan sikap peserta didik, seperti tingkat keaktifan, fokus, regulasi diri, serta sportivitas dalam berkompetisi. Ketika elemen papan peringkat (leaderboard) memicu pergeseran posisi nilai secara cepat, siswa dilatih untuk mengelola emosi, tetap fokus, dan termotivasi untuk memperbaiki kesalahan pada soal berikutnya tanpa rasa putus asa.

1.2 Persepsi, Dampak, dan Kendala Penerapan dari Sudut Pandang Guru dan Siswa

Penerapan pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi sebagai media asesmen di SMK Bina Putra memicu berbagai respons dan memberikan dampak multidimensional, di samping memunculkan beberapa tantangan teknis maupun pedagogis yang perlu diatasi.

1. Kelebihan dan Dampak Positif yang Dirasakan Dari hasil wawancara mendalam, Bapak Bimo Rafi Widianto, S.Pd., menyatakan bahwa dampak paling mencolok dari penerapan gamifikasi ini adalah lonjakan keaktifan dan partisipasi peserta didik. Siswa yang biasanya pasif dan enggan bersuara, menjadi sangat interaktif dan antusias ketika dihadapkan pada kuis berbasis permainan. Penggunaan *Immediate Feedback* (umpan balik instan) membantu siswa mengetahui letak kesalahan mereka secara langsung, yang pada gilirannya memperkuat retensi pengetahuan dan *self-efficacy* mereka terhadap materi sejarah.

Dari sudut pandang peserta didik, pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Mereka mengungkapkan bahwa materi sejarah yang sebelumnya dianggap sulit dipahami dan mudah dilupakan menjadi lebih mudah dipelajari karena disajikan melalui aktivitas yang interaktif. Adanya elemen visual yang menarik, musik latar khas permainan, serta sistem poin dan penghargaan membuat suasana belajar terasa lebih hidup sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, proses asesmen yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi rasa tegang yang biasanya muncul saat ujian atau penilaian berlangsung. Peserta didik merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan karena suasana belajar tidak terasa menekan. Kompetisi sehat yang tercipta melalui fitur papan peringkat (*leaderboard*) juga mendorong mereka untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum pembelajaran dimulai. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi terlebih dahulu agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik, sekaligus meningkatkan semangat untuk terus memperbaiki kemampuan dan mencapai peringkat yang lebih tinggi.

2. Kekurangan dan Kendala yang Dihadapi Meskipun memberikan segudang dampak positif, peneliti juga mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasinya di SMK Bina Putra. Kendala utama bersifat teknis, yaitu ketergantungan yang sangat tinggi terhadap stabilitas jaringan internet dan kuota data siswa. Mengingat platform seperti Classcraft atau Kahoot kaya akan tampilan grafis yang berat, fluktuasi sinyal internet dapat menyebabkan hambatan berupa keterlambatan (*lag*) respons gawai siswa, yang berpotensi memengaruhi perolehan poin mereka berdasarkan parameter kecepatan menjawab.

Kendala kedua berhubungan dengan manajemen waktu dan fokus siswa. Adanya gawai di tangan siswa selama proses pembelajaran membuka celah bagi mereka untuk terdistraksi atau tergoda membuka aplikasi non-akademik (seperti media sosial atau pesan instan) jika pengawasan guru melemah. Selain itu, dari segi persiapan, guru dituntut mengalokasikan waktu dan energi ekstra untuk merancang skenario permainan dan menyusun instrumen soal di platform digital sebelum kelas dimulai, sebuah tantangan tersendiri bagi guru yang belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan teknologi mutakhir.

Selain aspek teknis dan manajemen kelas, tantangan yang tidak kalah krusial dalam penerapan asesmen berbasis gamifikasi adalah adanya risiko bias pada hasil evaluasi akibat faktor kecepatan. Mengingat platform seperti kahoot dan Quizizz memberikan poin tambahan bagi peserta didik yang merespons pertanyaan dengan cepat, sistem ini secara tidak langsung dapat merugikan peserta didik yang memiliki tipe belajar reflektif dan membutuhkan waktu lebih lama untuk menganalisis soal secara mendalam. Akibatnya, skor akhir yang tercantum pada papan peringkat (leaderboard) terkadang tidak sepenuhnya mencerminkan kedalaman pemahaman historis siswa yang sebenarnya, melainkan lebih mengukur aspek ketangkasan motorik dan kecepatan membaca mereka. Jika tidak diantisipasi dengan bijak oleh pendidik, dominasi elemen kompetisi ini dikhawatirkan dapat menggeser esensi utama pembelajaran sejarah, yakni internalisasi nilai dan kemampuan berpikir kritis.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi di SMK Bina Putra mampu meningkatkan keaktifan, serta partisipasi

peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain membuat pembelajaran lebih menarik, gamifikasi juga efektif digunakan sebagai media asesmen karena memberikan umpan balik secara cepat dan membantu guru mengetahui tingkat pemahaman siswa. Meskipun masih terdapat kendala, seperti keterbatasan jaringan internet dan perlunya persiapan yang lebih matang dari guru, gamifikasi tetap menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran dan asesmen sejarah di era digital

DAFTAR REFERENSI

Anggara, N. (2025). *REKONTURKSI IDENTITAS NASIONAL MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH* [PhD Thesis, Universitas Ivet]. https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/1136/

Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada sekolah menengah atas di era digital: Systematic literature review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 132–150.

Azim, M. F., Ramadani, N., & Sesmiarni, Z. (2025). Peranan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web Kahoot. *KOLONI*, *4*(4), 1–11.

Feptiana, I. (2025). *ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA ASSESMEN PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DI SMA SEKECAMATAN NATAR* [PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG]. https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/41684

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, *5*(1), 1–6.

Munaroh, N. L. (2024). Asesmen dalam pendidikan: Memahami konsep, fungsi dan penerapannya. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *3*(3), 281–297.

Printina, B. I., Haryono, A., & Raharjo, Y. K. (2023). Pembelajaran Sejarah yang Transformatif di Era Digital. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 49–55.

Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, *1*(5), 299–305.

Rulianto, R. (2018). Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, *4*(2), 127–134.

Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). Pendidikan Sejarah serta problematika yang dihadapi di masa kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 1918–1925.

Wardati, I. (2026). Asesmen Otentik Dalam Konteks Pendidikan Abad 21. *Sistem Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan: Paradigma, Model, Implementasi, Dan Tantangan Di Era Abad*, *21*, 162.

Wilia Ningsih, S. E., Setyaningsih, S., & Irdiyansyah, I. (2025). *Efektivitas Pelatihan Guru: Strategi Menghadapi Tantangan Pendidikan Vokasi di Era Society 5.0*. Rizmedia Pustaka Indonesia.