E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258

Halaman 1595 - 1608
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sejarah Menggunakan Metode Gamifikasi (Studi Kasus: Kelas IX SMP ST. Isidorus Lewotala)

Constantinus P.R Tukan[1*], Martinus Irwanto Ishak[2], Bernadete Deta[3]

[1,2,3] Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Nusa Tenggara Timur, Indonesia
e-mail: chostatukan@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran sejarah di SMP ST. Isidorus Lewotala masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa cenderung kesulitan berkonsentrasi dan kurang termotivasi, sementara keterbatasan perangkat dan jaringan internet membuat media pembelajaran digital konvensional sulit diterapkan. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi sejarah kelas IX serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental One Group Pretest-Posttest terhadap 30 siswa yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Media dikembangkan dengan elemen gamifikasi berupa poin, badge, level, challenge, reward, feedback, dan progress, kemudian diuji melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, dan pengujian Black Box sebelum diimplementasikan secara offline. Data motivasi belajar dikumpulkan menggunakan angket model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), sedangkan hasil belajar diukur melalui pretest dan posttest yang dianalisis dengan uji Korelasi Rank Spearman menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian

menunjukkan media memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli materi maupun ahli media dengan kategori sangat layak. Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 66,67 pada pretest menjadi 79,13 pada posttest, atau meningkat sebesar 12,46 poin, sedangkan rata-rata motivasi belajar mencapai 72,73 (90,91%) dengan kategori sangat tinggi. Analisis Korelasi Rank Spearman menghasilkan koefisien $\rho = 0{,}351$ dengan signifikansi 0,057, yang menunjukkan hubungan positif namun belum signifikan secara statistik antara motivasi belajar dan hasil belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi layak digunakan dan berpotensi meningkatkan motivasi serta hasil belajar sejarah siswa, khususnya pada sekolah dengan keterbatasan akses teknologi dan internet.

Kata kunci: Gamifikasi; Media Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Pembelajaran Sejarah

Abstract

History learning at SMP St. Isidorus Lewotala is still dominated by the lecture method, which tends to make students lose concentration and become less motivated, while limited devices and internet access make conventional digital learning media difficult to apply. This study aims to design and implement a gamification-based interactive learning medium for ninth-grade history material and to analyze its effect on students' learning motivation and outcomes. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental One Group Pretest-Posttest design involving 30 students selected through a saturated sampling technique. The medium was developed with gamification elements consisting of points, badges, levels, challenges, rewards, feedback, and progress, and was tested through material expert validation, media expert validation, and Black Box testing before being implemented offline. Learning motivation data were collected using an ARCS-based

(Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) questionnaire, while learning outcomes were measured through pretest and posttest scores analyzed using the Spearman Rank Correlation test in SPSS version 27. The results show that the medium achieved a feasibility percentage of 94% from both the material and media experts, categorized as highly feasible. The average learning outcome score increased from 66.67 in the pretest to 79.13 in the posttest, an increase of 12.46 points, while the average learning motivation score reached 72.73 (90.91%), categorized as very high. The Spearman Rank Correlation analysis produced a coefficient of $\rho = 0.351$ with a significance value of 0.057, indicating a positive but statistically non-significant relationship between learning motivation and learning outcomes. This study concludes that the gamification-based interactive learning medium is feasible for use and has the potential to improve students' motivation and learning outcomes in history, particularly in schools with limited technology and internet access.

Keywords: Gamification; Interactive Learning Media; Learning Motivation; Learning Outcomes; History Learning

LATAR BELAKANG

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan menengah karena berperan dalam membentuk kesadaran sejarah, empati, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan oleh siswa karena identik dengan kegiatan menghafal nama tokoh, peristiwa, dan tahun, serta disampaikan melalui metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat, konsentrasi, dan motivasi belajar siswa terhadap materi sejarah.

Permasalahan tersebut terlihat nyata di SMP St. Isidorus Lewotala, yang terletak di Desa Bantala, Kecamatan Lewolema, Kabupaten Flores Timur, Nusa

Tenggara Timur. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa siswa kelas IX sering mengalami kesulitan berkonsentrasi selama pembelajaran sejarah berlangsung, dan hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau memberikan tanggapan. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat seperti telepon pintar dan jaringan internet di lingkungan sekolah membuat penerapan media pembelajaran digital berbasis daring menjadi kurang optimal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara offline.

Salah satu pendekatan yang berpotensi mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, level, dan tantangan ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna (Werbach & Hunter, 2012) (Deta 2024). Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran sejarah (Martdana & Atno, 2025), meningkatkan hasil belajar melalui platform permainan seperti Gimkit (Agustina et al., 2024), serta mampu diterapkan secara offline di daerah dengan keterbatasan akses internet (Supyan et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian mengenai gamifikasi pada pembelajaran sejarah masih relatif terbatas dibandingkan penerapannya pada mata pelajaran matematika dan sains, terlebih pada konteks sekolah di wilayah dengan literasi digital yang masih rendah seperti Flores Timur.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses perancangan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi sejarah di kelas IX SMP St. Isidorus Lewotala, dan (2) menganalisis pengaruh penggunaan media tersebut terhadap motivasi dan hasil belajar sejarah siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur mengenai penerapan gamifikasi pada pembelajaran sejarah serta menjadi rujukan bagi sekolah lain dengan karakteristik dan keterbatasan fasilitas yang serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experimental design, yaitu desain One Group Pretest-Posttest Design. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi sejarah, dengan mengukur skor siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan. Analisis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar dilakukan menggunakan statistik non-parametrik, yaitu koefisien korelasi Rank Spearman.

Penelitian dilaksanakan di SMP St. Isidorus Lewotala, Desa Bantala, Kecamatan Lewolema, Kabupaten Flores Timur, Nusa Tenggara Timur, pada periode 26 Mei hingga 29 Juni 2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IX yang berjumlah 30 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dilibatkan sebagai subjek penelitian.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan satu variabel bebas, yaitu penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis gamifikasi, dan dua variabel terikat, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Motivasi belajar diukur menggunakan angket berdasarkan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller, sedangkan hasil belajar diukur melalui perbandingan skor pretest dan posttest.

Pengembangan Media

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan perangkat lunak Construct 3, Microsoft PowerPoint, dan Scratch, dengan dukungan aplikasi desain Canva dan Photoshop untuk elemen visual gamifikasi. Media dirancang agar dapat dijalankan secara offline pada komputer atau laptop sekolah, mengingat keterbatasan fasilitas

jaringan internet di lokasi penelitian. Elemen gamifikasi yang diterapkan pada media meliputi: (1) point, sebagai skor yang diperoleh siswa setelah menjawab soal dengan benar dan menjadi syarat membuka level berikutnya; (2) badge, sebagai penghargaan atas pencapaian tertentu; (3) level, sebagai tahapan perkembangan belajar siswa; (4) challenge, berupa tantangan atau misi pada setiap materi; (5) reward, sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan siswa; (6) feedback, berupa umpan balik otomatis atas jawaban siswa; dan (7) progress, yang menampilkan perkembangan belajar siswa secara keseluruhan. Media menyediakan tiga hak akses pengguna, yaitu administrator, guru, dan siswa, serta dilengkapi fitur materi pembelajaran, kuis interaktif pilihan ganda, dan penghitungan skor otomatis.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran IPS, soal pretest dan posttest sebanyak 20 butir untuk mengukur hasil belajar, serta angket motivasi belajar berskala Likert model ARCS sebanyak 20 pernyataan. Kedua instrumen diuji validitasnya menggunakan korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 27 terhadap 30 responden, dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,361. Sebelum diimplementasikan, media juga divalidasi oleh ahli materi (dosen pendidikan sejarah dan guru IPS) serta ahli media (dosen Teknik Informatika) menggunakan skala Likert 1-5, dan diuji secara fungsional menggunakan metode pengujian Black Box.

Teknik Analisis Data

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif melalui perbandingan rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi antara pretest dan posttest. Data motivasi belajar dianalisis berdasarkan persentase skor pada setiap aspek ARCS. Hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar dianalisis menggunakan koefisien korelasi Rank Spearman (ρ) dengan bantuan SPSS versi 27, dengan interpretasi kekuatan hubungan mengacu pada skala Guilford.

E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258
Halaman 1595 - 1608
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Media

Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan sebelum media diimplementasikan kepada siswa. Hasil validasi ahli media terhadap sepuluh aspek penilaian ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan antarmuka	5
2	Kombinasi warna	5
3	Keterbacaan teks	4
4	Konsistensi desain	5
5	Kemudahan navigasi	5
6	Kecepatan sistem	4
7	Fungsi tombol	5
8	Animasi	4
9	Elemen gamifikasi	5
10	Kemudahan penggunaan	5
	Jumlah	47

Skor total 47 dari skor maksimum 50 menghasilkan persentase kelayakan sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi ahli materi juga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 94% dengan kategori yang sama. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki kesesuaian isi dengan kurikulum, tampilan yang menarik, serta navigasi yang mudah dipahami. Validator media memberikan beberapa saran perbaikan, di antaranya penambahan efek suara saat siswa memperoleh poin, animasi saat naik level, perbesaran ikon menu utama, dan penambahan tombol kembali pada setiap halaman. Seluruh masukan tersebut telah diimplementasikan pada tahap revisi.

Pengujian fungsional menggunakan metode Black Box terhadap sebelas fitur utama, meliputi login, menu materi, navigasi, kuis, perhitungan nilai, poin, level, badge, skor akhir, dan logout, menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan tanpa ditemukan kesalahan fungsi (functional error). Uji validitas terhadap 20 butir soal pretest-posttest dan 20 item angket motivasi menggunakan korelasi Product Moment Pearson juga menunjukkan bahwa seluruh butir memiliki nilai r hitung lebih besar dari r tabel (0,361), sehingga seluruh instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan.

Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)

Implementasi media dilakukan terhadap 30 siswa kelas IX. Sebelum menggunakan media, siswa mengerjakan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian mempelajari materi dan mengerjakan kuis pada media, dan selanjutnya mengerjakan soal posttest. Perbandingan statistik deskriptif nilai pretest dan posttest ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Komponen	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai Rata-rata	66,67	79,13	12,46
Nilai Tertinggi	80	95	15
Nilai Terendah	55	68	13
Standar Deviasi	6,54	6,21	-

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,67 pada pretest menjadi 79,13 pada posttest, atau meningkat sebesar 12,46 poin. Nilai tertinggi meningkat dari 80 menjadi 95, dan nilai terendah meningkat dari 55 menjadi 68. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada materi sejarah, sejalan dengan temuan Agustina et al. (2024) yang melaporkan peningkatan hasil belajar sejarah melalui platform gamifikasi Gimkit dan Rohmatulloh et al. (2023) pada aplikasi HI-Merdeka.

Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Model ARCS

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media diukur melalui angket 20 pernyataan berdasarkan empat aspek model ARCS. Hasil analisis ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Motivasi Belajar (ARCS)

Aspek ARCS	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Attention	18,40	92,00%	Sangat Tinggi
Relevance	17,85	89,25%	Tinggi
Confidence	18,02	90,10%	Sangat Tinggi

Aspek ARCS	Skor Rata-rata	Persentase	Kategori
Satisfaction	18,46	92,30%	Sangat Tinggi
Rata-rata	72,73	90,91%	Sangat Tinggi

Rata-rata skor motivasi belajar siswa mencapai 72,73 dari skor maksimum 100, atau setara 90,91%, yang termasuk kategori sangat tinggi. Aspek Satisfaction memperoleh skor tertinggi (92,30%), menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan puas setelah berhasil menyelesaikan tantangan serta memperoleh poin, badge, dan level pada media. Aspek Attention juga tergolong sangat tinggi (92,00%) karena tampilan media yang menarik mampu mempertahankan perhatian siswa. Aspek Relevance memperoleh persentase terendah (89,25%), meskipun tetap tergolong kategori tinggi, yang mengindikasikan perlunya penguatan keterkaitan materi dengan kehidupan siswa. Temuan ini konsisten dengan Martdana & Atno (2025) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar sejarah siswa.

Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar

Analisis hubungan antara motivasi belajar dan hasil belajar dilakukan menggunakan uji Korelasi Rank Spearman dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil pengujian ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Korelasi Rank Spearman

Variabel	Koefisien (ρ)	Sig.	Interpretasi
Motivasi Belajar - Hasil Belajar	0,351	0,057	Hubungan positif lemah

Nilai koefisien korelasi sebesar 0,351 berada pada rentang 0,21-0,40 menurut skala Guilford, sehingga menunjukkan hubungan positif dengan kekuatan lemah antara motivasi belajar dan hasil belajar. Nilai signifikansi sebesar 0,057 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, yang berarti hubungan tersebut belum signifikan secara statistik. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasi belajar siswa cenderung diikuti oleh peningkatan hasil belajar, meskipun pada penelitian ini hubungan tersebut belum mencapai tingkat signifikansi statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh motivasi belajar, tetapi juga oleh faktor lain seperti kemampuan awal, intensitas belajar, dan lingkungan belajar.

Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi berhasil dirancang dan diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di SMP St. Isidorus Lewotala. Media yang dikembangkan mampu mengubah proses belajar yang semula berpusat pada guru (teacher centered) menjadi lebih berpusat pada siswa (student centered learning), sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar aktif. Penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, badge, level, dan reward juga sejalan dengan model motivasi ARCS, karena mampu menarik perhatian (attention), menunjukkan relevansi materi (relevance), membangun kepercayaan diri (confidence), dan memberikan rasa puas (satisfaction) kepada siswa.

Desain media yang dijalankan secara offline terbukti sesuai dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan perangkat dan jaringan internet, sebagaimana juga ditegaskan oleh Supyan et al. (2024) dan Hidayat et al. (2023) bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi tetap dapat efektif diterapkan pada kondisi keterbatasan infrastruktur digital. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki

beberapa keterbatasan, di antaranya media hanya memuat satu topik materi sejarah, implementasi hanya dilakukan pada satu kelas dengan 30 responden tanpa kelas kontrol, media masih bersifat offline sepenuhnya, fitur gamifikasi belum mencakup leaderboard maupun mode multipemain, dan pengukuran efektivitas hanya dilakukan dalam jangka pendek melalui perbandingan pretest-posttest. Keterbatasan ini menjadi dasar rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi sejarah berhasil dirancang dan diimplementasikan sesuai kebutuhan guru dan siswa kelas IX SMP St. Isidorus Lewotala, dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 94% dalam kategori sangat layak, serta seluruh fitur utama berfungsi dengan baik berdasarkan pengujian Black Box. Penggunaan media terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 66,67 pada pretest menjadi 79,13 pada posttest (meningkat 12,46 poin), serta meningkatkan motivasi belajar siswa hingga mencapai kategori sangat tinggi (72,73 atau 90,91%) berdasarkan model ARCS. Analisis Korelasi Rank Spearman menunjukkan adanya hubungan positif antara motivasi belajar dan hasil belajar ($\rho = 0{,}351$), meskipun belum signifikan secara statistik (sig. = 0,057).

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media dengan fitur yang lebih lengkap, seperti integrasi pembelajaran daring, leaderboard secara real-time, animasi yang lebih interaktif, serta penerapan pada mata pelajaran lain dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan kelas kontrol agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penelitian lanjutan juga dapat membandingkan metode gamifikasi dengan metode pembelajaran lain untuk mengetahui efektivitas masing-masing metode dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Deta, Bernadete. 2024. “The Implementation of Gamification Methods in the Edusting Application as an Educational Medium to Enhance Mothers Knowledge of Stunting.” 4(December): 928–42.

Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 4(4), 1475-1484. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766

Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam. Journal on Education, 6(1), 6933-6942.

Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan, 4(2), 327-335. https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148

Putri Astawa, N. L. P. N. S., & Sari Dewi, I. G. A. A. I. (2021). Gamifikasi Cerita Rakyat Bali sebagai Media Pembelajaran Siswa Generasi-Z. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 4(6), 383-389. https://doi.org/10.54371/jiip.v4i6.296

Rohmatulloh, K., Budianto, A., et al. (2023). Pengembangan Aplikasi Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) Dengan Metode Gamification Guna Terwujudnya Society 5.0. Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran, 6, 1033-1041.

Supyan, M., Dasuki, M., & Nur, S. (2024). Penerapan Gamifikasi Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Islam pada Siswa Kelas 4 SDN 2 Jetis Situbondo. Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development, 47-54.

Wahyu, S., & Gotama, J. F. (2024). Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps Dengan Model Gamifikasi Dan GDLC. SKANIKA: Sistem Komputer Dan Teknik Informatika, 7(1), 85-97. https://doi.org/10.36080/skanika.v7i1.3145

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.