

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan menjadi salah satu fondasi utama dalam memperkuat fondasi negara menuju kemajuan dan kesejahteraan. Mutu pendidikan yang unggul menjadi faktor krusial dalam membentuk generasi muda yang cerdas, inovatif, dan berintegritas, yang siap menghadapi beragam tantangan global dan menjadi agen perubahan untuk kemajuan bangsa. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai sarana untuk mengubah generasi muda menjadi agen perubahan yang efektif bagi masyarakat, tetapi juga harus berfungsi sebagai motor penggerak yang mampu menciptakan transformasi yang nyata (Eksantoso, 2024). Dalam konteks pendidikan, sistem pendidikan harus beradaptasi dan berinovasi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan kompeten di tengah perubahan yang cepat dalam teknologi dan informasi (Ridiyawati et al., 2025).

Sistem pembelajaran abad 21 adalah suatu peralihan pembelajaran yang mana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Karakter pembelajaran abad 21 yang sering disebut sebagai 4C yakni: *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking and Problem solving* (berpikir kritis dan pemecahan masalah), *Creativity and Innovation* (daya cipta dan inovasi) (Mu'minah, 2021). Pendekatan *Teacher Centered Learning* yang menitikberatkan pada peran pengajar sebagai pusat pembelajaran mulai dianggap kurang efektif dalam membangun keterampilan abad ke 21. Oleh karena itu, pendekatan *Student Centered Learning* semakin dikembangkan agar peserta didik memiliki motivasi internal untuk menentukan tujuan pembelajarannya sendiri serta mengembangkan pendekatan yang lebih adaptif terhadap perubahan dunia nyata (Risana et al., 2025).

Student Centered Learning (SCL), yaitu pembelajaran yang menitikberatkan pada peran aktif Peserta didik dalam proses belajar, di mana

mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga menganalisis, mengeksplorasi, serta menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pendekatan *student centered learning* menjadikan peran pengajar sebagai fasilitator, Dalam pendekatan ini guru mampu untuk memberikan fasilitasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan pengajar sebagai mitra atau pendamping bagi peserta didik dalam proses pembelajarannya, artinya pengajar mampu untuk membantu Peserta didik menciptakan rasa nyaman dalam proses pembelajaran, sehingga Peserta didik memiliki keberanian untuk mengungkapkan atau mendiskusikan perasaan dan keyakinannya (Panggabean, 2021).

Di tengah desakan untuk mengadopsi *student centered learning* pembelajaran sejarah masih banyak yang terjebak dalam penggunaan metode konvensional seperti: ceramah, hafalan, dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Putri (2024), menyatakan bahwa pembelajaran sejarah sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Metode konvensional ini membuat peserta didik pasif, kurang termotivasi, dan tidak terlatih untuk mengeksplorasi sejarah secara kritis (MAKI et al., 2025). Penggunaan metode konvensional menyebabkan peserta didik tidak memperoleh ruang yang memadai untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Akibatnya, minat, keaktifan, dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah belum berkembang secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar sejarah dan minimnya apresiasi Peserta didik terhadap pentingnya materi sejarah dalam membangun pemahaman kritis dan analitis (Martdana & Atno, 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud. Banyak sekolah menengah atas masih menghadapi keterbatasan dalam mengimplementasikan pembelajaran yang benar-benar berpusat pada peserta didik. Tantangan ini semakin terasa pada sekolah-sekolah yang berada di wilayah pedesaan, yang sering kali dihadapkan pada keterbatasan sarana prasarana, akses teknologi yang belum optimal, serta kondisi sosial ekonomi Peserta didik yang beragam. Situasi tersebut menuntut

adanya strategi pembelajaran yang tidak hanya inovatif, tetapi juga kontekstual dan adaptif terhadap kondisi sekolah.

SMA Negeri 11 Tana Toraja merupakan salah satu satuan pendidikan menengah atas yang berada di wilayah pedesaan, tepatnya di Pali, Kecamatan Bittuang, Kabupaten Tana Toraja, Provinsi Sulawesi Selatan. Sekolah ini berada dalam lingkungan sosial-budaya yang masih kuat dengan nilai-nilai lokal Toraja, sekaligus memiliki keterbatasan akses dibandingkan sekolah-sekolah di wilayah perkotaan. Peserta didik di SMAN 11 Tana Toraja memiliki latar belakang yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik maupun dukungan lingkungan keluarga, sehingga menuntut guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik dan selaras dengan tuntutan kurikulum.

Dalam praktiknya, meskipun upaya implementasi Kurikulum Merdeka telah mulai dilakukan termasuk pergeseran paradigma menuju *student centered*, pembelajaran sejarah masih menunjukkan dinamika antara metode konvensional dan inovatif. Hasil survei yang dilakukan peneliti di beberapa sekolah yang ada di Tana Toraja menunjukkan bahwa banyak sekolah masih terpaku pada metode ceramah, dan justru guru-guru yang berada di pedesaan memiliki motivasi lebih besar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik karena keterbatasan yang mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam strategi pembelajaran.

Salah satu strategi yang mulai diterapkan adalah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah. Gamifikasi adalah penggunaan mekanisme berbasis permainan, estetika, dan pemikiran permainan untuk melibatkan orang, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah (Kapp, 2012). Strategi ini mengintegrasikan elemen-elemen permainan (*game elements*), seperti poin (*points*), lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboards*), level, tantangan (*challenges*), dan umpan balik (*feedback*), ke dalam kegiatan pembelajaran tanpa mengubah pembelajaran itu sendiri menjadi sebuah permainan. Penerapan elemen-elemen tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik,

meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Gamifikasi dapat dijadikan alternatif alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran saat kondisi perhatian serta fokus peserta didik berkurang dan menyebabkan rasa bosan oleh metode pembelajaran yang monoton (Agustina et al., 2024). Melalui gamifikasi, peserta didik tidak hanya belajar memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kerja sama, dan kreativitas. Gamifikasi dirancang untuk meningkatkan motivasi peserta didik dengan memberikan rasa pencapaian dan kepuasan saat mereka berhasil menyelesaikan tugas atau mencapai level tertentu (Utami et al., 2025). Gamifikasi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui penerapan elemen permainan, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, menyelesaikan tantangan, menerima umpan balik secara langsung, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam belajar. Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga mampu memperkuat keterlibatan kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Li et al., (2024) menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, rasa otonomi, dan keterhubungan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, gamifikasi dipandang sebagai strategi yang mampu menjawab tuntutan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreasi. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi perlu dirancang secara sistematis agar elemen permainan yang digunakan tetap selaras dengan capaian pembelajaran dan tidak sekadar menekankan aspek kompetisi. Triantafyllou et al., (2025) menegaskan bahwa efektivitas gamifikasi bergantung pada kesesuaian desain pembelajaran, pemilihan elemen permainan, serta kemampuan guru dalam mengintegrasikan gamifikasi dengan strategi pembelajaran yang tepat.

Meskipun demikian, penerapan gamifikasi tidak selalu menghasilkan dampak yang sama pada setiap konteks pembelajaran. Keberhasilannya dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik peserta didik, kesiapan guru, dukungan sarana dan prasarana, serta lingkungan belajar. Oleh karena itu, implementasi gamifikasi tidak cukup hanya mengandalkan penggunaan aplikasi digital, tetapi juga memerlukan perencanaan pembelajaran yang matang agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oliveira et al., (2023) menekankan bahwa penerapan gamifikasi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (*tailored gamification*) sehingga elemen permainan yang digunakan benar-benar mampu memenuhi kebutuhan belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diintegrasikan dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Dalam penelitian ini, gamifikasi tidak diposisikan sebagai tujuan pembelajaran, melainkan sebagai strategi yang mendukung implementasi *Student-Centered Learning*. Melalui pemanfaatan platform seperti QuizWhizzer, Quizizz, Kahoot, dan Wordwall peserta didik diharapkan tidak hanya termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sejarah, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, mengemukakan gagasan, serta mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran. Gamifikasi menawarkan nilai tambah karena tidak menggantikan model pembelajaran yang digunakan guru, tetapi memperkuat proses pembelajaran melalui integrasi elemen permainan yang mampu meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Dengan demikian, gamifikasi dipilih sebagai strategi yang mendukung implementasi *Student-Centered Learning*, bukan sebagai pengganti model pembelajaran yang telah ada.

Di SMA Negeri 11 Tana Toraja telah menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah sejak beberapa bulan terakhir. Meskipun dalam penerapannya belum efektif karena lokasi sekolah yang berada di pedesaan. Meskipun berlokasi di pedesaan SMA Negeri 11 Tana Toraja mulai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah

di SMAN 11 Tana Toraja, gamifikasi diintegrasikan dengan pendekatan *Student Centered Learning* di mana peserta didik bekerja secara mandiri dan berkelompok untuk menyelesaikan tantangan pembelajaran sejarah yang dikemas dalam bentuk permainan. Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah perlu diintegrasikan dengan model pembelajaran yang mendukung pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL).

Gamifikasi diterapkan melalui model *Cooperative Learning*, yang menekankan kerja sama antarpeserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui aktivitas diskusi kelompok, penyelesaian tantangan, serta kompetisi yang sehat menggunakan platform seperti QuizWhizzer dan Wordwall, peserta didik didorong untuk saling bertukar pendapat, bekerja sama, dan memecahkan permasalahan sejarah secara kolaboratif. Integrasi gamifikasi dengan *Cooperative Learning* menjadikan pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan partisipasi aktif, serta mendorong berkembangnya kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kolaborasi peserta didik sesuai dengan karakteristik pendekatan *Student-Centered Learning*. Melalui pembelajaran sejarah diarahkan untuk menumbuhkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Namun, penerapannya di sekolah pedesaan seperti di SMA Negeri 11 Tana Toraja masih menghadapi berbagai keterbatasan sehingga diperlukan kajian mendalam untuk memahami proses implementasi serta dampaknya terhadap keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah serta faktor pendukung dan penghambat dalam proses implementasi gamifikasi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian terkait penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran. Penelitian pertama dilakukan oleh Wijaya & Hapsari, (2025) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Kahoot terhadap Motivasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA*” untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi berbasis aplikasi Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kelas dengan desain pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal motivasi belajar Peserta didik, dengan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi berbasis Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dalam pembelajaran Sejarah.

Penelitian kedua dilakukan oleh Mislia et al., (2025) yang berjudul *“Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi Peserta didik”* untuk menganalisis implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi Peserta didik dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif, dan bermakna. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sementara guru mengakui bahwa gamifikasi membantu menciptakan dinamika kelas yang lebih kolaboratif.

Peneliti ketiga dilakukan oleh Mahbubi & Homaiddi, (2025) yang berjudul *“Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Pada Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik”* untuk menganalisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan Peserta didik, menciptakan suasana kompetitif yang positif, serta memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan karena implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah dengan pendekatan *Student-Centered Learning* masih belum banyak dikaji secara mendalam, khususnya dalam upaya menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa dan faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi khususnya di sekolah pedesaan. Penelitian terdahulu umumnya lebih berfokus pada pengaruh gamifikasi terhadap motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar, sehingga masih terdapat ruang untuk mengkaji bagaimana strategi tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah yang berpusat pada peserta didik. Selain itu,

tuntutan Kurikulum Merdeka mengharuskan pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong peserta didik menjadi aktif, kreatif, kritis, dan mampu membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian ini diharapkan memberikan kebaruan (novelty) dengan menghadirkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan *Student-Centered Learning*. Kebaruan tersebut tidak hanya terletak pada konteks penelitian, tetapi juga pada upaya memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pelaksanaan, keaktifan dan kreativitas peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi gamifikasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran sejarah sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menetapkan judul penelitian **“Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan *Student Centered Learning* Untuk Menumbuhkan Keaktifan dan Kreativitas Siswa di SMAN 11 Tana Toraja”**.

B. Fokus dan Subfokus

Penelitian ini fokus pada Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah dengan Pendekatan *Student Centered Learning* Untuk Menumbuhkan Keaktifan dan Kreativitas siswa di SMAN 11 Tana Toraja

Subfokus penelitian ini ditinjau berdasarkan:

1. Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah dengan pendekatan *Student Centered Learning* di SMAN 11 Tana Toraja
2. Keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan gamifikasi dengan pendekatan *Student Centered Learning*
3. Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah di SMAN 11 Tana Toraja

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana implementasi gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah dengan pendekatan *Student Centered Learning* di SMAN 11 Tana Toraja?
2. Bagaimana keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penerapan gamifikasi dengan pendekatan *Student Centered Learning*?
3. Bagaimana faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah di SMAN 11 Tana Toraja?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, Penelitian ini memberikan kontribusi akademik terhadap kajian implementasi gamifikasi dan pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL), khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, penelitian ini berperan sebagai rujukan akademik dalam pengembangan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, terutama dalam mengkaji secara mendalam dinamika penerapan teknologi pembelajaran dan inovasi pedagogis di lingkungan sekolah. Secara praktik, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi guru sejarah, penelitian ini menyediakan gambaran empiris mengenai efektivitas penerapan gamifikasi serta berbagai kendala dalam implementasinya, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai dasar evaluasi, refleksi, dan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Bagi peserta didik, penelitian ini mendukung peningkatan motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini berfungsi sebagai referensi awal untuk mengembangkan kajian lanjutan terkait gamifikasi dan pendekatan *Student-Centered Learning* (SCL) dalam konteks pembelajaran sejarah.