



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.17159>

Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development

¹Ahmad Arif Wahyudi R, ¹Ilham Jihad Fauzi, ²Havizh Amanda Kumara

¹Universitas Galuh, Jalan R.E. Martadinata No. 150 Ciamis, Indonesia

²SMA N 1 Ciamis, Indonesia

Email: ilhamciamis@gmail.com

Abstract

This study aims to enhance the historical understanding of tenth-grade students through the implementation of gamification based on Vygotsky's Zone of Proximal Development (ZPD) theory within the framework of classroom action research (CAR). The research was conducted in two cycles, comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were students of class X E 1 at SMA N 1 Ciamis. Data were collected using classroom observations, learning outcome tests, and interviews with students. The findings reveal that the gradual implementation of gamification significantly improved students' understanding of historical material in each cycle. The average class score increased from 55 at the start of the research to 80 by the second cycle. Additionally, gamification enhanced students' engagement in collaborative learning, particularly among students with low to medium ZPD levels. Students demonstrated greater enthusiasm during group discussions, problem-solving activities, and interactive learning sessions. This study concludes that gamification based on ZPD is an effective instructional strategy for improving historical learning outcomes while fostering active student participation. This approach is also relevant for supporting the development of collaborative skills and in-depth comprehension of historical concepts.

Keywords: Gamification, History Learning, ZPD, Social Engagement, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman sejarah siswa kelas X melalui penerapan gamifikasi berbasis teori Zone of Proximal Development (ZPD) Vygotsky. Metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X E 1 SMA Negeri 1 Ciamis. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi kelas, tes hasil belajar, dan wawancara dengan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi secara bertahap meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah pada setiap siklus. Peningkatan terlihat dari skor rata-rata kelas yang meningkat dari 55 pada awal penelitian menjadi 80 pada siklus kedua. Selain itu, gamifikasi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kolaboratif, terutama bagi siswa dengan ZPD rendah hingga menengah. Siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan interaksi belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gamifikasi berbasis ZPD adalah strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Strategi ini juga relevan untuk mendukung perkembangan kemampuan kolaborasi dan pemahaman materi secara mendalam.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pembelajaran Sejarah, ZPD, Keterlibatan Sosial, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

R, Ahmad Arif Wahyudi, et.al. (2025). Implementasi Gamifikasi sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Keterlibatan Sosial dan Pemahaman Siswa dalam Konteks Zone of Proximal Development. *Jurnal Wahana Pendidikan, 12(1), 109-122.*

Sejarah Artikel:

Dikirim 16-12-2024, Direvisi 23-12-2024, Diterima 18-01-2025.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah tidak hanya penting untuk memahami peristiwa masa lalu, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan analitis yang diperlukan dalam menghadapi tantangan masa depan. Sejarah mengajarkan siswa untuk berpikir kritis, menghubungkan kejadian-kejadian masa lalu dengan kondisi sekarang, serta mengapresiasi warisan budaya yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa sejarah memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam mengenai identitas sosial dan perkembangan suatu bangsa (Johnson, 2020). Namun berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilakukan diketahui sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah secara mendalam dan kontekstual. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang monoton, kurang relevannya materi dengan kehidupan siswa, dan minimnya pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Al-Azawi, Al-Faliti, & Al-Blushi, 2016). Rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah merupakan tantangan utama bagi pendidik. Siswa cenderung memandang sejarah sebagai mata pelajaran yang hanya berfokus pada penghafalan fakta, tanggal, dan peristiwa, sehingga mengurangi motivasi mereka untuk belajar (Anderson, 2021). Akibatnya, siswa kurang mampu mengaitkan pembelajaran sejarah dengan konteks kehidupan mereka, baik dalam memahami permasalahan sosial, budaya, maupun politik yang relevan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar sejarah dan minimnya apresiasi siswa terhadap pentingnya materi sejarah dalam membangun pemahaman kritis dan analitis. Dalam konteks Kurikulum 2013 pembelajaran seharusnya dirancang secara sistematis dengan pendekatan yang interaktif dan kontekstual, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Abidin, 2013)

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, pendekatan inovatif perlu diterapkan untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran sejarah. Salah satu pendekatan yang relevan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK memberikan peluang bagi pendidik untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas secara langsung, merancang solusi yang sesuai, melaksanakan tindakan yang terencana, dan mengevaluasi efektivitas solusi tersebut secara berkelanjutan. Dengan menggunakan PTK, pendidik dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa, terutama dalam meningkatkan pemahaman sejarah mereka. PTK juga memungkinkan pendidik untuk mengevaluasi setiap tahap pembelajaran dan melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi (Sari & Pratama, 2021). Salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam PTK yaitu gamifikasi, yang menerapkan elemen permainan dalam pembelajaran.

Elemen-elemen seperti tantangan, poin, level, dan penghargaan digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan bagi siswa (Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke, 2011). Gamifikasi bertujuan meningkatkan motivasi siswa melalui interaksi aktif dalam proses belajar, sehingga siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Dengan menciptakan pembelajaran sejarah, yang dapat memberikan peluang untuk menciptakan simulasi sejarah, tantangan berbasis kelompok, dan permainan cerita interaktif yang relevan dengan materi pelajaran (Smith, 2020). Gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif karena memiliki jangkauan yang luas terhadap penerima (Werbach & Hunter, 2015). Dalam konteks pembelajaran sejarah, gamifikasi memberikan peluang untuk mengatasi kesan monoton dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui simulasi sejarah, tantangan berbasis kelompok, atau permainan berbasis cerita yang relevan dengan materi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami peristiwa sejarah dalam konteks yang lebih menarik dan interaktif. Menurut (Anderson, 2021), gamifikasi dalam pembelajaran sejarah mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang diajarkan. Dengan cara menerapkan elemen gamifikasi, seperti penggunaan mekanika permainan dalam pengajaran sejarah, dapat meningkatkan keterlibatan sosial siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi melalui pendekatan yang lebih interaktif (Hadjistassou, 2020). Selain itu, melalui konsep "Homo Ludens" menekankan pentingnya elemen permainan dalam budaya manusia, yang relevan dalam menciptakan lingkungan belajar berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Huizinga, 2016). Meskipun gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar, implementasinya dalam pendidikan masih membutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memastikan efektivitasnya dalam berbagai konteks pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017).

Dalam menerapkan gamifikasi, teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang diperkenalkan oleh (Vygotsky, 1978) menjadi kerangka teoritis yang relevan. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika siswa mendapat dukungan dari pendidik atau teman sebaya untuk menyelesaikan tugas yang sedikit di luar kemampuan mereka. Interaksi sosial dalam ZPD memungkinkan siswa yang kurang berpengalaman untuk belajar melalui bimbingan siswa yang lebih berpengalaman atau guru. Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, elemen-elemen seperti tantangan kelompok dan kompetisi sehat dapat dimanfaatkan untuk mendorong interaksi sosial yang produktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar dari materi, tetapi juga dari pengalaman kolaboratif yang memperkaya pemahaman mereka. (Jones, M., & Roberts, L., 2022) dalam tinjauan sistematis mereka mengungkapkan bahwa gamifikasi dan pembelajaran kolaboratif saling melengkapi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Mereka mencatat bahwa pendekatan ini memberikan peluang besar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar bersama. Sementara itu, (Kapp, 2012) menjelaskan bahwa metode berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat transfer pengetahuan melalui mekanisme interaktif. (Kim, 2015) dalam tinjauan literturnya juga menyoroti bahwa gamifikasi di bidang pendidikan, termasuk dalam pengajaran sejarah, dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan bagi siswa. (Kumar & Herger, 2013) menekankan pentingnya desain yang menarik dalam perangkat lunak pendidikan berbasis gamifikasi untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi. (Lee & Hammer, 2011) menambahkan bahwa gamifikasi di pendidikan memiliki potensi untuk mengatasi tantangan tradisional dalam keterlibatan siswa,

terutama dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kolaborasi. (Muntean, 2011) juga mencatat bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran daring dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan yang dirancang secara strategis. (Prensky, 2010) melalui konsepnya tentang "Digital Natives" menekankan bahwa generasi siswa saat ini lebih responsif terhadap pendekatan berbasis teknologi, termasuk gamifikasi, yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. (Reeve, 2012) menggarisbawahi pentingnya perspektif teori determinasi diri dalam memotivasi siswa melalui pendekatan-pendekatan yang mendukung kebutuhan psikologis dasar mereka.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) serta (Anderson, Lee, & Miller, 2014) menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga mendorong pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Namun, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah masih jarang dilakukan, terutama dalam konteks kelas dengan tingkat kemampuan siswa yang beragam (Jones & Roberts, 2022). Tantangan utama terletak pada bagaimana mendesain gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai tingkat ZPD, sehingga dapat memberikan manfaat maksimal bagi semua siswa di kelas. (Sari, 2020) menyebutkan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai pendekatan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui integrasi elemen-elemen permainan dalam pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen permainan, seperti tantangan dan penghargaan, efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. (Sujana & Wirata, 2018) juga menyoroti bahwa implementasi gamifikasi secara strategis mampu meningkatkan kompetensi peserta didik melalui aktivitas yang menantang dan interaktif, yang dirancang untuk mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat. Selain itu, (Whitton, 2014) menjelaskan bahwa permainan digital dalam pembelajaran tidak hanya mendukung keterlibatan siswa tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kontekstual. Dalam konteks pendidikan sejarah, (Wijaya, 2017) menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis game untuk menjawab tantangan era digital. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat lebih memahami peristiwa sejarah melalui simulasi dan narasi interaktif yang relevan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik. (Zichermann & Cunningham, 2011) menambahkan bahwa desain mekanika permainan yang tepat dalam aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Mereka juga menekankan pentingnya pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna untuk memastikan elemen gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian-penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa gamifikasi memiliki potensi yang sangat besar untuk diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan, termasuk pembelajaran sejarah, guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan berikut : (1) Bagaimana gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman sejarah siswa yang berada pada berbagai tingkat *Zone of Proximal Development* (ZPD)?, (2) Apakah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah mempengaruhi keterlibatan sosial siswa dalam interaksi kelompok di dalam ZPD? dan (3) Apa dampak penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa dengan kemampuan yang beragam di kelas yang berbeda?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka diketahui penelitian ini bertujuan untuk menjawab

tantangan tersebut dengan menerapkan gamifikasi berbasis ZPD dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama: (1) Menganalisis dampak gamifikasi terhadap pemahaman sejarah siswa di berbagai tingkat ZPD, (2) Mengidentifikasi pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan sosial siswa dalam interaksi kelompok, dan (3) Mengevaluasi pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dengan kemampuan yang beragam. Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah, yang sebelumnya lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran seperti matematika dan bahasa. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pengaruh gamifikasi terhadap aspek keterlibatan sosial siswa, yang sering kali diabaikan dalam kajian sebelumnya. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memperkuat keterlibatan sosial siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kolaborasi, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Smith, 2020; Jones & Roberts, 2022).

Dengan menggunakan pendekatan PTK, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mengembangkan metode pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan efektif. Penerapan gamifikasi yang disesuaikan dengan tingkat ZPD siswa diyakini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman sejarah, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang adaptif dan inklusif, sehingga mampu mengatasi keberagaman kemampuan siswa di kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan metode penelitian yang berfokus pada perbaikan praktik pembelajaran melalui siklus tindakan, observasi, dan refleksi secara berkelanjutan (Creswell, 2014). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah melalui pendekatan gamifikasi berbasis teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) Vygotsky. PTK dipilih karena pendekatan ini memberikan kesempatan kepada guru untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran secara langsung, melaksanakan tindakan terencana, serta mengevaluasi hasil secara bertahap. Selain itu penggunaan penelitian tindakan dalam pendidikan sejarah dapat secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa, terutama ketika strategi pembelajaran yang digunakan melibatkan elemen interaktif dan kolaboratif seperti gamifikasi (Hidayat, 2022). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap tahapan bertujuan memastikan pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan pemahaman sejarah siswa sekaligus keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pendekatan PTK terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Sari & Pratama, 2021; Hidayat, 2022).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X E1 SMA Negeri 1 Ciamis, yang dipilih karena memiliki tingkat heterogenitas tinggi dalam kemampuan akademik. Pemilihan kelas ini memungkinkan analisis mendalam terkait efektivitas gamifikasi dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan tingkat ZPD yang berbeda. Selain siswa, guru sejarah juga dilibatkan sebagai kolaborator dalam merancang dan melaksanakan tindakan pembelajaran. Kolaborasi ini memastikan penerapan strategi gamifikasi sesuai dengan kebutuhan kelas dan memungkinkan refleksi yang lebih akurat untuk menyempurnakan tindakan pada setiap siklus.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa alat untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa selama pembelajaran, partisipasi dalam diskusi kelompok, serta dinamika interaksi di kelas. Tes pemahaman sejarah dilakukan sebelum dan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Wawancara terstruktur membantu menggali persepsi siswa dan guru terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi, termasuk tantangan yang dihadapi dan manfaat yang dirasakan. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerja siswa melengkapi data kualitatif yang terkumpul.

Prosedur penelitian ini meliputi dua siklus yang dirancang berdasarkan temuan dari siklus sebelumnya. Pada siklus pertama, tahap perencanaan difokuskan pada penyusunan rencana pembelajaran berbasis gamifikasi. Elemen-elemen seperti kuis kompetisi kelompok dan sistem poin diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, aktivitas Trivia Sejarah digunakan untuk mendorong siswa menjawab pertanyaan secara kompetitif dalam kelompok. Observasi pada tahap ini mencatat tingkat keterlibatan siswa, partisipasi dalam diskusi, serta hasil tes awal. Refleksi menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa aktif, beberapa siswa dengan tingkat ZPD rendah kesulitan mengikuti kompetisi. Temuan ini menjadi dasar untuk menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya. Pada siklus kedua, rencana pembelajaran disempurnakan dengan menambahkan aktivitas kolaboratif berbasis Misi Sejarah. Dalam kegiatan ini, siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan skenario sejarah interaktif yang dirancang sesuai tingkat ZPD mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk untuk mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa. Observasi pada tahap ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa, khususnya bagi mereka yang sebelumnya kurang aktif. Evaluasi pada akhir siklus ini menunjukkan peningkatan dalam pemahaman sejarah siswa, keterlibatan sosial, serta hasil belajar.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan tematik dan fenomenologis. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi pola keterlibatan siswa, seperti peningkatan partisipasi aktif, kolaborasi, dan antusiasme selama pembelajaran. Sementara itu, analisis fenomenologis membantu memahami pengalaman siswa dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, terutama bagaimana elemen permainan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah tindakan. Indikator keberhasilan penelitian ini mencakup tiga aspek utama: peningkatan pemahaman sejarah siswa yang diukur melalui hasil tes, peningkatan keterlibatan sosial siswa yang diamati melalui partisipasi aktif dalam kelompok, dan perbaikan hasil belajar secara keseluruhan yang terlihat dari nilai rata-rata kelas pada akhir setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Penelitian

Tahap perencanaan dirancang untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Sebagai salah satu pendekatan, diterapkan tantangan pembelajaran berbasis sejarah lokal yang menyoroti proses masuknya pengaruh Hindu-Buddha ke Indonesia. Misalnya, siswa diajak menganalisis jalur perdagangan maritim, artefak, dan prasasti, seperti Yupa, yang menjadi bukti penyebaran pengaruh Hindu-Buddha di Nusantara. Dalam kegiatan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mempresentasikan analisis mereka, termasuk menghubungkan pengaruh Hindu-Buddha dengan perkembangan kerajaan-kerajaan awal seperti Kutai, Tarumanegara, dan Sriwijaya.

Elemen gamifikasi diterapkan melalui berbagai mekanisme menarik, seperti sistem poin yang memungkinkan siswa naik level dari "Sejarawan Pemula" hingga "Sejarawan Ahli," pemberian badge sebagai penghargaan atas pencapaian, dan leaderboard yang mendorong kompetisi sehat. Sebagai contoh, badge "Ahli Jalur Perdagangan" diberikan kepada siswa yang berhasil membuat peta jalur penyebaran Hindu-Buddha dengan detail akurat, sementara leaderboard memacu semangat kompetitif secara positif di antara siswa. Kegiatan kolaboratif menjadi inti strategi ini, di mana siswa yang lebih mahir didorong untuk berperan sebagai mentor bagi teman-temannya yang membutuhkan dukungan dalam ZPD. Guru memfasilitasi diskusi kelompok mengenai peran perdagangan dan hubungan diplomatik dalam penyebaran budaya Hindu-Buddha, serta membimbing siswa dalam pembuatan peta interaktif yang menunjukkan pusat-pusat kerajaan Hindu-Buddha. Selain itu, tingkat kesulitan tugas dirancang secara bertahap untuk mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam. Misalnya, siswa dengan kemampuan dasar diminta membaca teks sejarah sederhana, sedangkan siswa dengan kemampuan lebih tinggi merancang argumen tentang dampak budaya Hindu-Buddha terhadap tradisi masyarakat Indonesia masa kini.

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui tes pemahaman yang mengukur kemampuan siswa memahami sebab dan akibat masuknya pengaruh Hindu-Buddha, observasi keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, dan refleksi individu tentang bagaimana gamifikasi membantu mereka memahami materi. Instrumen evaluasi ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pendekatan ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis ZPD yang memberikan dukungan personal kepada siswa. Dengan integrasi elemen gamifikasi dan fokus pada topik kedatangan Hindu-Buddha, strategi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga relevan secara sosial-budaya. Guru berperan penting dalam memastikan setiap siswa terlibat aktif dan merasa tertantang secara optimal, sehingga diharapkan pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman sejarah, keterlibatan sosial, dan hasil belajar secara signifikan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus, dimulai dari siklus pertama yang difokuskan pada penerapan awal gamifikasi untuk memperkenalkan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan level ke dalam pembelajaran sejarah. Observasi menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan serta adaptasi terhadap format pembelajaran yang baru. Salah satu siswa mengungkapkan, "Awalnya, saya bingung dengan aturan gamifikasi, tetapi setelah dijelaskan lebih lanjut, saya jadi tertarik mengikuti tantangan." Meskipun terdapat kendala, elemen permainan berhasil memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam diskusi kelompok dan aktivitas pembelajaran. Skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 55% sebelum penerapan gamifikasi menjadi 68% setelah siklus pertama. Peningkatan ini lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 53% menjadi 57%.

Tabel 1 memperlihatkan bahwa siswa dengan ZPD lebih rendah menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar berkat bimbingan teman sebaya dan dukungan elemen kompetisi yang ringan. Guru yang bertindak sebagai fasilitator menyatakan, "Siswa lebih antusias belajar karena merasa prosesnya seperti permainan, bukan hanya menghafal fakta sejarah."

Sebelum Gamifikasi (%)	Setelah Siklus 1 (%)
55	68
53	57

Tabel 1. Perbandingan Peningkatan Pemahaman Sejarah Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Gamifikasi Siklus 1

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 55% sebelum penerapan menjadi 68% setelah siklus pertama di kelas eksperimen. Siswa dengan ZPD lebih rendah cenderung lebih termotivasi karena adanya bimbingan teman sebaya dan elemen kompetisi yang ringan. Berdasarkan refleksi siklus pertama, dilakukan perbaikan berupa penyederhanaan aturan permainan dan penyesuaian tingkat kesulitan tantangan sesuai kemampuan siswa. Pada siklus kedua, pembelajaran difokuskan pada aktivitas kolaboratif berbasis Misi Sejarah, di mana siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan skenario sejarah interaktif. Observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah. Siswa dengan ZPD lebih rendah mampu mencapai target belajar dengan dukungan teman sebaya, sementara siswa dengan ZPD lebih tinggi mendapat tantangan lebih kompleks yang mendorong pemahaman mendalam terhadap materi sejarah. Hasil wawancara mengungkapkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dalam memahami materi, dengan salah satu siswa menyatakan, "Saya lebih mudah memahami sejarah karena belajar bersama teman dalam suasana permainan."

Tabel 2 memperlihatkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 68% pada akhir siklus pertama menjadi 80% pada siklus kedua. Peningkatan ini jauh lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 57% menjadi 60%.

Setelah Siklus 1 (%)	Setelah Siklus 2 (%)
68	80
57	60

Tabel 2. Perbandingan Peningkatan Pemahaman Sejarah Siswa Sesudah Penerapan Gamifikasi Siklus 1 dan Sesudah Penerapan Gamifikasi Siklus 2

3. Hasil Gamifikasi Dapat Meningkatkan Keterlibatan Sosial

Keterlibatan sosial dalam interaksi kelompok gamifikasi berdampak signifikan terhadap keterlibatan sosial siswa dalam pembelajaran. Grafik keterlibatan sosial siswa meningkat dari 70% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua di kelas eksperimen, dibandingkan kelas kontrol yang stagnan di angka 60%. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif dalam diskusi kelompok, terutama karena dorongan kompetisi dan penghargaan. Guru berkomentar, "Gamifikasi membantu siswa yang pemalu untuk lebih terlibat karena mereka merasa lebih nyaman belajar dalam kelompok." Perubahan ini menunjukkan bahwa elemen permainan seperti tantangan kelompok dan sistem penghargaan efektif dalam mendorong interaksi sosial, terutama bagi siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah (Hidayah & Syahrul, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan keterlibatan sosial siswa meningkat dari 70% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Hasil ini mendukung pandangan (Jones dan Roberts, 2022), yang menekankan bahwa elemen kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi dapat memperkuat interaksi sosial dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian ini menambah bukti empiris mengenai pentingnya elemen permainan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan

dinamis. Gamifikasi dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan sosial tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Hal ini sejalan dengan temuan (Smith, 2020), yang menemukan bahwa integrasi gamifikasi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran kolaboratif. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri rendah mendapatkan manfaat besar dari pendekatan ini karena mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kelompok. Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator yang memastikan bahwa setiap siswa dapat berkontribusi sesuai dengan tingkat kemampuan mereka.

Penelitian ini relevan dengan studi terbaru di Indonesia yang menyoroti pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran berbasis kelompok (Hidayah & Syahrul, 2022). Studi ini menemukan bahwa gamifikasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi belajar tetapi juga membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran sejarah, temuan ini memberikan kontribusi penting dengan menunjukkan bagaimana elemen gamifikasi dapat disesuaikan untuk mendukung interaksi sosial siswa. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah tetapi juga memperkuat hubungan sosial antar siswa di kelas.

4. Gamifikasi Dapat Meningkatkan Pemahaman Siswa

Gamifikasi memberikan peningkatan yang lebih besar pada siswa dengan kemampuan rendah hingga menengah. Pada siklus kedua, siswa mencapai rata-rata nilai 70%. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menyediakan *scaffolding* yang sesuai untuk membantu siswa memahami materi melalui interaksi sosial dan bimbingan teman sebaya. Siswa dengan kemampuan menengah juga menunjukkan peningkatan signifikan, mencapai rata-rata 85% pada akhir siklus kedua. Namun, siswa dengan kemampuan tinggi hanya mengalami peningkatan kecil, yang mengindikasikan bahwa tantangan gamifikasi perlu terus disesuaikan agar tetap relevan bagi mereka. Guru menyatakan, "Siswa dengan kemampuan tinggi merasa tantangannya cukup mudah, sehingga kami perlu menambahkan aktivitas yang lebih kompleks untuk mereka."

Pembahasan

Hasil penelitian ini mendukung teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) yang dikemukakan oleh (Vygotsky, 1978), di mana pembelajaran optimal tercapai ketika siswa mendapat dukungan dari teman sebaya atau guru untuk menyelesaikan tugas yang berada sedikit di luar kemampuan mandiri mereka. Dalam konteks penerapan gamifikasi, elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan level bertindak sebagai *scaffolding* yang menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran. Elemen-elemen ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan terlibat lebih mendalam dalam proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh studi terbaru yang menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk menyelesaikan tugas yang lebih kompleks (Smith Dkk., 2021).

Pada siklus pertama, penerapan gamifikasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, meskipun terdapat kendala awal seperti kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan dan adaptasi terhadap format pembelajaran yang baru. Guru memainkan peran penting dalam memberikan panduan yang jelas serta mendorong siswa memahami tujuan dari elemen permainan. Dukungan ini memungkinkan siswa dengan ZPD rendah tetap terlibat dalam pembelajaran melalui bantuan teman sebaya yang lebih berpengalaman. Kompetisi ringan, seperti kuis kelompok dan sistem poin, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayah dan Syahrul, 2022), yang menemukan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan kolaboratif.

Pada siklus kedua, perbaikan tindakan seperti penyederhanaan aturan permainan dan penyesuaian tingkat kesulitan tantangan memberikan dampak signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan sosial, pemahaman materi sejarah, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Siswa dengan ZPD rendah mengalami perkembangan signifikan karena dukungan dari teman sebaya dan guru dalam menyelesaikan tantangan. Sebaliknya, siswa dengan ZPD tinggi diberikan tugas yang lebih kompleks, yang mendorong mereka untuk memperluas pemahaman terhadap materi sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam, sebagaimana didukung oleh penelitian (Jones dan Miller, 2020), yang menyoroti bahwa elemen fleksibilitas dalam gamifikasi penting untuk mendukung keberagaman tingkat kemampuan siswa. Penelitian ini mendukung pandangan (Werbach dan Hunter, 2015), yang menyatakan bahwa kombinasi elemen kompetisi dan kerja sama dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi siswa. Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar inklusif dengan menyesuaikan elemen permainan sesuai kebutuhan siswa. Guru memastikan bahwa setiap siswa, baik dengan kemampuan rendah maupun tinggi, dapat terlibat aktif dan merasa tertantang secara kognitif. Jika dibandingkan dengan penelitian (Anderson et al, 2018), yang menemukan bahwa gamifikasi meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini memberikan kontribusi lebih mendalam dengan mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat disesuaikan dengan tingkat ZPD siswa. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan sosial dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, aspek yang sering diabaikan dalam penelitian sebelumnya.

Studi ini juga mengungkapkan bahwa elemen kolaborasi dalam gamifikasi memainkan peran penting dalam mendukung siswa dengan ZPD rendah. Temuan ini didukung oleh penelitian terbaru oleh (Johnson dan Parker, 2023), yang menunjukkan bahwa elemen kolaboratif dalam pembelajaran gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu membangun keterampilan sosial yang relevan dengan kebutuhan dunia nyata. Dalam penelitian ini, siswa dengan ZPD tinggi juga mendapat manfaat dari tantangan individual yang kompleks, yang memungkinkan mereka mengeksplorasi pemahaman materi secara lebih mendalam. Dalam konteks lokal, penelitian ini relevan dengan temuan (Hidayah dan Syahrul, 2022), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan berfokus pada pembelajaran sejarah secara luring dan dampaknya terhadap ZPD siswa. Gamifikasi dalam penelitian ini juga menekankan pentingnya interaksi sosial tatap muka, yang memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Hal ini memberikan perspektif baru dalam penerapan gamifikasi yang lebih komprehensif, terutama dalam konteks pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa elemen permainan, seperti penghargaan dan tantangan, dapat digunakan untuk menciptakan keseimbangan antara kompetisi dan kolaborasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Li et al, 2020), yang menemukan bahwa kombinasi kompetisi dan kolaborasi dalam gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dalam penelitian ini, siswa melaporkan bahwa elemen kompetisi membantu mereka tetap termotivasi, sementara elemen kolaborasi memungkinkan mereka untuk belajar dari teman sebaya. Perbedaan utama penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah fokusnya pada bagaimana gamifikasi dapat diintegrasikan dengan teori ZPD untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan tingkat kemampuan beragam. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan desain yang tepat, gamifikasi

dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman materi, keterlibatan sosial, dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan mengeksplorasi peran guru sebagai fasilitator utama dalam pembelajaran berbasis gamifikasi. Guru memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa elemen-elemen permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung perkembangan kognitif siswa sesuai dengan tingkat ZPD mereka. Dengan dukungan guru, siswa dapat menjembatani kesenjangan antara apa yang mereka ketahui dan apa yang mereka dapat capai dengan bantuan. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya tentang efektivitas gamifikasi sekaligus memberikan wawasan baru tentang bagaimana gamifikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk menerapkan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif.

KESIMPULAN

Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah siswa kelas X di SMAN 1 Ciamis, dengan menggunakan kerangka konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* yang dikembangkan oleh Vygotsky. dengan kemampuan yang beragam. Fokus penelitian ini adalah menganalisis dampak gamifikasi terhadap pemahaman materi sejarah, keterlibatan sosial, dan hasil belajar siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan pemahaman sejarah siswa melalui elemen-elemen seperti tantangan, penghargaan, dan sistem levelisasi. Elemen-elemen ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan tetapi juga berfungsi sebagai scaffolding, membantu siswa dengan kemampuan rendah untuk berkembang melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. Penjelasan ini menjawab tujuan pertama penelitian, yaitu menganalisis dampak gamifikasi terhadap pemahaman sejarah siswa di berbagai tingkat ZPD. Selain itu, keterlibatan sosial siswa meningkat drastis, dengan 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil menciptakan interaksi sosial yang mendukung, selaras dengan tujuan kedua penelitian, yaitu mengidentifikasi pengaruh gamifikasi terhadap keterlibatan sosial siswa dalam interaksi kelompok. Pendekatan gamifikasi juga terbukti mendukung peningkatan hasil akademik secara signifikan. Nilai rata-rata siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, mencerminkan efektivitas metode ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan ketiga penelitian, yaitu mengevaluasi pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dengan kemampuan yang beragam.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah melalui konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*, berikut rekomendasi yang dapat diusulkan untuk penelitian selanjutnya maupun implementasi di lapangan:

1. Pengembangan materi gamifikasi yang lebih spesifik untuk berbagai tingkat ZPD : Penelitian ini dapat memberikan gambaran bahwa penggunaan gamifikasi menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa di berbagai tingkat ZPD. Oleh sebab itu, penelitian yang dapat mengembangkan modul pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang khusus untuk mengakomodasi siswa yang memiliki kemampuan yang sangat rendah, sedang, maupun tinggi.

2. Studi longitudinal tentang dampak gamifikasi terhadap hasil belajar jangka panjang : Penelitian ini hanya mengevaluasi hasil belajar siswa dalam jangka pendek. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk menganalisis dampak gamifikasi terhadap retensi pengetahuan sejarah dan kemampuan analitis siswa dalam jangka panjang.
3. Integrasi teknologi dalam gamifikasi : Studi ini masih menggunakan elemen gamifikasi sederhana. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan teknologi, seperti aplikasi digital berbasis gamifikasi atau game edukasi interaktif, untuk memperluas dampak gamifikasi dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan ini dapat lebih memotivasi siswa, khususnya generasi digital-native.
4. Penerapan gamifikasi pada jenjang pendidikan yang berbeda : Disarankan untuk melakukan replikasi penelitian ini pada jenjang pendidikan lain, seperti SMP atau perguruan tinggi, guna mengevaluasi efektivitas gamifikasi dalam konteks usia dan tingkat pendidikan yang berbeda.
5. Analisis keterlibatan sosial dalam konteks budaya local : Dalam penelitian ini, keterlibatan sosial siswa meningkat melalui gamifikasi. Namun, perlu studi lebih lanjut yang menganalisis bagaimana elemen gamifikasi dapat disesuaikan dengan karakteristik budaya lokal untuk memaksimalkan partisipasi siswa di berbagai wilayah Indonesia.
6. Kombinasi gamifikasi dengan strategi pembelajaran lainnya : Penelitian lanjutan dapat mengevaluasi efektivitas kombinasi gamifikasi dengan strategi pembelajaran lain, seperti pembelajaran berbasis proyek atau flipped classroom, untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih holistik.
7. Pengaruh gamifikasi terhadap perkembangan keterampilan abad ke-21 : Selain meningkatkan pemahaman sejarah, penelitian di masa depan dapat mengevaluasi sejauh mana gamifikasi dapat mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini mengungkapkan potensi besar gamifikasi sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran sejarah. Implementasi dan penelitian lanjutan berdasarkan rekomendasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi lebih besar terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

1. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Ciamis, Drs. H. Ahmad Sudrajat, M.Pd., atas izin yang diberikan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
2. Guru Sejarah SMA Negeri 1 Ciamis, Drs. Wahyudi Setiawan, M.Pd., atas bantuan dan partisipasinya dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi serta dalam memberikan data yang relevan untuk penelitian ini.
3. Siswa Kelas X E 1 dan X E 4 SMA Negeri 1 Ciamis, yang dapat berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Antusiasme dan keterlibatan mereka menjadi bagian penting dari keberhasilan penelitian ini.
4. Tim Ahli Gamifikasi, yaitu Dr. R. Andi Saputra, M.Kom., dari Universitas Indonesia, yang memberikan konsultasi terkait desain pembelajaran gamifikasi berbasis digital. (ganti DPL)

Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusi mereka dalam mendukung kelancaran penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi pengembangan inovasi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. Sekali lagi, terima kasih atas kerja sama dan dukungan dari semua pihak yang telah membantu mewujudkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2013). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational gamification vs. game-based learning: Comparative study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132–136.
- Anderson, C., Lee, S., & Miller, M. (2014). The impact of gamification on learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 106(3), 112–120. <https://doi.org/10.1037/a0035411>
- Anderson, T. (2021). Gamification in history education: Enhancing engagement and understanding. *Educational Technology Review*, 38(2), 45–59.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 2011 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425–2428). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1978942.1979298>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Hadjistassou, S. K. (2020). Enhancing social engagement through gamified learning: The use of game mechanics in teaching history. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1247–1268.
- Hidayah, N., & Syahrul, F. (2022). Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(2), 45–60.
- Hidayat, M. (2022). Improving student participation through action research in history education. *International Journal of Educational Innovation*, 13(1), 80–95. <https://doi.org/10.1016/j.ijedui.2021.09.00>
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge.
- Johnson, R. (2020). The importance of history in education. *Journal of Social Studies Education*, 45(3), 121–134.
- Jones, D., & Roberts, M. (2022). Gamification in history education: A study of student engagement and social involvement. *Journal of Educational Research*, 45(1), 22–36. <https://doi.org/10.1080/00220671.2021.1882345>
- Jones, M., & Roberts, L. (2022). Gamification and collaborative learning: A systematic review. *Educational Technology & Society*, 25(3), 98–112.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Kim, B. (2015). Gamification in education and libraries: A literature review. *Library Technology Reports*, 51(2), 10–22.
- Kumar, J., & Herger, M. (2013). *Gamification at work: Designing engaging business software*. Aarhus: The Interaction Design Foundation.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1–5.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. *The 6th International Conference on Virtual Learning*, 323–329.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Reeve, J. (2012). A self-determination theory perspective on student engagement. In *Handbook of research on student engagement* (pp. 149–172). Boston: Springer.

- Sari, R., & Pratama, M. (2021). The implementation of action research to improve student engagement in history lessons. *Journal of Educational Action Research*, 10(3), 145–159. <https://doi.org/10.1007/jeaar.2021.00516>
- Sari, S. D. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.31941/pedagogia.v11i1.15>
- Smith, A. (2020). The impact of gamification on student engagement in group learning. *Journal of Educational Research*, 15(4), 300–315.
- Sujana, I. W., & Wirata, I. W. (2018). Implementasi gamifikasi dalam meningkatkan kompetensi peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 74–85. <https://doi.org/10.17509/jtp.v20i2.14156>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Whitton, N. (2014). *Digital games and learning: Research and theory*. New York: Routledge.
- Wijaya, T. (2017). Pembelajaran berbasis game dalam konteks pendidikan sejarah di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 80–94.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.