

**IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DENGAN PENDEKATAN *STUDENT CENTERED
LEARNING* UNTUK MENUMBUHKAN KEAKTIFAN DAN
KREATIVITAS SISWA DI SMAN 11 TANA TORAJA**



Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Untuk Mendapatkan
Gelar Magister

Intelligentia - Dignitas

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

IMPLEMENTASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN PENDEKATAN *STUDENT CENTERED LEARNING* UNTUK MENUMBUHKAN KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA DI SMAN 11 TANA TORAJA

Lesri

Magister Pendidikan Sejarah
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya pembelajaran sejarah yang berpusat pada guru sehingga keaktifan dan kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi gamifikasi dengan pendekatan *Student-Centered Learning*, menganalisis keaktifan dan kreativitas peserta didik, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya di SMA Negeri 11 Tana Toraja.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Informan terdiri atas kepala sekolah, guru sejarah, dan peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan *member checking*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi dilaksanakan melalui tahap perencanaan, perancangan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi dengan memanfaatkan QuizWhizzer dan Wordwall. Penerapan ini meningkatkan keaktifan melalui partisipasi, kolaborasi, dan diskusi, serta mendorong kreativitas dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Faktor pendukung meliputi kompetensi guru, dukungan sekolah, motivasi peserta didik, dan teknologi, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan internet, sarana prasarana, dan kemampuan digital peserta didik. Disimpulkan bahwa gamifikasi berbasis *Student-Centered Learning* efektif menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna di sekolah pedesaan.

Kata kunci: gamifikasi, keaktifan, kreativitas. pembelajaran sejarah, *student-centered learning*

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION IN HISTORY LEARNING THROUGH A STUDENT-CENTERED LEARNING APPROACH TO FOSTER STUDENTS' ENGAGEMENT AND CREATIVITY AT SMA NEGERI 11 TANA TORAJA

Lesri

**Master of History Education
Faculty of Social Sciences and Law, State University of Jakarta**

ABSTRACT

This research is motivated by the continued dominance of teacher-centered history learning, which has prevented students from developing optimally. This study aims to describe the implementation of gamification using a student-centered learning approach, analyze student engagement and creativity, and identify supporting and inhibiting factors in its implementation at SMA Negeri 11 Tana Toraja.

The study employed a qualitative approach with a case study design. Informants included the principal, history teachers, and students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model. Data validity was tested through source triangulation, technical triangulation, and member checking.

The results indicate that gamification implementation was carried out through planning, design, implementation, reflection, and evaluation stages, utilizing QuizWhizzer and Wordwall. This implementation increased engagement through participation, collaboration, and discussion, and encouraged creativity in solving learning challenges. Supporting factors include teacher competence, school support, student motivation, and technology, while inhibiting factors include limited internet access, infrastructure, and students' digital skills. It was concluded that gamification based on student-centered learning effectively creates more active, creative, and meaningful history learning in rural schools.

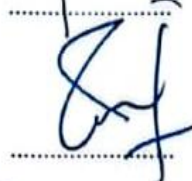
Keywords: activeness, creativity, gamification, history learning, student-centered learning

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

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. Abrar, M.Hum.</u> NIP. 196110281987031004 Ketua		29 Juli 2029
2.	<u>Prof. Dr. Budiaman, M.Si.</u> NIP. 196710211994031002 Penguji Ahli I		29 Juli 2029
3.	<u>Dr. Nur Aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Penguji Ahli II		29 Juli 2029
4.	<u>Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M.</u> NIP. 196110051987031005 Pembimbing I		29 Juli 2029
5.	<u>Dr. M. Fakhruddin, M.Si.</u> NIP. 196505081990031005 Pembimbing II		29 Juli 2029

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSETUJUAN UNTUK UJIAN TESIS

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS	
Pembimbing I	Pembimbing II
	
Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M. Tanggal: 06 Juli 2026	Dr. M. Fakhruddin, M.Si. Tanggal: 02 Juli 2026
Mengetahui, Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Sejarah	
	
Dr. Abrar, M.Hum Tanggal: 06 Juli 2026	
Nama	: Lesri
No. Registrasi	: 1413824006
Angkatan	: 2024

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Lesri
NIM : 1413824006
Program Studi : S2 Pendidikan Sejarah

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Abrar, M. Hum. (Koordinator Program Studi)		29 Juli 2026
2.	Dr. Nurzengky Ibrahim, M. M. (Pembimbing 1)		29 Juli 2026
3.	Dr. M. Fakhruddin, M. Si. (Pembimbing 2)		29 Juli 2026
4.	Prof. Dr. Budiaman, M. Si. (Penguji 1)		29 Juli 2026
5.	Dr. Nur aeni Marta, S.S., M. Hum. (Penguji 2)		29 Juli 2026

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lesri
NIM : 1413824006
Tempat/Tanggal Lahir : Gandangbatu Timur, 2 Oktober 2001
Program : Magister/Doktor*
Program Studi : S2 Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa tesis/disertasi* dengan judul “Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Pendekatan *Student Centered Learning* Untuk Menumbuhkan Keaktifan Dan Kreativitas Siswa Di SMA Negeri 11 Tana Toraja” merupakan karya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 28 Juli 2026



Lesri
NIM. 1413824006

*Coret salah satu

Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
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, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Lesri
NIM : 1413824006
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/ S2 Pendidikan Sejarah
Alamat email : lesrilesri21001@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)
yang berjudul :

Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Pendekatan *Student Centered Learning* Untuk Menumbuhkan Keaktifan Dan Kreativitas Siswa Di SMA Negeri 11 Tana Toraja

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

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak 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.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 28 Juli 2026

Lesri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- ✓ *Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada Tuhan! (Yeremia 17:7).*
- ✓ *Aku serahkan kekuatiranku akan masa depanku kepada Tuhan Yesus, kerana rancangan-Nya indah bagiku. Dalam Nama Tuhan Yesus, Aku pasti bisa!*

-Lesri-

Persembahan

Bapakku Gidion Dalle dan Ibuku Hermin, yang dengan kasih, doa, pengorbanan, dan perjuangan tanpa mengenal lelah telah menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis. Kepada kakakku terkasih Ezra, Wasti, Lisda, dan Lince, terima kasih atas setiap dukungan, perhatian, dan semangat yang selalu menguatkan. Kepada adikku tersayang Linus dan Eben Haezer, terima kasih telah menjadi sumber sukacita dan penyemangat dalam perjalanan ini. Kepada almarhum nenek tercinta (Bota), terima kasih atas kasih saying, doa, dan setiap pengorbanan yang telah mengiringi langkah hidupku. Meski ragamu telah tiada, cinta dan kenanganmu akan selalu hidup di hatiku. Semoga setiap jerih payah, doa, serta biaya yang telah diberikan demi pendidikan peneliti dibalas dengan berkat, kesehatan, dan sukacita yang melimpah dari Tuhan.

Intelligentia - Dignitas

PRAKATA

Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan pertolongan-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan tesis dengan judul “Implementasi Gamifikasi Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Pendekatan *Student Centered Learning* Untuk Menumbuhkan Keaktifan Dan Kreativitas Siswa Di SMA Negeri 11 Tana Toraja” yang dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, peneliti berterima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan program Magister Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah mendukung sarana dan prasana selama peneliti menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.
2. Firdaus Wadji, M.A., Ph.D., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian hingga terselesaikannya tesis ini.
3. Dr. Abrar M.Hum., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Sejarah dan selaku penguji III yang telah bersedia memberikan saran, pendapat dan bimbingan demi kesempurnaan tesis ini
4. Dr. Nurzengky Ibrahim, M. M. selaku pembimbing I untuk segala kesempatan, dukungan, arahan dan motivasi nasehat untuk menyelesaikan studi sampai terselesaikan tesis ini.
5. Dr. M. Fakhrudin, M. Si., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penuh, arahan, dorongan dan motivasi kepada peneliti sampai terselesaikannya tesis ini.
6. Dr. Nur aeni Marta, M. Hum., selaku penguji I yang telah bersedia memberikan saran, pendapat dan bimbingan demi kesempurnaan tesis ini
7. Prof. Dr. Budiaman, M. Si., selaku penguji II yang telah bersedia memberikan saran, pendapat dan bimbingan demi kesempurnaan tesis ini.

8. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bekal ilmu kepada peneliti selama perkuliahan.
9. Bapak Drs. Viktor Layuk, M.Pd., selaku kepala SMA Negeri 11 Tana Toraja, Ibu Hajerah, S.Pd., selaku guru sejarah, adik-adikku tercinta X, XI, XII dan keluarga besar SMA Negeri 11 Tana Toraja.
10. Kedua orang tua saya, Bapakku (Gidion Dalle) dan Ibuku (Hermin) atas segala doa-doa yang dipanjatkan, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, serta dukungan moral maupun financial yang senantiasa diberikan kepada peneliti selama menempuh pendidikan hingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan. Ketulusan, kesabaran, dan semangat yang diberikan menjadi sumber kekuatan dan motivasi yang sangat berarti bagi peneliti dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama studi.
11. Teruntuk kakakku (Ezra, Wasti, Lisda, Lince) dan adikku (Linus dan Eben Haezer) yang telah memberikan dukungan, doa, perhatian, serta semangat kepada peneliti selama proses penyusunan tesis ini. Dukungan dan kebersamaan yang diberikan menjadi bagian penting dalam memberikan motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya.
12. Almarhum nenek tercinta (Bota) yang semasa hidupnya senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan semangat. Meskipun tidak lagi menyaksikan pencapaian ini, kenangan dan nilai-nilai kehidupan yang telah diwariskan akan selalu menjadi inspirasi dalam setiap langkah peneliti. Semoga Tuhan Yesus Kristus menganugerahkan damai sejahtera dan tempat terbaik di sisi-Nya.
13. E**** terima kasih atas doa, dukungan, perhatian, kesabarab, serta semangat yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan tesis ini. Kehadiran dan motivasi yang diberikan menjadi salah satu penyemangat bagi peneliti untuk menyelesaikan tesis dengan baik.
14. Gamar Enno Dasfordate yang telah menjadi sahabat seperjuangan yang telah menjadi rekan setia sejak jenjang S1 hingga sekarang. Kehadiran, dukungan, semangat, perhatian, serta kebersamaan yang diberikan selama ini menjadi

bagian yang sangat berarti dalam perjalanan akademik peneliti. Berbagai pengalaman, proses, dan tantangan yang dilalui bersama telah menjadi sumber motivasi, penguatan, dan dorongan bagi peneliti dalam menyelesaikan studi serta penyusunan tesis ini.

Akhirnya, peneliti berharap semoga segala bantuan, dukungan, dan rasa kekeluargaan yang telah terjalin selama ini dapat terus terpelihara dengan baik dalam kasih Tuhan. Peneliti juga berdoa kiranya segala kebaikan, perhatian, dan bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada peneliti menjadi berkat serta Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalasnya dengan kasih, penyertaan, dan berkat yang berlimpah. Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifat membangun peneliti terima dengan senang hati dan sebagai bagian dari kesempurnaan tesis ini.

Jakarta, 22 Juni 2026



Lesri

NIM 1413824006

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN UNTUK UJIAN TESIS	v
LEMBAR BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	vi
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	vii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Subfokus	8
C. Rumusan masalah	9
D. Kegunaan Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Konseptual	10
1. Pembelajaran Sejarah	10
2. Student Centered Learning (SCL)	13
3. Gamifikasi	24
4. Keaktifan Peserta Didik	35
5. Kreativitas Peserta Didik	39
B. Hasil Penelitian yang Relevan	42
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Tujuan Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Latar Penelitian	50
D. Metode Penelitian	51
E. Data dan Sumber Data	52
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	54
H. Uji Keabsahan Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN	62
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	62
1. Profil SMA Negeri 11 Tana Toraja	62
2. Visi Dan Misi SMA Negeri 11 Tana Toraja	68
B. Temuan Penelitian	68
1. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan Student Centered Learning	69
2. Keaktifan dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	86
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi	89
BAB V PEMBAHASAN	92

A. Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan Student Centered Learning	92
B. Keaktifan dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah.....	99
C. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Gamifikasi	103
D. Implikasi Temuan Penelitian terhadap Pengembangan Pembelajaran Sejarah.....	107
BAB VI SIMPULAN DAN REKOMENDASI	110
A. Simpulan.....	110
B. Rekomendasi	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	178



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jurnal Pendukung Penelitian	42
Tabel 3. 1 Rincian waktu penelitian	50
Tabel 4. 1 Keadaan guru, tenaga kependidikan dan peserta didik	63
Tabel 4. 2 Daftar nama guru dan tendik	63
Tabel 4. 3 Guru mata pelajaran	64
Tabel 4. 4 Data peserta didik	65
Tabel 4. 5 Daftar nama peserta didik kelas X	65
Tabel 4. 6 Daftar nama peserta didik kelas XI	66
Tabel 4. 7 Daftar nama peserta didik kelas XII	66
Tabel 4. 8 Keadaan sarana dan prasarana	67



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Teknik analisis data Miles, Huberman & Saldaña	55
Gambar 4. 1 Desain lintasan	74
Gambar 4. 2 Jalur lintasan.....	75
Gambar 4. 3 Pilih mode permainan.....	76
Gambar 4. 4 Kode game.....	76
Gambar 4. 5 Link kuis.....	76
Gambar 4. 6 Memasukkan nama pemain	77
Gambar 4. 7 Tampilan lintasan pemain.....	77
Gambar 4. 8 Permainan selesai	78
Gambar 4. 9 Podium juara	78
Gambar 4. 10 Hasil jawaban peserta didik.....	79
Gambar 4. 11 Fitur pada Wordwall	80
Gambar 4. 12 Situs Wordwall.net	81
Gambar 4. 13 Tampilan share assignment	82
Gambar 4. 14 Link kuis Wordwall	82
Gambar 4. 15 Memasukkan nama pemain kuis Wordwall.....	83
Gambar 4. 16 Tampilan start pada kuis Wordwall	83
Gambar 4. 17 Tampilan pertanyaan kuis.....	84
Gambar 4. 18 Perolehan skor	84
Gambar 4. 19 Papan peringkat.....	85
Gambar 4. 20 Hasil aktivitas pada Wordwall.....	85
Gambar 4. 21 Aktivitas pembelajaran.....	87
Gambar 4. 22 Peserta didik berdiskusi.....	88
Gambar 4. 23 Presentasi kelompok.....	88
Gambar 4. 24 Keadaan lokasi sekolah	90

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi observasi dan wawancara.....	120
Lampiran 2 Lembar observasi keaktifan peserta didik	125
Lampiran 3 Lembar observasi kreativitas peserta didik	126
Lampiran 4 Kisi-kisi instrumen dan transkrip wawancara	128
Lampiran 5 Dokumentasi penelitian	152
Lampiran 6 Surat izin penelitian.....	157
Lampiran 7 Surat keterangan telah melakukan peneltian	158
Lampiran 8 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).....	159
Lampiran 9 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	166



Intelligentia - Dignitas