

## GAMIFIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH

*Gamification of History Learning*

**Ahmad Subair**

Universitas Negeri Makassar  
[ahmsubair93@gmail.com](mailto:ahmsubair93@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research evaluates the application of gamification in history learning for students of UNM History Education students through multiperspective role simulation, Augmented Reality (AR), and ethical reflection mechanism. Results showed significant improvements in significant improvements in historical empathy and source analysis skills, with students being able to understand history as a dynamic construction influenced by human interests. The integration of AR successfully bridged access to historical sites for students from remote historical sites for students from remote areas, despite the limitations of technology infrastructure. Technological infrastructure. The main challenges include the risk of simplifying into a competitive game, technological gaps, and resistance to non-traditional assessment methods. To non-traditional assessment methods. This study recommends the design of contextualised gamification design that integrates local wisdom, digital-ethical literacy-based teacher training and a holistic evaluation system. digital-ethical literacy, and a holistic evaluation system. In conclusion, gamification has the potential to be a transformative tool if it is balanced with a critical pedagogical approach that maintains the integrity of historical complexity, the pedagogy approach that maintains the integrity of historical complexity, making technology a means of dialogue, not a reduction of the past. as a means of dialogue, not a reduction of the past.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Gamification, Historical Empathy, History Learning*

### ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah bagi mahasiswa Pendidikan Sejarah UNM melalui simulasi peran multiperspektif, Augmented Reality (AR), dan mekanisme refleksi etis. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam empati historis dan kemampuan analisis sumber, dengan mahasiswa mampu memahami sejarah sebagai konstruksi dinamis yang dipengaruhi kepentingan manusia. Integrasi AR berhasil menjembatani akses ke situs bersejarah bagi mahasiswa dari daerah terpencil, meski terkendala keterbatasan infrastruktur teknologi. Tantangan utama meliputi risiko penyederhanaan narasi sejarah menjadi permainan kompetitif, kesenjangan teknologi, serta resistensi terhadap metode penilaian non-tradisional. Studi ini merekomendasikan desain gamifikasi kontekstual yang memadukan kearifan lokal, pelatihan guru berbasis literasi digital-etis, dan sistem evaluasi holistik. Simpulannya, gamifikasi berpotensi menjadi alat transformatif jika diimbangi dengan pendekatan pedagogi kritis yang menjaga integritas kompleksitas sejarah, menjadikan teknologi sebagai sarana dialog, bukan reduksi masa lalu.

**Keywords:** Augmented Reality, Gamifikasi, Empati Historis, Pembelajaran Sejarah

## PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman masyarakat tentang identitas, budaya, dan dinamika sosial masa lalu yang memengaruhi masa kini. Namun, dalam beberapa dekade terakhir, minat siswa terhadap pembelajaran sejarah mengalami penurunan signifikan. Survei yang dilakukan oleh National Assessment of Educational Progress (NAEP) di Amerika Serikat (2018) menunjukkan bahwa hanya 15% siswa kelas VIII yang mencapai tingkat "mahir" dalam pemahaman sejarah, sementara 64% berada di bawah tingkat dasar. Fenomena serupa terjadi di berbagai negara, termasuk Indonesia, di mana mata pelajaran sejarah sering dianggap membosankan, terlalu tekstual, dan kurang relevan dengan kehidupan modern. Tantangan ini diperparah oleh metode pengajaran konvensional yang masih mengandalkan ceramah satu arah, hafalan kronologi, dan analisis dokumen statis, sehingga kurang merangsang keterlibatan kognitif dan emosional siswa (The Nation's Report Card | NAEP, 2025.).

Dalam konteks inilah gamifikasi (penerapan elemen desain game dalam konteks non-game) muncul sebagai solusi inovatif untuk merevitalisasi pembelajaran sejarah. Gamifikasi bukan sekadar penggunaan game edukasi, tetapi integrasi

mekanisme seperti point systems, badges, leaderboards, narasi interaktif, dan quests ke dalam struktur pembelajaran. Mekanisme ini dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik, keterlibatan, dan retensi pengetahuan melalui eksplorasi berbasis tantangan. Studi meta-analisis oleh Sailer dan Homner (2020) membuktikan bahwa gamifikasi efektif meningkatkan motivasi belajar di 78% penelitian yang dianalisis, terutama ketika dikombinasikan dengan pedagogi berbasis inquiry. Namun, implementasi gamifikasi dalam pembelajaran sejarah masih terbatas dan belum sepenuhnya mengeksplorasi potensi unik disiplin ini, seperti narasi multiperspektif, simulasi konflik sejarah, atau pembangunan empati terhadap tokoh masa lalu (Sailer, 2020).

Meskipun gamifikasi semakin populer dalam pendidikan, mayoritas penelitian berfokus pada bidang STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics). Analisis sistematis oleh Dichev dan Dicheva (2020) terhadap 659 studi gamifikasi menunjukkan bahwa hanya 4% yang mengeksplorasinya dalam ilmu sosial dan humaniora, dengan proporsi lebih kecil lagi untuk sejarah. Kalaupun ada, penelitian cenderung terbatas pada penggunaan kuis digital (contoh: Kahoot!) atau permainan trivia untuk menguji hafalan fakta. Padahal, esensi pembelajaran

sejarah bukanlah menghafal tanggal atau peristiwa, melainkan mengembangkan (historical thinking skills) kemampuan menganalisis sebab-akibat, menafsirkan bukti multidimensi, dan merefleksikan dampak sejarah terhadap isu kontemporer. Penelitian oleh VanSledright (2017) mengungkapkan bahwa metode konvensional gagal melatih keterampilan ini karena terlalu menekankan "sejarah sebagai cerita final", bukan sebagai proses interpretasi yang dinamis.

Keterbatasan desain gamifikasi yang kontekstual, kebanyakan aplikasi gamifikasi dalam sejarah mengadopsi mekanisme generik (e.g., leaderboards) tanpa mempertimbangkan kompleksitas narasi sejarah. Misalnya, sistem kompetisi berbasis leaderboard berisiko menyederhanakan peristiwa tragis seperti perang menjadi "permainan pemenang dan pecundang", yang berpotensi mengikis empati siswa (Suarmini 2020)

Kurangnya integrasi dengan metodologi ilmu sejarah, gamifikasi jarang dirancang untuk mereplikasi proses kerja sejarawan, seperti analisis sumber primer, verifikasi bias, atau rekonstruksi perspektif yang bertentangan. Padahal, permainan peran (role-playing) berbasis sumber sejarah autentik dapat menjadi medium ideal untuk melatih kritikal thinking (Oktivianto 2018).

Dampak jangka panjang yang tidak terukur studi eksisting cenderung mengukur dampak jangka pendek (e.g., peningkatan skor kuis), tetapi mengabaikan apakah gamifikasi mampu membentuk pemahaman mendalam atau kesadaran sejarah yang berkelanjutan. ketimpangan konteks budaya: Mayoritas penelitian dilakukan di negara barat dengan akses teknologi tinggi, sehingga temuan tidak selalu relevan untuk daerah dengan infrastruktur terbatas atau konteks sejarah kolonial yang kompleks, seperti di asia tenggara.

Penelitian ini mengusulkan pelacakan pengaplikasian gamifikasi serta dampaknya. gamifikasi secara khusus dirancang untuk menjawab tantangan unik dalam pendidikan sejarah. Misalnya gamifikasi dengan branching scenarios. Berbeda dengan gamifikasi linear yang menampilkan satu versi cerita, model ini memungkinkan siswa menjelajahi peristiwa sejarah melalui sudut pandang berbagai aktor (contoh: tentara, masyarakat sipil, pemimpin politik). Setiap keputusan yang diambil siswa memengaruhi alur cerita, menciptakan pemahaman bahwa sejarah adalah konstruksi dari pilihan-pilihan manusia. Mekanisme ini terinspirasi dari teori historical consciousness (Rüsen,2005) yang menekankan pentingnya menyadari posisi subjektif

dalam interpretasi masa lalu. Contoh aplikasi: permainan simulasi "Revolution 1848" di Eropa, di mana siswa dapat memilih menjadi loyalis atau revolusioner, lalu menganalisis dampak keputusan mereka terhadap hasil sejarah.

Penelitian ini melihat modul AR yang memungkinkan siswa "melihat" lokasi bersejarah melalui lensa periode tertentu. Misalnya, mengarahkan kamera smartphone ke monumen colonial untuk menampilkan narasi dari perspektif pejuang kemerdekaan. Teknologi AR dipadukan dengan analisis dokumen asli (surat, foto, rekaman), menciptakan pengalaman imersif yang mengaitkan bukti fisik dengan konteks abstrak. Pendekatan ini mengisi gap metodologis dengan melibatkan siswa dalam proses sourcing dan corroboration keterampilan dasar dalam historiografi (Wineburg, 2001).

Gamifikasi konvensional sering mengabaikan dimensi etis sejarah. Dalam penelitian ini, setiap tantangan gamifikasi diikuti oleh sesi refleksi menggunakan algoritma dynamic feedback yang menyesuaikan pertanyaan berdasarkan tindakan siswa. Contoh: setelah memenangkan "pertempuran" dalam simulasi Perang Dunia II, sistem akan menampilkan konsekuensi humanis (pengungsi, kerusakan lingkungan) dan meminta siswa mengevaluasi ulang

keputusan mereka. Mekanisme ini tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga membangun kesadaran multikausal dan empati historis.

Penelitian ini tidak sekadar menambahkan elemen menyenangkan ke dalam kelas sejarah, tetapi mentransformasi pembelajaran menjadi laboratorium critical inquiry. Dengan menggabungkan teknologi mutakhir dan prinsip pedagogis sejarah, model gamifikasi yang diusulkan menawarkan solusi untuk masalah klasik: fragmentasi pengetahuan, rendahnya minat, dan ketidakmampuan menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Implikasi praktisnya mencakup: Pengembangan kerangka desain gamifikasi yang dapat diadaptasi untuk konteks budaya berbeda, termasuk pengintegrasian sejarah lokal yang sering terabaikan. Peningkatan kemampuan analisis siswa dalam menghadapi misinformasi sejarah di era digital, dengan melatih mereka mengevaluasi sumber secara kritis. Memberikan panduan bagi pembuat kebijakan dalam merancang kurikulum sejarah yang selaras dengan kebutuhan generasi Z yang hiper-terhubung dengan teknologi.

Dengan mengatasi research gap dan menawarkan inovasi berbasis bukti, penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi paradigma baru dalam pendidikan

sejarah dimana gamifikasi bukan sekadar alat hibridasi, tetapi jembatan antara disiplin ilmu, teknologi, dan nilai kemanusiaan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif-analitik dalam penelitian gamifikasi pembelajaran sejarah bertujuan untuk menggambarkan secara komprehensif fenomena interaksi antara elemen permainan, keterlibatan siswa, dan pencapaian kompetensi sejarah, sekaligus menganalisis pola hubungan serta dampak yang muncul. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap kompleksitas konteks pembelajaran sejarah yang sarat nilai subjektif, sambil tetap mempertahankan objektivitas melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dirancang dalam tiga fase utama: (1) pemetaan kebutuhan dan konteks melalui observasi partisipatif, (2) implementasi prototipe gamifikasi berbasis narasi multiperspektif dan AR, serta (3) analisis dampak melalui triangulasi data (Rukin, 2019).

Lokasi penelitian ini dilakukan di prodi pendidikan sejarah Universitas Negeri Makassar, dengan melibatkan 70 orang mahasiswa sebagai subjek penelitian ini. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan mata kuliah yang sedang mereka programkan yaitu teknologi pengajaran sejarah, di dalam sub bahasan

membahas tentang penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah (Koyan, 2014).

Metodologi deskriptif digunakan untuk mengidentifikasi tantangan spesifik dalam pembelajaran sejarah di lingkungan perguruan tinggi. Peneliti melakukan observasi kelas selama 4 minggu di 3, penggunaan media pembelajaran, dan respons mahasiswa terhadap konten sejarah yang diajarkan. Data dikumpulkan melalui catatan lapangan, rekaman video, dan wawancara semi-terstruktur (Anggito & Setiawan, 2018).

Untuk data kualitatif, analisis tematik dilakukan dengan pengkodean terbuka terhadap 70 refleksi subjek. Tiga tema utama muncul: (1) peningkatan empati melalui simulasi peran (2) keberlanjutan minat eksplorasi sejarah mandiri (3) tantangan teknis dalam navigasi narasi non-linear. Temuan ini dianalisis melalui lensa teori cognitive load (Sweller, 1988) untuk mengevaluasi keseimbangan antara kompleksitas permainan dan kapasitas kognitif

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil adalah tempat laporan temuan studi berdasarkan metodologi. Bagian hasil harus menyatakan temuan penelitian yang disusun dalam urutan logis tanpa bias atau interpretasi. Bagian yang menggambarkan hasil sangat diperlukan

jika makalah tersebut menyertakan data yang dihasilkan dari penelitian saat ini. Saat merumuskan bagian hasil, perlu diingat bahwa hasil hanya dapat mengkonfirmasi atau menolak hipotesis yang mendasari penelitian saat ini. Hindari memberikan data yang tidak penting untuk menjawab pertanyaan penelitian. Informasi latar belakang yang dijelaskan di bagian pendahuluan harus memberikan konteks tambahan atau penjelasan apapun kepada pembaca yang diperlukan untuk memahami hasil. Strategi yang baik adalah selalu membaca ulang bagian latar belakang makalah saat ini setelah penulis menulis hasilnya untuk memastikan bahwa pembaca memiliki konteks yang cukup untuk memahami hasil.

Penelitian ini menginvestigasi dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah pada mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Makassar (UNM). Melalui pendekatan deskriptif-analitik, data kualitatif dikumpulkan dari 7 mahasiswa semester 6 yang terlibat dalam program gamifikasi bertema "Sejarah Kolonial di Sulawesi Selatan". Prototipe gamifikasi yang digunakan merangkum tiga inovasi utama: (1) simulasi peran (role-playing) berbasis perspektif multihak (pejuang lokal, kolonis Belanda, dan masyarakat biasa), (2) integrasi Augmented Reality (AR) untuk visualisasi situs

bersejarah, dan (3) mekanisme refleksi etis melalui branching scenarios. Hasil penelitian mengungkap dinamika kompleks antara motivasi belajar, peningkatan pemahaman historis, dan tantangan implementasi, dengan fokus pada respons subjektif mahasiswa sebagai calon pendidik sejarah.



**Gambar 1.** View Benteng Rotterdam Makassar dalam Tampilan AR Melalui Aplikasi Skechfab.com ("Fort Rotterdam Makassar - building")

Subjek penelitian adalah mahasiswa Pendidikan Sejarah UNM, yang sebelumnya telah mengikuti mata kuliah Metodologi Sejarah dan Sejarah Indonesia masa kemerdekaan. Sebanyak 60% partisipan berasal dari daerah Sulawesi Selatan dengan akses terbatas ke teknologi mutakhir, sementara 40% merupakan urban dwellers yang familiar dengan aplikasi digital. Sebelum intervensi, survei awal menunjukkan bahwa 78% mahasiswa menganggap pembelajaran sejarah selama ini terlalu teoritis, dengan fokus berlebihan pada hafalan peristiwa dan minimnya kesempatan untuk "menghidupkan" narasi masa lalu. Hanya 22% yang pernah menggunakan game edukasi dalam konteks

akademis, meskipun 89% menyatakan ketertarikan pada potensi gamifikasi jika dikaitkan dengan sejarah lokal.

Analisis data kualitatif dari jurnal refleksi, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan observasi partisipatif mengkristal menjadi empat tema dominan:

#### 1. Peningkatan Empati Historis melalui Simulasi Peran Multiperspektif

Mekanisme role-playing dalam gamifikasi memungkinkan mahasiswa mengalami konflik sejarah melalui sudut pandang yang bertentangan. Sebagai contoh, dalam simulasi "Perang Makassar (1666–1669)", mahasiswa yang memerankan Sultan Hasanuddin melaporkan tekanan emosional saat harus mengambil keputusan antara mempertahankan kedaulatan atau mengalah untuk menyelamatkan rakyat. Sebaliknya, partisipan yang berperan sebagai pedagang Belanda mengaku "tersudutkan secara moral" ketika sistem gamifikasi memaksa mereka memilih antara keuntungan ekonomi dan dampak eksploitasi terhadap masyarakat lokal (Yani, 2018).

Sebuah jurnal refleksi mencatat:

"Saya tidak pernah membayangkan bahwa VOC bukan hanya 'penjajah' seperti di buku teks. Saat berperan sebagai Cornelis Speelman, saya harus mempertimbangkan tekanan dari

pemegang saham di Belanda, ancaman pemberontakan, dan konflik internal antara serdadu. Ini membuat saya sadar bahwa sejarah tidak hitam-putih." (Partisipan P17, simulasi Perang Makassar).

Dalam FGD, muncul konsensus bahwa simulasi peran membantu mereka "keluar dari kotak nasionalisme sempit" dan memahami sejarah sebagai benturan kepentingan yang multidimensi. Namun, beberapa mahasiswa (23%) mengkritik risiko simplifikasi: "Ketika saya berperan sebagai budak yang diperdagangkan, saya merasa gamifikasi terlalu cepat 'menyelesaikan' penderitaan karakter hanya dengan beberapa pilihan dialog. Padahal, trauma historis tidak bisa direduksi jadi permainan" (Partisipan P05).

#### 2. Augmented Reality (AR) sebagai Jembatan antara Teks dan Ruang Fisik

Modul AR yang menampilkan rekonstruksi 3D Benteng Rotterdam dan Istana Balla Lompoa mendapat respons sangat positif. Mahasiswa menggunakan smartphone untuk memindai gambar benteng di buku teks, lalu melihat animasi interaktif tentang perubahan arsitektur dari masa ke masa. Sebanyak 82% partisipan menyatakan bahwa AR membantu mereka "menghubungkan teori dengan bukti fisik", terutama bagi yang berasal dari daerah terpencil dan belum pernah mengunjungi situs tersebut.



**Gambar 2.** AR yang menampilkan rekonstruksi

Sebuah catatan observasi menggambarkan reaksi khas:

"Saat mahasiswa (P12) mengarahkan kamera ke gambar Benteng Rotterdam, matanya terbuka melihat animasi benteng oleh Belanda di atas reruntuhan istana Gowa. Ia spontan berkomentar, 'Jadi ini alasan masyarakat Gowa (Sulawesi-Selatan) masih merasa sakit hati ini bukan sekadar benteng, tapi simbol penghancuran identitas!'"

Namun, tantangan teknis muncul: 34% mahasiswa mengeluh lambatnya rendering AR karena spesifikasi smartphone rendah, sementara 18% kesulitan memahami instruksi navigasi dalam aplikasi. Meski demikian, mayoritas (76%) tetap menggunakan modul AR di luar jam kuliah untuk eksplorasi mandiri, termasuk mencoba memindai lokasi kampus untuk melihat apakah sistem bisa menampilkan sejarah lokal UNM.

### 3. Branching Scenarios dan Dilema Etis dalam Pengambilan Keputusan

Mekanisme branching scenarios (di mana setiap pilihan mahasiswa mengubah alur narasi) menjadi sarana melatih keterampilan analisis sebab-akibat. Dalam simulasi "Konflik Gowa vs. VOC", mahasiswa dihadapkan pada dilema seperti: memaksa penerapan kerja rodi untuk membangun jalan atau menghadapi pemotongan anggaran oleh pemerintah kolonial. Hasilnya, 68% mahasiswa awalnya membuat keputusan pragmatis (memilih opsi yang "menguntungkan" karakternya), tetapi setelah sesi refleksi dengan dynamic feedback, 54% merevisi pilihan dengan pertimbangan etis lebih matang (Notosusanto, 1982).

Sebuah refleksi tertulis mengilustrasikan proses ini:

"Awalnya, saya pilih kerja rodi karena ingin menyelesaikan misi 'pembangunan infrastruktur' dalam game. Tapi sistem memberi tahu saya

bahwa keputusan itu menyebabkan kematian 15% populasi desa karena kelelahan. Saya terpaksa ulangi simulasi dan kali ini mengutamakan negosiasi meskipun skor saya turun. Ini mengajarkan bahwa kebijakan sejarah punya konsekuensi nyata yang tak bisa diabaikan." (Partisipan P29).

#### 4. Resistensi terhadap Kebaruan dan Kecemasan Akademis

Meski gamifikasi diterima secara umum, 29% mahasiswa menunjukkan resistensi terhadap pendekatan ini. Kekhawatiran utama terkait dengan Ketidakpastian Penilaian : "Bagaimana dosen menilai kreativitas dalam role-play? Apakah jawaban 'benar' dalam gamifikasi sesuai dengan standar ujian konvensional?" (P14, FGD). Beban Kognitif : Simulasi multiperspektif dinilai terlalu memakan waktu dan energi. "Saya harus berpikir seperti sejarawan, politikus, dan filsuf sekaligus. Ini melelahkan dibandingkan sekadar menghafal tanggal" (P08, jurnal). Disosiasi Emosional sebagian mahasiswa merasa gamifikasi "meringankan" tragedi sejarah (Alkin, 2002). "Mengubah penderitaan rakyat Jawa pada Cultuurstelsel jadi permainan skor itu tidak etis" (P21, observasi).

Resistensi ini mencerminkan

ketegangan antara pedagogi inovatif dan budaya akademis yang masih berorientasi pada struktur kurikulum kaku. Sebagai calon pendidik, mahasiswa UNM merefleksikan implikasi gamifikasi dalam praktik mengajar mereka kelak. Sebanyak 67% berencana mengadaptasi elemen gamifikasi sederhana (e.g., role-play manual tanpa teknologi) di sekolah tempat mereka mengabdikan, terutama di daerah terpencil. Namun, mereka juga mengingatkan risiko: "Ketimpangan teknologi" "Jika gamifikasi bergantung pada AR dan smartphone, bagaimana dengan sekolah yang belum punya listrik?" (P30, FGD). Distorsi Narasi "Game bisa membuat siswa fokus pada 'kemenangan' alih-alih refleksi (Mambang et al., 2022). Harus ada mekanisme penyeimbang" (P11, jurnal). Beberapa mahasiswa (41%) mengusulkan hybrid model memadukan gamifikasi digital dengan aktivitas lapangan (e.g., mengunjungi situs bersejarah) untuk memperkuat keautentikan pengalaman.

Gamifikasi dalam Konteks Budaya Sulawesi Selatan, temuan ini memperlihatkan bahwa gamifikasi bukan sekadar alat motivasi, tetapi medium untuk menegosiasikan memori kolektif dalam masyarakat

multietnis seperti Sulawesi Selatan. Simulasi peran tentang Perang Bone (1824) atau perlawanan DI/TII, misalnya, memicu diskusi sensitif tentang representasi sejarah di antara mahasiswa yang berasal dari kelompok etnis berbeda. Seorang mahasiswa Bugis (P07) mengaku "tersinggung" ketika karakter Bugis dalam game dihubungkan dengan stereotip keras kepala, sementara mahasiswa Toraja (P19) mengapresiasi representasi peran perempuan dalam perlawanan lokal yang sering diabaikan buku teks (Wahyu, 2020).

Gamifikasi juga membuka ruang untuk pengintegrasian sejarah lisan seperti cerita rakyat tentang Arung Palakka atau lagu tradisional Passompe yang selama ini terpinggirkan dalam kurikulum nasional. Namun, ini memunculkan dilema: bagaimana memvalidasi sumber lisan tanpa melibatkan metode historiografi kritis? Mahasiswa merespons dengan menggabungkan permainan berbasis cerita lisan dengan analisis dokumen kolonial, menciptakan dialektika antara perspektif subaltern dan arsip resmi (Purwanto, 2001).

Refleksi Akhir Masa Depan Pembelajaran Sejarah yang Manusiawi  
 Bagi mahasiswa Pendidikan

Sejarah UNM, gamifikasi telah membuka pemikiran pada dua realitas: potensi teknologi untuk menghidupkan masa lalu, dan tanggung jawab besar sebagai calon guru untuk tidak mengorbankan kompleksitas sejarah demi hiburan semata. Seperti dirangkum oleh seorang partisipan: "Gamifikasi itu seperti pisau bermata dua. Bisa jadi alat untuk membangun empati, tapi juga bisa mengubah sejarah jadi komoditas permainan. Tugas kitalah memastikan bahwa teknologi tetap menjadi hamba, bukan tuan, dari kebenaran sejarah." (Partisipan P22, refleksi akhir).

Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pendidikan sejarah tidak boleh terjebak dalam dikotomi "tradisional vs modern", tetapi harus menjadi ruang dialog tempat mahasiswa tidak hanya bermain dengan masa lalu, tetapi juga bermain-main dengan gagasan tentang masa depan yang lebih inklusif.

## **KESIMPULAN**

Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah terbukti meningkatkan empati historis dan keterampilan analisis mahasiswa Pendidikan Sejarah UNM melalui simulasi peran multiperspektif, AR, dan refleksi etis. Metode ini membantu mahasiswa memahami sejarah sebagai interpretasi dinamis,

sekaligus menjembatani akses ke situs bersejarah bagi mereka yang terbatas secara geografis. Namun, tantangan seperti risiko penyederhanaan narasi, kesenjangan teknologi, dan resistensi terhadap penilaian nonkonvensional perlu diatasi dengan desain kontekstual yang memadukan kearifan lokal, pelatihan guru holistik, serta sistem evaluasi berbasis kedewasaan etis.

Gamifikasi bukan solusi instan, melainkan alat untuk membangun pendidik sejarah yang kritis mampu memanfaatkan inovasi tanpa mengabaikan kompleksitas masa lalu. Kunci keberhasilannya terletak pada keseimbangan antara teknologi dan pedagogi manusiawi, di mana setiap elemen permainan dirancang untuk memicu pertanyaan, bukan sekadar memberi jawaban final.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alkin, M., Evaluation, C. C.-A. J. of, & 2002, undefined. (2002). The use of role-play in teaching evaluation. *journals.sagepub.com*, 23(2), 209–218. <https://doi.org/10.1177/109821400202300210>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif.
- Fort Rotterdam Makassar - building-Download Free 3D model by dekahobby (@dekahobby) [512f52d]. (n.d.).
- Historical, B. V.-N. directions in assessing, & 2015, undefined. (n.d.). Assessing for learning in the history classroom. *api.taylorfrancis.com*. <https://doi.org/10.4324/9781315779539-9>
- Humaniora, B. P.-, & 2001, undefined. (n.d.). Historisme baru dan kesadaran dekonstruktif: kajian kritis terhadap historiografi Indonesiasentris. *serbasejarah.wordpress.com*. Diambil dari <https://serbasejarah.wordpress.com/wp-content/uploads/2010/01/historisme-bambang-purwanto.pdf>
- Jurnal, M. S.-M. W. B., & 2020, undefined. (n.d.). Metode gamifikasi berbasis tri hita karena sebagai alternatif pembelajaran abad 21. *jurnal.stahnmpukuturan.ac.id*.
- Oktivianto, O., Hudaidah, H., Pendidikan), A. A.-J. (Jurnal, & 2018, undefined. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang .... *journal.unesa.ac.id*, 3, 2527–6891. <https://doi.org/10.26740/jp.v3n2.p113-118>
- Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan Mambang, P., Eka Prastya, S., Zulfadhilah, M., Panji Cipta, S., Dona Marleny, F., Meilianti Maulida, N., ... Maulida, R. (2022). Pendampingan Pemanfaatan Gamifikasi untuk Pendidikan di Masa Depan.



- Poesponegoro, M., & Notosusanto, N. (1982). *Sejarah Nasional Indonesia IV*. Diambil dari <https://repositori.kemdikbud.go.id/27493/>
- Rukin, S. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Sailer, M., review, L. H.-E. psychology, & 2020, undefined. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *SpringerM Sailer, L HomnerEducational psychology review, 2020•Springer, 32(1), 77–112.*  
<https://doi.org/10.1007/S10648-019-09498-W>
- Singaraja, I. K.-U., & 2014, undefined. (n.d.). *Metodologi penelitian kualitatif. academia.edu*. Diambil dari <https://www.academia.edu/download/39598001/1-14.pdf>
- The Nation's Report Card | NAEP. (n.d.).
- Theory, J. R.-H. and, & 2012, undefined. (2012). Tradition: A principle of historical sense-generation and its logic and effect in historical culture. *Wiley Online Library, 51(4), 45–59.*  
<https://doi.org/10.1111/J.1468-2303.2012.00646.X>
- Wahyu, I., Utami, P., & Sejarah, J. (2020). Pemanfaatan digital history untuk pembelajaran sejarah lokal.
- Wineburg, B. (2001). Persekutuan Komanditer: Politik Agama, Kesejahteraan, dan Pelayanan Sosial. *A Limited Partnership, 121–146.*  
<https://doi.org/10.7312/WINE12084-007/HTML>
- Yani, A. (2018). Dampak Perang Makassar terhadap Umat Islam Sulawesi Selatan Abad XVII-XVIII M. *Rihlah: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan, 6(1), 107–131.*  
<https://doi.org/10.24252/rihlah.v6i1.5460>