



Artikel

Efektivitas Desain Umpan Balik Instan dalam Alat Evaluasi Gamifikasi untuk Mendorong Refleksi Diri pada Siswa SMP di SMPN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat

Rustiyana

Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat

Gedung A, Lantai 1, Kompleks Pemda Kabupaten Bandung Barat Jl. Raya Padalarang - Cisarua KM.3

rustiyana@gmail.com

Abstrak: Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kecakapan komprehensif, mencakup cara berpikir, cara bekerja, alat untuk bekerja, dan cara hidup (kompetensi diri). Kompetensi diri ini sangat terkait dengan kemampuan refleksi diri, yang merupakan komponen penting dari *deep learning* (pembelajaran mendalam). Namun, evaluasi konvensional sering memberikan umpan balik yang tertunda, sehingga gagal memicu siklus koreksi dan introspeksi yang cepat yang dibutuhkan siswa digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menyusun kerangka konseptual mengenai bagaimana desain Umpan Balik Instan (UBI) yang terintegrasi dalam Alat Evaluasi Berbasis Gamifikasi (EBG) dapat secara efektif mendorong proses Refleksi Diri (RD) pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Studi ini menggunakan pendekatan sintesis literatur kualitatif (*Conceptual Review*) untuk mengintegrasikan temuan empiris dari studi relevan mengenai gamifikasi, evaluasi formatif, motivasi, dan *self-development* di tingkat sekolah menengah. Analisis tematik dilakukan untuk mengidentifikasi elemen desain EBG yang efektif (seperti Wordwall, Quizizz, dan Plickers) dan mekanisme spesifik UBI dalam memicu *self-regulation*. Gamifikasi evaluasi terbukti meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa SMP, dengan beberapa studi melaporkan peningkatan partisipasi aktif yang substansial (bahkan melebihi 80%). UBI yang terintegrasi (melalui *real-time scoring* dan *feedback loop* cepat) mempercepat siklus koreksi diri dan memaksa siswa untuk segera menganalisis kinerja mereka. Akselerasi ini secara langsung menumbuhkan kesadaran diri (*self-awareness*) dan pengaturan diri (*self-regulation*), yang merupakan inti dari Refleksi Diri. Desain EBG yang mengutamakan UBI (melalui sistem *leveling* dan umpan balik yang konstruktif) berfungsi sebagai strategi pedagogis yang powerful untuk mentransformasi evaluasi menjadi alat pembelajaran yang mendorong *joyful learning* dan *deep learning* yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Gamifikasi, Umpan Balik Instan, Refleksi Diri, Siswa SMP, Evaluasi Pembelajaran.

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

including ways of thinking, ways of working, tools for working, and ways of living (self-competence) (Rahmasari, 2025). This self-competence is highly correlated with self-reflection ability, a critical component of deep learning. However, conventional evaluations often provide delayed feedback, failing to initiate the rapid correction and introspection cycles required by digital students (Rahmasari, 2025; Mislia et al., 2025). This study aims to analyze and construct a conceptual framework outlining how Instant Feedback (IF) design, integrated within Gamified Evaluation Tools (GET), can effectively promote the process of Self-Reflection (SR) in Junior High School (JHS) students. The study utilizes a qualitative literature synthesis approach (Conceptual Review) to integrate empirical findings from relevant studies concerning gamification, formative evaluation, motivation, and self-development at the secondary school level. Thematic analysis was conducted to identify effective GET design elements (such as Wordwall, Quizizz, and Plickers) and the specific mechanisms of IF in triggering self-regulation. Gamified evaluation is proven to enhance intrinsic motivation and engagement among JHS students, with some studies reporting a substantial increase in active participation (even exceeding 80%). Integrated IF (through real-time scoring and rapid feedback loops) accelerates the student's self-correction cycle and compels immediate performance analysis. This acceleration directly fosters self-awareness and self-regulation, which are central to Self-Reflection. Strategically designed GETs that prioritize IF (through leveling systems and constructive feedback) serve as a powerful pedagogical strategy for transforming evaluation into a learning tool that promotes joyful learning and sustained deep learning.

Keywords: Gamification, Instant Feedback, Self-Reflection, and Learning Evaluation

1. PENDAHULUAN

1.1. Urgensi Kecakapan Abad ke-21 dan Kebutuhan Inovasi Pembelajaran

Pendidikan modern menuntut adanya empat pilar kecakapan utama bagi pelajar, yang mencakup cara berpikir, cara bekerja, alat untuk bekerja, dan cara hidup (kompetensi diri) (Rahmasari, 2025). Kebutuhan untuk memiliki kompetensi diri ini menekankan pentingnya kemampuan metakognitif, seperti refleksi diri, yang berfungsi sebagai prasyarat untuk *deep learning* (Rahmasari, 2025; Rahmawati et al., 2025). Tuntutan ini muncul karena adanya kesenjangan antara ekspektasi dunia global dan realitas pendidikan yang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kehidupan global secara efektif (Rahmasari, 2025).

Generasi siswa saat ini, yang merupakan *digital native*, terbiasa dengan stimulasi visual, interaktivitas, dan, yang paling penting, umpan balik instan yang ditawarkan oleh teknologi (Mislia et al., 2025). Jika proses pembelajaran dirasakan monoton atau tidak relevan, siswa cenderung kehilangan minat dan motivasi, bahkan sebuah studi mencatat kerugian motivasi belajar bisa mencapai sekitar 70% (Nugroho Markus et al., 2025; Mislia et al., 2025). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mengadopsi pendekatan kreatif dan inovatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan relevan (Mislia et al., 2025).

1.2. Gamifikasi sebagai Strategi Peningkatan Keterlibatan dan Motivasi Belajar

Gamifikasi didefinisikan sebagai penerapan elemen-elemen desain permainan, seperti poin, lencana, level, dan tantangan, ke dalam konteks non-permainan, termasuk proses pembelajaran dan evaluasi (Jusuf, 2016; Mislia et al., 2025). Tujuan utama dari gamifikasi adalah memanfaatkan mekanisme psikologis yang secara alami memotivasi pemain untuk diterapkan pada konteks belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa (Jusuf, 2016; Mislia et al., 2025).

Gamifikasi sangat selaras dengan konsep *joyful learning*, sebuah pendekatan yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan minim tekanan, yang secara tidak langsung menumbuhkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu (Rahmasari, 2025). Bukti empiris menunjukkan bahwa strategi ini sangat

efektif di tingkat SMP, misalnya, dalam konteks kegiatan ekstrakurikuler, gamifikasi berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa dari 40% menjadi lebih dari 80% (Kau et al., 2025). Gamifikasi mendorong pengembangan diri siswa secara menyeluruh, mencakup peningkatan motivasi, kepercayaan diri, komunikasi, dan manajemen waktu (Rahmawati et al., 2025).

1.3. Peran Evaluasi Formatif dan Umpan Balik Instan (UBI)

Evaluasi memiliki fungsi pedagogis yang krusial, yaitu sebagai alat ukur capaian dan sebagai mekanisme umpan balik (Rahmasari, 2025). Umpan balik yang diberikan setelah evaluasi memungkinkan siswa memahami kelebihan dan kekurangan diri mereka (Rahmasari, 2025). Dalam lingkungan digital, Umpan Balik Instan (UBI) menjadi kunci efektivitas evaluasi. UBI adalah pemberian informasi mengenai skor, akurasi, dan koreksi konsep segera setelah siswa menyelesaikan tugas (Nugroho Markus et al., 2025; Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

Alat evaluasi digital berbasis gamifikasi (EBG) seperti Wordwall, Quizizz, dan Plickers memanfaatkan UBI untuk memperkuat pemahaman konseptual dan memfasilitasi guru dalam memantau perkembangan belajar siswa secara *real-time* (Husna, Yusnidar, & Miharti, 2025; Basyith & Fauzi, 2022; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Kecepatan umpan balik ini, yang menjaga perhatian (*attention*) dan relevansi (*relevance*), mengatasi kelemahan metode konvensional yang sering mengalami umpan balik tertunda, yang dapat menurunkan minat siswa (Rahmasari, 2025).

1.4. Keterkaitan Konseptual UBI dan Refleksi Diri

Refleksi Diri adalah proses metakognitif di mana siswa mengevaluasi kinerja mereka, mengidentifikasi kelemahan, dan menyesuaikan strategi belajar (*self-regulation*) (Rahmawati et al., 2025; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). UBI sangat penting dalam memicu proses Refleksi Diri karena ia menyediakan data kinerja yang akurat dan tepat waktu, yang berfungsi sebagai stimulus langsung untuk evaluasi diri (Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

Mekanisme UBI dalam EBG mempercepat siklus kognitif siswa: mendapatkan hasil →

→ menganalisis kesalahan melakukan koreksi segera. Akselerasi ini menumbuhkan kesadaran diri dan pengaturan diri (Utaminingsih & Setiawaty, 2023; Rahmawati et al., 2025). Lebih lanjut, karena gamifikasi sering mengizinkan *restart* atau *retry* tanpa hukuman, UBI yang diterima pasca-kegagalan memitigasi ketakutan siswa akan kesalahan, mendorong eksplorasi aktif, dan manifestasi perilaku dari refleksi diri dalam bentuk ketekunan (*persistence*) (Jusuf, 2016; Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian

Meskipun gamifikasi dan UBI terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar, analisis mendalam tentang bagaimana *desain UBI spesifik* secara mekanis mendorong *pembentukan kapasitas Refleksi Diri* pada siswa SMP masih memerlukan kerangka konseptual yang kuat (Rahmawati et al., 2025; Abdurrahman & Syukri, 2025; Kau et al., 2025).

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. Menganalisis elemen desain EBG, khususnya UBI, yang terbukti meningkatkan motivasi dan *self-efficacy* siswa SMP (Rahmawati et al., 2025; Andriani et al., 2025).
2. Merumuskan mekanisme pedagogis di mana UBI memfasilitasi proses Refleksi Diri dan *Self-Regulation* (Rahmawati et al., 2025; Andriani et al., 2025).
3. Menyajikan implikasi desain untuk implementasi alat EBG yang efektif untuk mendukung pembelajaran bermakna di SMPN 1 Ngamprah (Rahmasari, 2025).

2. METODE PENELITIAN

2.1. Pendekatan Penelitian dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan metode Pengembangan Kerangka Konseptual (*Conceptual Framework Development*) yang didasarkan pada Sintesis Literatur Kualitatif (*Systematic Literature Review*) (Rahmasari, 2025; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Pendekatan ini relevan untuk menyusun kerangka teoretis yang kuat dengan mengintegrasikan temuan empiris yang telah ada mengenai gamifikasi, evaluasi, UBI, dan siswa tingkat SMP (Rahmasari, 2025; Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sistematis di repositori akademik, berfokus pada studi yang secara eksplisit membahas mekanisme dampak UBI dan elemen gamifikasi. Pemilihan sumber data menekankan pada penelitian yang dapat memberikan pemahaman mendalam tentang kaitan antara motivasi, umpan balik formatif, dan perubahan perilaku kognitif (refleksi diri) pada populasi siswa sekolah menengah (Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

2.2. Kriteria Inklusi dan Prosedur Analisis Data

Studi yang diinklusi mencakup penelitian mengenai evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi (*gamified assessment*), yang secara langsung atau tidak langsung membahas peningkatan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan non-kognitif (seperti refleksi diri, *self-efficacy*, dan *deep learning*). Analisis data dilakukan secara tematik untuk mengidentifikasi dan memilah informasi menjadi tiga tema utama: (1) Komponen Gamifikasi yang terbukti efektif memicu keterlibatan (Jusuf, 2016; Nugroho Markus et al., 2025), (2) Fungsi spesifik Umpan Balik Instan dalam memfasilitasi koreksi diri dan pemantauan guru (Utaminingsih & Setiawaty, 2023; Nugroho Markus et al., 2025), dan (3) Hubungan antara gamifikasi + UBI dengan manifestasi perilaku Refleksi Diri (Utaminingsih & Setiawaty, 2023).

2.3. Kerangka Konseptual Variabel Kunci

Penelitian ini mengkaji interaksi antara variabel independen (Gamifikasi Evaluasi), mekanisme (Umpan Balik Instan), dan variabel dependen (Refleksi Diri). UBI berfungsi sebagai moderator yang mempercepat transisi dari motivasi yang didorong oleh game menuju refleksi yang mendalam. Refleksi Diri diukur secara teoretis berdasarkan perubahan perilaku yang dilaporkan dalam literatur terkait intervensi gamifikasi, di mana UBI yang diterima siswa menyediakan data yang memicu pemantauan metakognitif (Rahmawati et al., 2025). Bukti Refleksi Diri termanifestasi sebagai peningkatan ketekunan (*persistence*) dan kemampuan pengaturan diri (*self-regulation*) (Jusuf, 2016).

Indikator Refleksi Diri yang diharapkan terstimulasi melalui UBI disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Refleksi Diri yang Diharapkan melalui Desain Umpan Balik Instan

Aspek Refleksi Diri	Indikator Operasional	Dukungan Desain Umpan Balik Instan
Kesadaran Diri (<i>Self-Awareness</i>)	Kemampuan mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan belajar (Rahmawati et al., 2025)	Laporan Akurasi Jawaban <i>Real-time</i> dan <i>Feedback</i> Konseptual (Misal: Wordwall) (Husna, Yusnidar, & Miharti, 2025)
Pengaturan Diri (<i>Self-Regulation</i>)	Penyesuaian strategi belajar dan ketekunan (<i>persistence</i>) (Jusuf, 2016)	Fitur <i>Retry</i> atau Mengulang Misi/Tantangan (Misal: Quizizz <i>Jumble</i>) (Jusuf, 2016)
Pemahaman Konseptual Mendalam	Koreksi diri dan tindakan perbaikan segera (<i>immediate correction</i>) (Rahmawati et al., 2025)	Umpan Balik yang menyoroti Kesalahan Konsep Sebelum Lanjut ke Level Berikutnya (Rahmawati et al., 2025)
Mengatasi Hambatan Afektif	Mengurangi kecemasan dan ketakutan akan kegagalan (Jusuf, 2016; Utaminingsih & Setiawaty, 2023)	Desain yang mengizinkan kesalahan untuk diperbaiki tanpa hukuman (<i>restart</i>) (Jusuf, 2016)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Desain Alat Evaluasi Gamifikasi dan Fungsi Umpan Balik Instan

Alat Evaluasi Berbasis Gamifikasi (EBG) dirancang untuk mengintegrasikan elemen game ke dalam proses penilaian, menjadikannya pengalaman yang menyenangkan dan interaktif (*joyful learning*) (Rahmasari, 2025; Kau et al., 2025). EBG berfungsi sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang berbanding terbalik dengan metode evaluasi tradisional yang seringkali terasa monoton (Mislia et al., 2025).

Fungsi Umpan Balik Instan (UBI) adalah elemen desain EBG yang paling penting. UBI memberikan informasi skor, akurasi, dan koreksi konsep secara

cepat (Nugroho Markus et al., 2025; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Misalnya, Wordwall secara spesifik memberikan UBI yang membantu siswa mengidentifikasi kesalahan konsep dan segera memperbaikinya (Husna, Yusnidar, & Miharti, 2025). Platform lain, seperti Quizizz, dan Plickers, juga memberikan UBI secara *real-time* (Basyith & Fauzi, 2022; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Plickers bahkan menunjukkan bagaimana UBI dapat diakses meskipun dalam lingkungan dengan keterbatasan teknologi, di mana guru dapat memindai jawaban siswa menggunakan kartu QR code dan langsung memperoleh laporan analitik (Alifa, Hidayat, & Nur, 2020). Ketersediaan laporan analitik ini memungkinkan guru untuk mengalihkan fokus dari penilaian umum ke pedagogi yang ditargetkan (Alifa, Hidayat, & Nur, 2020).

Kecepatan umpan balik ini sangat penting bagi siswa generasi digital. UBI memastikan bahwa fokus siswa tetap terjaga dan relevansi materi tetap tinggi. Ketika siswa menerima umpan balik yang cepat, mereka dipaksa untuk segera memproses informasi tersebut dan mempertanyakan kinerja mereka—proses kognitif yang merupakan pemicu refleksi diri (Rahmasari, 2025).

3.2. Dampak Gamifikasi terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa SMP

Gamifikasi terbukti secara signifikan meningkatkan motivasi siswa karena menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan interaktif (Mislia et al., 2025). Studi kasus menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menghasilkan peningkatan partisipasi aktif yang substansial, dengan peningkatan dilaporkan mencapai lebih dari 80% dari tingkat awal (Kau et al., 2025). Peningkatan ini tidak hanya didorong oleh poin atau *leaderboard*, tetapi juga oleh rasa pencapaian (*achievement*) dan umpan balik cepat yang meningkatkan motivasi intrinsik (Rahmawati et al., 2025).

Dampak gamifikasi meluas ke pengembangan keterampilan non-kognitif, yang merupakan bagian dari tuntutan abad ke-21 (Rahmawati et al., 2025). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan kemajuan dalam hal kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan manajemen waktu (Rahmawati et al., 2025). Studi lain juga menguatkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah

menengah mampu meningkatkan kepercayaan diri dan rasa senang siswa (Kau et al., 2025). Keterlibatan yang didorong oleh gamifikasi ini, didukung oleh Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction), menciptakan kondisi yang optimal untuk pembelajaran (Jusuf, 2016).

3.3. Mekanisme Umpan Balik Instan dalam Mendorong Refleksi Diri

UBI adalah pendorong utama yang menghubungkan gamifikasi dengan Refleksi Diri (RD). Mekanisme ini beroperasi melalui beberapa jalur penting:

1. **Mempercepat Siklus Pembelajaran-Koreksi** UBI mempercepat siklus belajar dengan mempersingkat jarak kognitif antara tindakan (menjawab) dan konsekuensi (hasil) (Rahmawati et al., 2025). Dalam evaluasi konvensional, umpan balik yang tertunda dapat membuat siswa mengabaikan hasilnya. Sebaliknya, UBI mempertahankan fokus dan segera memicu proses koreksi diri, yang merupakan bentuk pengaturan diri (*self-regulation*) tingkat dasar (Utaminingsih & Setiawaty, 2023).
2. **Reduksi Kecemasan dan Peningkatan Ketekunan:** Elemen gamifikasi, melalui fitur *restart* atau *retry*, mengubah persepsi kegagalan (Jusuf, 2016). UBI menunjukkan kesalahan, tetapi desain game mengizinkan siswa untuk mencoba lagi (Jusuf, 2016). Hal ini memitigasi ketakutan akan kegagalan, mendorong eksplorasi aktif, dan menumbuhkan ketekunan (*persistence*) (Jusuf, 2016; Utaminingsih & Setiawaty, 2023). Ketika siswa mengulang tantangan berdasarkan data UBI, mereka secara aktif terlibat dalam refleksi diri untuk menyesuaikan strategi mereka (Rahmawati et al., 2025).
3. **Fokus pada Kemajuan Pribadi:** Meskipun *leaderboard* memicu kompetisi yang sehat (Mislia et al., 2025), desainer EBG harus memastikan UBI menyeimbangkan fokus kompetitif dengan kemajuan pribadi (misalnya, *leveling* atau *badge*) (Jusuf, 2016). Desain UBI yang efektif harus menjelaskan **mengapa** siswa salah, bukan hanya **bahwa** mereka salah. Pemahaman ini memaksa siswa untuk melakukan refleksi yang lebih analitis dan substantif, alih-alih hanya berorientasi pada peringkat (Rahmawati et al., 2025).

3.4. Implikasi EBG dan UBI untuk *Deep Learning*

Gamifikasi mendukung pencapaian *deep learning* (DL), karena DL membutuhkan siswa untuk mengaitkan konsep, menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikannya, bukan sekadar menghafal (Rahmasari, 2025). Mekanisme interaktif EBG, diperkuat oleh UBI, mendorong eksplorasi aktif dan refleksi, yang merupakan komponen inti DL (Rahmasari, 2025).

UBI yang terstruktur memastikan bahwa siswa menguji pemahaman konseptual mereka sendiri dan menyesuaikan strategi sebelum maju ke materi berikutnya (naik *level*). Hal ini mengarah pada pembelajaran bermakna yang berkelanjutan (Rahmasari, 2025). Dalam konteks operasional di SMPN 1 Ngamprah, penggunaan platform yang adaptif seperti Plickers—yang dapat memberikan UBI dan analisis yang kuat tanpa memerlukan perangkat individual di tangan setiap siswa—membuktikan bahwa peningkatan efektivitas evaluasi dan pemicuan refleksi dapat dicapai meskipun menghadapi tantangan keterbatasan infrastruktur TIK (Alifa, Hidayat, & Nur, 2020). Dengan demikian, penerapan alat EBG bukan hanya inovasi penilaian, tetapi merupakan strategi pedagogis untuk memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, sejalan dengan tujuan pendidikan abad 21 (Rahmasari, 2025).

4. PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan analisis kerangka konseptual yang disintesis dari berbagai studi literatur, disimpulkan bahwa desain Umpan Balik Instan (UBI) merupakan elemen kritis dalam Alat Evaluasi Berbasis Gamifikasi (EBG) yang berfungsi secara efektif untuk mendorong Refleksi Diri (RD) pada siswa SMP. EBG secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan, yang merupakan prasyarat untuk pembelajaran aktif. UBI kemudian bertindak sebagai mekanisme kausal yang mempercepat siklus koreksi diri dan memaksa siswa untuk segera melakukan evaluasi metakognitif.

Akselerasi yang ditimbulkan oleh UBI ini menumbuhkan aspek-aspek kunci RD, yaitu kesadaran diri dan pengaturan diri (*self-regulation*), serta mendukung pergeseran dari pembelajaran dangkal menuju *deep learning* yang

berkelanjutan. Dengan memitigasi ketakutan akan kegagalan melalui fitur *retry* yang didasari UBI, EBG berhasil mentransformasi evaluasi dari alat pengukur menjadi alat pengembangan diri yang dinamis dan efektif.

4.2. Saran dan Rekomendasi

Saran dan rekomendasi dari penelitian ini adalah:

1. Implementasi Strategis UBI, artinya SMPN 1 Ngamprah disarankan untuk mengadopsi platform EBG yang menyediakan UBI yang kuat (misalnya Wordwall atau Quizizz). Implementasi harus memprioritaskan desain UBI yang menyoroti *koreksi konsep* dan *kemajuan pribadi* (melalui *leveling*), daripada hanya memicu kompetisi ranking, untuk memastikan Refleksi Diri substantif.
2. Penguatan Kapasitas Guru, artinya Guru perlu menerima pelatihan dalam merancang dan mengelola aktivitas gamified yang relevan, serta memanfaatkan fitur analitik UBI (laporan data dari Plickers atau Quizizz) untuk mengidentifikasi pola kesalahan siswa dan merancang intervensi yang dipersonalisasi dan reflektif.
3. Fokus Riset Jangka Panjang, artinya diperlukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak jangka panjang UBI pada indikator perilaku Refleksi Diri (misalnya, mengukur peningkatan *persistence* dan kualitas perubahan strategi belajar) pada konteks pembelajaran yang berbeda di tingkat SMP

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan kepada: pertama, pendidik dan tenaga kependidikan serta siswa di SMPN 1 Ngamprah, kedua, kepada seluruh tim ahli dan para peneliti yang karyanya telah memberikan landasan kuat bagi pengembangan kerangka konseptual ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, & Syukri. (2025). Strategi Desain Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Education Learning*, 2(1), 202-213. <https://www.journal.formadenglishfoundation.org/index.php/edutecele/article/view/62>
- Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L. (2020). Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 168-177. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25467>
- Andriani, A., Hendri, N., Yusri, M. A. K., & Masnur, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6(5), 1192-1202. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i5.611>
- Basyith, A., & Fauzi, F. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 24-34. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i1.928>
- Husna, A., Yusnidar, & Miharti, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis Game Based Learning pada Materi Asam Basa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2941-2948. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.929>
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal TICOM*, 5(1), 1-6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>
- Kau, M. E. W., Badu, H., Malabar, F., Ali, S. W., Husain, N., Bay, I. W., & Umar, I. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa. *Journal Abdimas Maduma*, 4(3), 127-132. <https://doi.org/10.52622/jam.v4i3.537>
- Mislia, Riatmaja, D. S., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Widoyos, H., & Nurcahyo, N. (2025). Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Edu Research*, 6(1), 461-470. <https://doi.org/10.47827/jer.v6i1.547>
- Nugroho Markus, S., Sari, R. Y., & Nurhayati, S. (2025). Pelatihan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Bagi Guru Di SDN Kreet. *Berbakti Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 283-288. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v2i3.3878>

- Pasaribu, J., & Syahputra, E. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa SMP. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 20-46. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30717.84961>
- Rahmasari, T. P. (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>
- Rahmawati, R., Saputri, N., & Mulyawan, G. (2025). Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Pengembangan Diri Siswa di SMPN 15 Kota Serang. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 587-593. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i3.2764>
- Utaminingsih, S., & Setiawaty, R. (2023). Evaluasi Pembelajaran dengan Plickers Berbasis Gamifikasi: Literature Review. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 6(2), 826-834. <https://doi.org/10.24176/jpp.v6i2.11224>