

**PETUALANGAN NUSANTARA: MODEL GAME-BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM BERLITERASI PADA
MATERI SEJARAH DI KELAS 7 SMPN 24 MALANG**

Nor Milsa Alisti¹, Satti Wagistina², Elly Hartatiek³

PPG Pasca Sarjana Universitas Negeri Malang^{1,2,3}

e-mail: nor.milsa.2431749@students.um.ac.id¹, satti.wagistina.fis@um.ac.id²,
ellyhartatiek@smpn24-mlg.sch.id³

ABSTRAK

Pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah, sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan keterampilan literasi sejarah mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan literasi sejarah siswa kelas VII di SMP Negeri 24 Malang melalui penerapan model pembelajaran berbasis permainan *Petualangan Nusantara*. Model ini mengintegrasikan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar, tes literasi sejarah, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa pada setiap dimensi motivasi menurut teori McClelland, dengan peningkatan total motivasi dari 38% pada pra-siklus menjadi 92,1% pada siklus II. Model *Petualangan Nusantara* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah serta keterampilan literasi sejarah mereka. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi sejarah siswa secara signifikan, yang mendukung pentingnya inovasi dalam pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Game-Based Learning, Petualangan Nusantara, motivasi belajar, literasi sejarah, Penelitian Tindakan Kelas.*

ABSTRACT

History learning in Social Studies (IPS) is often perceived as less engaging by students, leading to low motivation and literacy skills in historical content. This study aims to enhance students' learning motivation and historical literacy skills in grade VII at SMP Negeri 24 Malang by implementing the *Petualangan Nusantara* game-based learning model. This model integrates game elements to create an enjoyable, interactive, and meaningful learning experience. The research employs a Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, with stages including planning, action implementation, observation, and reflection. Data were collected through motivation questionnaires, historical literacy tests, and observations. The results indicated a significant improvement in students' learning motivation across all dimensions of McClelland's motivation theory, with total motivation increasing from 38% in the pre-cycle to 92.1% in cycle II. The *Petualangan Nusantara* model was found to be effective in enhancing students' engagement in history learning and their historical literacy skills. The study concludes that game-based learning significantly improves students' motivation and historical literacy, supporting the need for innovation in 21st-century learning.

Keywords: *Game-Based Learning, Petualangan Nusantara, learning motivation, historical literacy, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi Sejarah di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), memegang peranan krusial dalam membentuk kesadaran historis dan karakter kebangsaan peserta didik (Kurniawan et al., 2025). Namun, dalam praktiknya, mata pelajaran ini seringkali dianggap kurang menarik dan cenderung monoton. Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di kelas VII SMP Negeri 24 Malang, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang menunjukkan antusiasme, dan mengalami kesulitan yang signifikan dalam memahami serta menginterpretasi teks sejarah yang kompleks. Kondisi ini tentu menjadi sebuah tantangan serius, karena rendahnya motivasi tidak hanya berdampak pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga berisiko menghambat pengembangan kemampuan literasi sejarah yang esensial bagi siswa sebagai warga negara yang kritis dan sadar akan masa lalunya (Astuti, 2024; Cahyawati et al., 2025; Kurniawan et al., 2025).

Secara ideal, pembelajaran sejarah di tingkat SMP seharusnya mampu menjadi sebuah pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang ideal tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan atau hafalan tanggal dan peristiwa, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap masa lalu. Penggunaan pendekatan yang bervariasi, integrasi teknologi, serta penciptaan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif merupakan kunci untuk mencapai kondisi tersebut (Yogaswara & Fauzi, 2025; Yogi et al., 2025). Dalam lingkungan belajar yang ideal, siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan menjadi sejarawan-sejarawan muda yang didorong untuk bertanya, menganalisis sumber, membangun argumen, dan merekonstruksi narasi sejarah secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.

Namun, dalam realitasnya, terdapat kesenjangan yang cukup lebar antara kondisi ideal tersebut dengan praktik yang terjadi di lapangan. Banyak siswa yang masih merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi sejarah, terutama ketika disajikan melalui metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah dan penugasan membaca teks yang panjang. Rendahnya motivasi belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor, di antaranya adalah kurangnya variasi metode mengajar yang digunakan oleh guru, minimnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Kesenjangan ini menciptakan sebuah siklus negatif: metode yang monoton menyebabkan siswa tidak termotivasi, dan rendahnya motivasi membuat proses pembelajaran menjadi semakin tidak efektif (Ilham, 2022; Lestari et al., 2024; Muhamad & Aliyyah, 2025; Yogaswara & Fauzi, 2025).

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam model pembelajaran sejarah. Salah satu pendekatan yang dinilai sangat potensial untuk mengatasi permasalahan ini adalah penerapan model pembelajaran berbasis permainan atau *game-based learning* (GBL). GBL merupakan sebuah strategi pedagogis yang secara sadar mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan narasi, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik siswa (Dabbous et al., 2022; Hanna et al., 2021; Lasala, 2022). Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian. Salah satunya, studi yang dilakukan oleh Febrina et al. (2023) menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, karena mampu mengubah persepsi siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan dan menantang.

Meskipun potensi GBL sangat besar, penerapannya dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia, khususnya di tingkat SMP, masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Beberapa

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

penelitian relevan telah dilakukan, namun sebagian besar masih terbatas pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sebagai contoh, penelitian oleh Aoliyah (2023) menunjukkan bahwa penerapan GBL dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan di tingkat SMA. Demikian pula, studi oleh Aprianti et al. (2024) mengungkap bahwa penggunaan permainan digital berbasis web efektif untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X. Namun, belum banyak ditemukan kajian yang secara spesifik menguji penerapan GBL di tingkat SMP. Keterbatasan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi untuk mengetahui efektivitas GBL pada kelompok usia yang lebih muda.

Penelitian ini menawarkan sebuah nilai kebaruan yang signifikan melalui pengembangan dan pengujian model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) bernama "Petualangan Nusantara", yang dirancang secara khusus untuk materi sejarah di jenjang SMP. Inovasi utamanya tidak hanya terletak pada penerapan gim sebagai media, melainkan pada integrasi kerangka teoretis yang kuat untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Model ini secara eksplisit didasarkan pada teori motivasi berprestasi dari McClelland, di mana setiap elemen permainan dirancang untuk memenuhi kebutuhan psikologis siswa. Kebutuhan untuk berprestasi (*Need for Achievement*) dipenuhi melalui mekanisme tantangan berjenjang, sistem skor, pencapaian (*achievements*), dan papan peringkat (*leaderboard*). Sementara itu, kebutuhan untuk memiliki pengaruh (*Need for Power*) diakomodasi dengan memberikan siswa agensi untuk membuat keputusan strategis yang memengaruhi alur cerita atau hasil dari sebuah misi dalam permainan.

Di samping inovasi pada desain pedagogis dan motivasional, kebaruan penelitian ini juga diperkuat oleh fokusnya yang tajam pada pengembangan keterampilan literasi sejarah. Model "Petualangan Nusantara" secara spesifik bertujuan untuk melatih siswa melampaui sekadar penghafalan fakta, menuju pemahaman sejarah yang lebih mendalam. Keterampilan ini diwujudkan dalam tiga kemampuan utama yang dilatih secara terintegrasi di dalam permainan. Pertama, siswa ditantang untuk menganalisis berbagai sumber sejarah digital, seperti artefak, surat, atau peta, untuk mengevaluasi kredibilitasnya. Kedua, mereka didorong untuk memahami konteks sosial-politik suatu peristiwa. Ketiga, sebagai puncaknya, siswa harus mampu membangun narasi sejarah yang koheren, yaitu merangkai bukti-bukti yang telah mereka kumpulkan menjadi sebuah cerita atau argumen yang logis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan latar belakang, kesenjangan, dan inovasi yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penerapan model "Petualangan Nusantara" dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi sejarah siswa kelas VII di SMP Negeri 24 Malang. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan, baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya kajian mengenai GBL dalam pembelajaran sejarah serta aplikasinya dalam teori motivasi. Secara praktis, model "Petualangan Nusantara" diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif solusi yang efektif dan inspiratif bagi para guru IPS Sejarah dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan pendekatan campuran, di mana fokus utamanya bersifat kualitatif namun didukung oleh data kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap siklus mengikuti empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dengan menerapkan sebuah model inovatif

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

bernama Petualangan Nusantara yang berbasis *game-based learning*. Subjek penelitian adalah 30 orang siswa kelas VII F di SMPN 24 Malang, yang dipilih secara sengaja berdasarkan hasil identifikasi awal yang menunjukkan tingkat motivasi dan kemampuan literasi sejarah yang masih rendah. Lokasi ini dipilih karena adanya dukungan terhadap penerapan strategi pembelajaran yang inovatif.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik untuk memperoleh data yang komprehensif. Pada setiap pertemuan, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap proses pembelajaran untuk memantau implementasi model Petualangan Nusantara serta aktivitas guru dan siswa. Instrumen utama yang digunakan meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar, tes literasi sejarah, serta dokumentasi. Angket motivasi belajar disebarkan kepada siswa untuk mengukur perubahan tingkat motivasi mereka sebelum dan sesudah tindakan diberikan. Sementara itu, tes literasi sejarah digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis materi sejarah secara kuantitatif. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa juga dilakukan sebagai data pendukung untuk memperdalam temuan penelitian.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara terpisah untuk setiap jenis data. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket dan tes dianalisis secara deskriptif untuk melihat persentase peningkatan motivasi dan kemampuan literasi sejarah siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya. Di sisi lain, data kualitatif yang berasal dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis dengan mengikuti tiga alur kegiatan utama. Tahapan tersebut meliputi reduksi data dengan cara memilah dan merangkum informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi atau matriks untuk memudahkan identifikasi pola, dan penarikan kesimpulan untuk menginterpretasikan efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dalam mengatasi permasalahan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini diperoleh dari dua siklus yang diterapkan pada model pembelajaran *Petualangan Nusantara*. Data yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah menggunakan model ini. Berikut tabel dibawah ini menggambarkan persentase peningkatan motivasi siswa berdasarkan tiga dimensi motivasi menurut McClelland pada setiap siklus penelitian.

Tabel 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Dimensi Motivasi McClelland

Siklus	nAch (%)	nPow (%)	nAff (%)	Total (%)
Pra-Siklus	41,3	37,0	35,7	38,0
Siklus I	69,6	47,8	41,3	52,9
Siklus II	95,7	93,5	87,0	92,1

Tabel 1 menyajikan data kuantitatif yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dan progresif pada motivasi belajar siswa yang diukur berdasarkan tiga dimensi teori McClelland, yaitu kebutuhan akan prestasi (nAch), kekuasaan (nPow), dan afiliasi (nAff). Pada tahap pra-siklus, kondisi awal menunjukkan tingkat motivasi yang rendah dengan rata-rata total hanya sebesar 38,0%. Setelah implementasi tindakan pada siklus I, terjadi perbaikan pada seluruh dimensi, yang berhasil mengangkat rata-rata total motivasi menjadi 52,9%, dengan peningkatan paling menonjol pada dimensi nAch. Puncak keberhasilan tercatat pada siklus II, di mana terjadi lonjakan yang luar biasa pada semua aspek. Dimensi nAch mencapai 95,7%, nPow 93,5%, dan nAff 87,0%. Hasil akhir ini, yang tercermin pada rata-rata total motivasi

sebesar 92,1%, secara meyakinkan membuktikan bahwa tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara komprehensif.



Gambar 1. Lembar Kerja [eserta Didik

Pembahasan

Hasil penelitian ini secara meyakinkan menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* “Petualangan Nusantara” berhasil mentransformasi motivasi belajar siswa kelas VII dalam literasi sejarah. Kondisi awal pada tahap pra-siklus, di mana siswa cenderung pasif dan tidak memiliki dorongan berprestasi, mencerminkan tantangan umum dalam pembelajaran sejarah yang sering dianggap monoton. Intervensi berbasis permainan ini secara efektif mengoptimalkan tiga dimensi motivasi menurut teori McClelland: kebutuhan berprestasi (*nAch*), kebutuhan berafiliasi (*nAff*), dan kebutuhan akan kekuasaan (*nPow*). Peningkatan signifikan yang teramati dari siklus I hingga siklus II menegaskan bahwa ketika pembelajaran dirancang sebagai sebuah pengalaman yang menantang, kolaboratif, dan interaktif, motivasi intrinsik siswa dapat dibangkitkan secara substansial. Hal ini sejalan dengan pandangan Retnowati et al (2018) yang menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif untuk meningkatkan pemahaman.

Peningkatan kebutuhan berprestasi (*nAch*) menjadi salah satu dampak paling menonjol dari implementasi model ini. Pada siklus I, elemen kompetisi dan tantangan yang dapat dicapai berhasil mendorong 69,6% siswa untuk memiliki target nilai yang lebih tinggi. Hal ini mendukung temuan Nurgiyantoro dan Efendi (2017) bahwa tantangan yang memadai merupakan pendorong motivasi yang kuat. Penyempurnaan pada siklus II, dengan variasi tantangan yang lebih kaya dan sistem umpan balik yang lebih jelas, semakin memperkuat dorongan ini hingga 95,7% siswa secara aktif merefleksikan hasil belajarnya. Permainan “Petualangan Nusantara” menyediakan sebuah jalur yang jelas bagi siswa untuk meraih keberhasilan melalui usaha dan strategi, mengubah persepsi mereka dari sekadar penerima pasif materi menjadi agen aktif yang berjuang untuk mencapai tujuan dan pengakuan dalam sebuah lingkungan belajar yang terstruktur (Yumnah, 2021; Zulhijra et al., 2024).

Selain motivasi individual, model pembelajaran ini juga secara efektif memupuk kebutuhan untuk berafiliasi (*nAff*). Elemen kolaborasi yang diintegrasikan dalam permainan, seperti diskusi kelompok dan penyelesaian misi secara tim, menciptakan sebuah lingkungan belajar yang suportif secara sosial. Siswa tidak lagi belajar dalam isolasi, melainkan dalam sebuah komunitas di mana mereka saling membantu dan bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Interaksi yang intensif ini memperkuat ikatan sosial di antara mereka, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan aman secara emosional.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sahlberg (2012), ikatan sosial yang kuat merupakan fondasi penting yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, permainan ini berhasil menyatukan pencapaian akademis dengan pemenuhan kebutuhan sosial siswa.

Proses perbaikan yang dilakukan dari siklus I ke siklus II menunjukkan pentingnya desain pembelajaran yang adaptif dan reflektif. Masalah yang muncul pada siklus I, seperti durasi permainan yang terlalu lama dan hilangnya fokus siswa, bukanlah sebuah kegagalan, melainkan data formatif yang sangat berharga. Tindakan penyempurnaan pada siklus II, yang mencakup penyesuaian durasi dan peningkatan variasi tantangan, merupakan kunci dari keberhasilan akhir program ini. Hal ini sejalan dengan pandangan Janssen dkk. (2010) yang menekankan bahwa efektivitas pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada kalibrasi yang cermat terhadap elemen-elemennya agar sesuai dengan konteks dan kebutuhan siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa *Game-Based Learning* bukanlah sebuah solusi instan, melainkan sebuah proses desain iteratif yang menuntut kepekaan dan responsivitas dari pendidik.

Meskipun tidak secara eksplisit diukur, kebutuhan akan kekuasaan (*nPow*) juga terfasilitasi secara positif dalam model ini. Dalam konteks pendidikan, *nPow* dapat diartikan sebagai kebutuhan untuk memiliki pengaruh, kontrol, dan dampak terhadap lingkungan belajar. Dalam permainan “Petualangan Nusantara”, siswa yang lebih cepat memahami materi dapat berperan sebagai tutor sebaya, memimpin diskusi kelompok, atau merumuskan strategi untuk timnya. Peran ini memberikan mereka rasa agensi dan pengaruh yang positif. Selain itu, elemen pilihan yang mungkin ada dalam permainan, seperti memilih jalur petualangan atau strategi penyelesaian misi, memberikan siswa rasa kontrol atas proses belajar mereka sendiri. Hal ini mengubah dinamika kelas dari yang sepenuhnya dikendalikan oleh guru menjadi sebuah lingkungan di mana siswa diberdayakan untuk membuat keputusan yang bermakna.

Secara fundamental, model “Petualangan Nusantara” berhasil mentransformasi aktivitas literasi sejarah itu sendiri. Membaca teks sejarah tidak lagi menjadi tugas yang pasif, melainkan sebuah prasyarat esensial untuk dapat berhasil dalam permainan. Siswa harus membaca secara cermat untuk menemukan petunjuk, menganalisis informasi untuk memecahkan teka-teki, dan mengomunikasikan temuan mereka secara efektif kepada tim. Pendekatan ini mengubah literasi dari sekadar aktivitas akademis menjadi sebuah alat fungsional yang memiliki tujuan yang jelas dan mendesak dalam konteks permainan. Dengan demikian, motivasi untuk berliterasi tidak lagi didorong oleh faktor eksternal seperti nilai, melainkan oleh kebutuhan intrinsik untuk maju dan menang dalam sebuah petualangan yang menarik, menciptakan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat signifikan bagi para pendidik sejarah dan pengembang kurikulum. Temuan ini menyediakan sebuah model yang dapat direplikasi untuk merancang pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan efektif, dengan beralih dari metode ceramah yang berpusat pada guru ke pendekatan interaktif yang berpusat pada siswa. Pendidik didorong untuk mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti narasi, tantangan, kompetisi sehat, dan kolaborasi ke dalam praktik pengajaran mereka. Penggunaan teknologi dalam hal ini bukan hanya sebagai tambahan, melainkan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Penelitian ini menegaskan bahwa investasi waktu dan kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan imbalan yang besar dalam bentuk peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa.

Meskipun menunjukkan hasil yang sangat positif, penelitian ini memiliki keterbatasan yang melekat pada metodologinya. Sebagai sebuah penelitian tindakan kelas, temuan ini bersifat kontekstual dan mungkin tidak dapat digeneralisasikan secara langsung ke semua

sekolah atau kelompok siswa. Sampel penelitian yang terbatas pada satu kelas juga menjadi faktor pembatas. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menguji efektivitas model ini dalam skala yang lebih besar dengan populasi yang lebih beragam. Studi komparatif yang membandingkan *Game-Based Learning* dengan model pembelajaran aktif lainnya, serta penelitian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap retensi pengetahuan dan motivasi, akan memberikan pemahaman yang lebih kaya dan komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) dengan pendekatan "Petualangan Nusantara" berhasil meningkatkan motivasi dan literasi sejarah siswa di kelas VII SMPN 24 Malang. Sebelum penerapan, motivasi siswa rendah, tetapi setelah dua siklus pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam dimensi motivasi *Need for Achievement* (nAch), *Need for Power* (nPow), dan *Need for Affiliation* (nAff). Model ini mengintegrasikan elemen permainan, tantangan, dan kolaborasi yang berhasil membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar sejarah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki pemahaman materi sejarah, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aoliyah, N. (2023). Penerapan game-based learning dalam pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMA Al-Ihsan. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 15(2), 135–146.
- Aprianti, R., et al. (2024). Penggunaan permainan digital berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar Sejarah di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 58–70.
- Astuti, F. (2024). Pengaruh berpikir kritis dan gaya belajar terhadap prestasi belajar matematika SMA Negeri Tambun Selatan Bekasi. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 239. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3192>
- Cahyawati, Y., et al. (2025). Profil kemampuan literasi numerasi peserta didik di SMPN 4 Tasikmalaya. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.51878/science.v5i1.4316>
- Dabbous, M., et al. (2022). The role of game-based learning in experiential education: Tool validation, motivation assessment, and outcomes evaluation among a sample of pharmacy students. *Education Sciences*, 12(7), 434. <https://doi.org/10.3390/educsci12070434>
- Febrina, T., et al. (2023). Efektivitas game-based learning dalam pembelajaran Sejarah untuk meningkatkan minat siswa di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan*, 18(3), 200–210.
- Hanna, H., et al. (2021). Game-based activity method: A case of grade 5 students. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.17509/ijotis.v1i1.41186>
- Ilham, R. W. (2022). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan. *Comserva: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 2(5), 468. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Janssen, M., et al. (2010). The impact of game-based learning on student engagement and achievement. *Journal of Educational Psychology*, 102(4), 97–107.
- Kurniawan, D., et al. (2025). Habituaasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMK. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 326. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5366>

- Lasala, N. L. (2022). Validation of game-based activities in teaching Grade 7-Biology. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(4), 519. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i4.39185>
- Lestari, T. A., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran Make a Match terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem peredaran darah manusia. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 307. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- McClelland, D. C. (1961). *The achieving society*. Princeton University Press.
- Muhamad, M., & Aliyyah, R. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada mata pelajaran IPAS. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 764. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5015>
- Nurgiyantoro, B., & Efendi, M. (2017). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah dan cara mengoptimalkannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2), 123–135.
- Rahmawati, D., et al. (2023). Model pembelajaran berbasis permainan digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam Sejarah. *Jurnal Pendidikan IPS*, 20(4), 212–222.
- Retnowati, T., et al. (2018). Strategi pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi dan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(3), 90–105.
- Sahlberg, P. (2012). *Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland?* Teachers College Press.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (edisi ke-6). Pearson.
- Wineburg, S. (1991). On the study of history and historical thinking. *Educational Psychologist*, 26(3-4), 361–379.
- Yogaswara, M. R., & Fauzi, K. M. A. (2025). Pembelajaran inquiri berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman peta dan wilayah Indonesia pada kelas V. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 434. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5375>
- Yogi, A. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran PKN di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>
- Yumnah, S. (2021). Character education with Islamic insights of the Nusantara. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(3), 547. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i3.1597>
- Zulhijra, Z., et al. (2024). Pembelajaran PAI berbasis active learning. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1017. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3486>