

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN
SEJARAH MELALUI DESAIN EVALUASI FORMATIF
BERBASIS GAMIFIKASI**



SYAFIRA LUTFIA FADILLAH

1403622005

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

ABSTRAK

Syafira Lutfia Fadillah. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Desain Evaluasi Formatif Berbasis Gamifikasi.* **Skripsi.** Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran sejarah melalui penerapan desain evaluasi formatif berbasis *gamifikasi* serta mendeskripsikan penerapannya di kelas XI-5 SMA Negeri 43 Jakarta. Penilaian kualitas pembelajaran difokuskan pada perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar peserta didik, serta hasil belajar, dengan kemampuan kausalitas sejarah sebagai fokus pengukuran hasil belajar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart dengan tiga siklus, pada siswa kelas XI-5 SMA Negeri 43 Jakarta tahun pelajaran 2025/2026 berjumlah 36 siswa. Desain evaluasi formatif yang diterapkan terdiri dari pertanyaan pemantik, diskusi berpasangan, dan kuis interaktif berbasis Gimkit dengan soal bervariasi termasuk HOTS, guna mengukur kemampuan kausalitas sejarah melalui empat indikator: identifikasi penyebab tunggal, analisis hubungan sebab-akibat, identifikasi penyebab majemuk, dan analisis dampak. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta rekap skor kuis Gimkit.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan konsisten pada ketiga indikator kualitas pembelajaran. Observasi aktivitas guru meningkat dari 70% (Siklus I) menjadi 87% (Siklus II) dan 90% (Siklus III). Aktivitas siswa meningkat dari 68,33% menjadi 80,97% dan 85,69%. Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) kuis Gimkit meningkat dari 30,56% (11 siswa) menjadi 58,33% (21 siswa) hingga 83,33% (30 siswa), melampaui target 75%. Dengan demikian, desain evaluasi formatif berbasis gamifikasi menunjukkan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah kelas XI-5 SMA Negeri 43 Jakarta, sebagaimana dioperasionalkan melalui ketiga indikator tersebut.

Kata Kunci: Evaluasi Formatif, Gamifikasi, Kausalitas Sejarah, Kualitas Pembelajaran, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Syafira Lutfia Fadillah. *Improving the Quality of History Learning Through a Gamification-Based Formative Evaluation Design.* **Undergraduate Thesis.** History Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

This study aimed to determine the improvement in the quality of history learning through the implementation of a gamification-based formative assessment design and to describe its implementation in Class XI-5 of SMA Negeri 43 Jakarta. The assessment of learning quality focused on teachers' instructional practices, students' learning behavior, and learning outcomes, with historical causality serving as the focus of learning outcome assessment.

This study employs the Classroom Action Research (CAR) method using the Kemmis and Mc. Taggart model across three cycles, involving 36 students of class XI-5 SMA Negeri 43 Jakarta in the 2025/2026 academic year. The formative evaluation design applied consists of three components: trigger questions, paired discussion, and interactive quizzes via the Gimkit platform with varied difficulty levels including HOTS items, aimed at measuring historical causality through four indicators: identification of single causality, analysis of simple cause-and-effect relationships, identification of multiple causality, and impact analysis. Data were collected through teacher and student activity observation sheets and Gimkit quiz score recaps.

The results indicate consistent improvement across all three learning quality indicators. Teacher activity scores increased from 70% (Cycle I) to 87% (Cycle II) and 90% (Cycle III). Student activity scores increased from 68.33% to 80.97% and 85.69%. The Classical Learning Completeness (KBK) of the Gimkit quiz rose from 30.56% (11 students) to 58.33% (21 students) and reached 83.33% (30 students), surpassing the target of 75%. Therefore, the gamification-based formative evaluation design demonstrated a contribution to improving the quality of history learning in class XI-5 SMA Negeri 43 Jakarta, as operationalized through these three indicators.

Keywords: Classroom Action Research, Formative Evaluation, Gamification, Historical Causality, Learning Quality.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

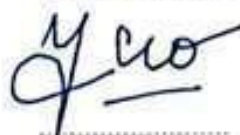
Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajidi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Nur Aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Ketua		16/7 2026
2.	<u>Sugeng Prakoso, S.S., M.T.</u> NIP. 197204212005011014 Penguji Ahli I		23/7 2026
3.	<u>Firdaus Hadi Santosa, M.Pd</u> NIP. 199301092022031006 Penguji Ahli II		21/7 2026
4.	<u>Dr. Djunaidi, M.Hum.</u> NIP. 196511281991031003 Pembimbing I		16/7 2026
5.	<u>Dr. M. Fakhruddin, M.Si.</u> NIP. 196505081990031005 Pembimbing II		17.7-2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Syafira Lutfia Fadillah

NIM : 1403622005

Program Studi : SI Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Desain Evaluasi Formatif Berbasis Gamifikasi" adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 27 Juli 2026


Syafira Lutfia Fadillah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Syafira Lutfia Fadillah
NIM : 1403622005
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Sejarah
Alamat Surel : syafiralutfiafadillah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Desain Evaluasi Formatif Berbasis Gamifikasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 27 Juli 2026


Syafira Lutfia Fadillah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

-QS. Al-Baqarah: 286-

“The lesson I've learned the most often in life is that you're always going to know more in the future than you know now.”

-Taylor Swift-

*“Just like how countless stars did, always in the same spot,
you will shine brightly on your own”*

-DO Kyungsoo-

“Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kemudahan-Nya. Karya sederhana ini saya dedikasikan untuk orang tua dan keluarga tercinta yang selalu menjadi sumber kekuatan, serta teman-teman yang senantiasa hadir memberi doa, dukungan, dan semangat di setiap proses yang dilalui hingga skripsi ini dapat diselesaikan.”

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Desain Evaluasi Formatif Berbasis Gamifikasi”* ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada, Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum. Ibu Dr. Nur’aeni Marta, S.S., M.Hum, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta serta seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, juga inspirasi kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan. Bapak Dr. Djunaidi, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Bapak Dr. M. Fakhruddin, M. Si. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan banyak saran, perhatian, dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lebih baik. Bapak Firdaus Hadi Santosa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan pencerahan, juga masukan yang sangat berharga terkait akademik perkuliahan dari masa awal perkuliahan hingga penulisan skripsi. Bapak Sugeng Prakosa. S.S., M.T. selaku Penguji Ahli dan Bapak Firdaus Hadi Santosa, M.Pd. yang telah memberikan saran dan kritik yang telah diberikan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi ini hingga akhir.

Rasa terima kasih yang terdalam juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis, Daryat dan Supriyati, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus

berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik yang kedepannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua. Kemudian, sahabat penulis dari semester satu, Shaumi Rizqina Wijaya yang selalu siap mendengarkan apapun curhatan penulis dan menemani penulis dalam kondisi apapun. Kepada teman-teman “Lulus Bareng Ya”: Karina, Wieddy, Abdul, Obet, Iltsar, Rizki, Farka, Ivander, Gontar, Fajar, dan Jeanny. yang telah menjadi ruang berbagi cerita, keluh kesah, tawa, serta saling menguatkan selama masa perkuliahan. Kebersamaan dan dukungan yang diberikan menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis hingga sampai pada tahap ini. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman selama PKM: Kaila, Maulana, Ghina, dan Julian, yang telah memberikan dukungan serta semangat sejak proses penyusunan proposal. Kehadiran mereka turut membantu penulis melewati masa-masa awal penyusunan penelitian ini.

Dan yang terakhir, penulis ucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah bertahan hingga titik ini. Terima kasih atas setiap usaha, doa, air mata, dan kerja keras yang telah diberikan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih karena tidak menyerah meskipun dihadapkan pada berbagai tantangan dan kesulitan. Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu, penulis menerima dengan segala kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, 3 Agustus 2026

Syafira Lutfia Fadillah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah Dan Pembatasan Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	10
A. Kualitas Pembelajaran Sejarah	10
B. Desain Evaluasi Formatif Berbasis Gamifikasi	14
C. Penelitian Relevan.....	18
D. Kerangka Pikir	21
E. Hipotesis Tindakan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Dan Desain Penelitian PTK	24
B. <i>Setting</i> Dan Subjek Penelitian.....	27
C. Desain Tindakan Per-Siklus.....	28
D. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
F. Teknik Analisis Data	46
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	51

BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Hasil Evaluasi Berbasis Gamifikasi	119
C. Perbandingan Antar Siklus	121
D. Keterbatasan Penelitian	122
BAB V KESIMPULAN.....	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN	135
RIWAYAT HIDUP.....	298



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Format Observasi Aktivitas Guru	38
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Observasi Guru	40
Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai Observasi Guru	40
Tabel 3. 4 Format Observasi Aktivitas Siswa	40
Tabel 3. 5 Rubrik Penilaian Aspek Observasi Siswa	40
Tabel 3. 6 Interpretasi Nilai Observasi Aktivitas Siswa	42
Tabel 3. 7 Format Penilaian Kemampuan kausalitas Sejarah Siswa	42
Tabel 3. 8 Pemetaan Indikator Kemampuan Kausalitas Sejarah dengan Butir Soal Siklus I	45
Tabel 3. 9 Pemetaan Indikator Kemampuan Kausalitas Sejarah dengan Butir Soal Siklus II	45
Tabel 3. 10 Pemetaan Indikator Kemampuan Kausalitas Sejarah dengan Butir Soal Siklus III	45
Tabel 3. 11 Interpretasi Nilai Kemampuan kausalitas Sejarah Siswa	45
Tabel 3. 12 Interpretasi Nilai Pemahaman Siswa	50
Tabel 4. 1 Pelaksanaan Penelitian	53
Tabel 4. 2 Kegiatan Pembelajaran Siklus I	55
Tabel 4. 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	64
Tabel 4. 4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	65
Tabel 4. 5 Hasil Kuis Gimkit	68
Tabel 4. 6 Rencana Tindak Lanjut Aktivitas Guru, Aktivitas siswa dan Hasil Belajar Siklus II	72
Tabel 4. 7 Kegiatan Pembelajaran Siklus II	77
Tabel 4. 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	86
Tabel 4. 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	88
Tabel 4. 10 Lembar Hasil Kuis Gimkit Siklus II	91
Tabel 4. 11 Rencana Tindak Lanjut Aktivitas Guru, Aktivitas siswa dan Hasil Belajar Siklus III	95
Tabel 4. 12 Kegiatan Pembelajaran Siklus III	99
Tabel 4. 13 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus III	109
Tabel 4. 14 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	112
Tabel 4. 15 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	115

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Siklus dimodifikasi dari Model Kemmis dan Mc. Taggart.....	25
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tahapan Penelitian Setiap Siklus	54
Gambar 4. 2 Grafik Aktifitas Guru per Tahap Pembelajaran	120
Gambar 4. 3 Grafik Aktifitas Siswa per Tahap Indikator.....	121
Gambar 4. 4 Grafik Hasil Kuis Interaktif <i>Gimkit</i>	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	135
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	136
Lampiran 3 Modul Ajar Siklus I.....	137
Lampiran 4 Modul Ajar Siklus II	164
Lampiran 5 Modul Ajar Siklus III	183
Lampiran 6 Uji Validitas Ahli Soal Kuis Gimkit Siklus I.....	215
Lampiran 7 Uji Validitas Ahli Soal Kuis Gimkit Siklus II.....	230
Lampiran 8 Uji Validitas Ahli Soal Kuis Gimkit Siklus III . Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 9 Lembar Observasi Siklus I	222
Lampiran 10 Lembar Observasi Siklus II	273
Lampiran 11 Lembar Observasi Siklus III.....	281
Lampiran 12 Lembar Pantau Sederhana Siklus II.....	288
Lampiran 13 Lembar Pantau Sederhana Siklus III.....	289
Lampiran 14 Contoh Hasil Kerja Siswa Siklus I.....	290
Lampiran 15 Contoh Hasil Kerja Siswa Siklus II	290
Lampiran 16 Contoh Hasil Kerja Siswa Siklus III	291
Lampiran 17 Dokumentasi Foto Kegiatan Siklus I, II, III	292
Lampiran 18 Daftar Hadir Siswa Kelas XI-5.....	297

