ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KAUSALITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Adisti Salshabilla[1], Rini Afriani[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : adistisalshabilla15@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to analyze the needs for developing gamification-based interactive media to improve students' causal thinking skills in history learning. The study employed a descriptive quantitative approach. Data were collected through classroom observations, interviews, questionnaires, and an initial causal thinking skills assessment involving 36 eleventh-grade students and one history teacher at SMA Kartika 1–5 Padang. The findings indicated that history instruction was still dominated by the lecture method, with PowerPoint presentations serving as the primary instructional media, resulting in teacher-centered learning. Questionnaire results revealed that 55.6% of students reported that interactive learning media were rarely used, while 13.9% stated that such media had never been used in history classes. Furthermore, the initial assessment showed that students' causal thinking skills remained at a low level, with an average achievement score of 39.4%. These findings demonstrated the need for developing gamification-based interactive media capable of increasing student engagement, facilitating the analysis of cause-and-effect relationships in historical events, and supporting a more interactive and student-centered history learning process

Keywords : *Needs Analysis, Interactive Media, Gamification, Causal Thinking Skills, History Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik pada pembelajaran sejarah. Penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes awal kemampuan berpikir kausalitas yang melibatkan 36 peserta didik kelas XI dan seorang guru mata pelajaran sejarah di SMA Kartika 1–5 Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dengan pemanfaatan media PowerPoint sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Hasil angket menunjukkan bahwa 55,6% peserta didik menyatakan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan 13,9% menyatakan media tersebut belum pernah digunakan. Selain itu, hasil tes awal menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kausalitas peserta didik masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata capaian sebesar 39,4%. Temuan penelitian mengindikasikan perlunya pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi analisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah, serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Media Interaktif, Gamifikasi, Berpikir Kausalitas, Pembelajaran Sejarah*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) yang diperlukan peserta didik untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta berbagai tantangan kehidupan. Kurikulum Merdeka menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif melalui pengalaman belajar yang bermakna (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui aktivitas yang mendorong kemampuan berpikir analitis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Huda & Susdarwono, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah sejarah. Pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan mengenalkan fakta, tokoh, maupun kronologi suatu peristiwa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir historis (*historical thinking*) sehingga peserta didik mampu memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan secara kritis (Seixas & Morton, 2013). Menurut Wineburg (2001), pembelajaran sejarah seharusnya mampu membentuk cara berpikir peserta didik seperti seorang sejarawan melalui analisis terhadap berbagai sumber sejarah dan interpretasi terhadap suatu peristiwa. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak lagi dipandang sebagai mata pelajaran yang menekankan hafalan, melainkan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang logis, sistematis, dan berbasis bukti.

Salah satu komponen penting dalam kemampuan berpikir historis adalah kemampuan berpikir kausalitas (*historical causal thinking*). Kemampuan ini mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai faktor penyebab, menjelaskan keterkaitan antarfaktor, menganalisis proses terjadinya suatu peristiwa, serta mengevaluasi dampak yang ditimbulkan terhadap kehidupan masyarakat pada masa berikutnya (Seixas & Morton, 2013). Ofianto dan Ningsih (2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kausalitas merupakan kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah secara logis berdasarkan fakta sejarah. Melalui kemampuan tersebut, peserta didik tidak hanya mengetahui bahwa suatu peristiwa terjadi, tetapi juga mampu menjelaskan mengapa peristiwa tersebut terjadi, bagaimana prosesnya berlangsung, serta konsekuensi yang ditimbulkan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kausalitas menjadi salah satu indikator penting dalam pembelajaran sejarah karena berkaitan erat dengan kemampuan analisis, evaluasi, dan penalaran historis.

Meskipun kemampuan berpikir kausalitas memiliki peran yang sangat penting, implementasinya dalam pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran di sekolah pada umumnya masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang bersifat konvensional sehingga peserta didik cenderung menjadi penerima informasi secara pasif (Arsyad, 2019). Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih berorientasi pada penguasaan materi dan hafalan dibandingkan dengan pengembangan kemampuan berpikir historis. Akibatnya, peserta didik sering mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah maupun menghubungkan berbagai faktor yang memengaruhi terjadinya suatu peristiwa. Padahal, kemampuan tersebut merupakan kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik agar mampu memahami kompleksitas suatu peristiwa sejarah secara komprehensif (Hastuti et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna (Arsyad, 2019). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sejarah mampu membantu peserta didik memvisualisasikan berbagai peristiwa sejarah yang bersifat abstrak, memahami keterkaitan antarkejadian, serta meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Shalikhah et al., 2017). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir peserta didik.

Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pengembangan media pembelajaran adalah gamifikasi (*gamification*). Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen-elemen permainan (*game elements*) pada konteks nonpermainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kapp (2012) yang menyatakan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan mekanisme, estetika, dan pola pikir permainan untuk meningkatkan keterlibatan, memotivasi tindakan, serta mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, penerapan gamifikasi melalui pemberian poin, level, lencana (*badge*), tantangan, dan papan peringkat (*leaderboard*) mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Werbach & Hunter, 2012). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa gamifikasi berkontribusi positif terhadap keterlibatan peserta didik, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis dalam berbagai mata pelajaran (Sailer & Homner, 2020).

Dalam pembelajaran sejarah, media interaktif berbasis gamifikasi berpotensi menjadi alternatif pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penyajian materi sejarah dengan aktivitas belajar yang lebih menarik dan menantang. Melalui kuis interaktif, tantangan, maupun pemberian umpan balik secara langsung, peserta didik didorong untuk tidak hanya mengingat informasi sejarah, tetapi juga menganalisis hubungan sebab dan akibat dari suatu peristiwa secara lebih mendalam. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar kognitif yang menekankan bahwa proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif mengolah informasi, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta membangun pemahaman melalui pengalaman belajar (Huda & Susdarwono, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi dipandang memiliki potensi dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik pada pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Kartika 1–5 Padang, proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh penggunaan media presentasi PowerPoint (PPT) sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara satu arah. Hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada 36 peserta didik menunjukkan bahwa 55,6% peserta didik menyatakan guru jarang menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan 13,9% menyatakan media interaktif tidak pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, hasil tes awal kemampuan berpikir kausalitas menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih berada pada kategori rendah dengan rata-rata pencapaian sekitar 40%, yang mengindikasikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menganalisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran sejarah yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir historis dengan praktik pembelajaran yang masih berlangsung di kelas.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran interaktif maupun media berbasis gamifikasi dalam pembelajaran sejarah dan menunjukkan hasil yang positif terhadap motivasi belajar, hasil belajar, maupun keterlibatan peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada pengukuran efektivitas media setelah dikembangkan, sedangkan penelitian yang secara khusus menganalisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang menjadikan hasil analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran sejarah pada materi Revolusi Prancis di tingkat SMA. Oleh karena itu, analisis kebutuhan menjadi tahapan yang penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta tujuan pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik pada pembelajaran sejarah. Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan kondisi nyata berdasarkan data yang diperoleh dari lapangan tanpa memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti mendeskripsikan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat sesuai dengan kondisi yang ditemukan selama penelitian (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2022).

Penelitian dilaksanakan di SMA Kartika 1–5 Padang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas XI, terdiri atas 36 peserta didik. Selain peserta didik, satu orang guru mata pelajaran sejarah dilibatkan sebagai informan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan terhadap media interaktif berbasis gamifikasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes awal kemampuan berpikir kausalitas. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran, serta aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru sejarah untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran dan kebutuhan terhadap media interaktif berbasis gamifikasi. Selanjutnya, angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan media pembelajaran, kebutuhan akan media interaktif, serta karakteristik media yang diharapkan. Selain itu, tes awal kemampuan berpikir kausalitas diberikan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal peserta didik dalam menganalisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah sebelum pengembangan media dilakukan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, angket analisis kebutuhan, dan tes awal kemampuan berpikir kausalitas. Keempat instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi pembelajaran sejarah, kebutuhan guru dan peserta didik

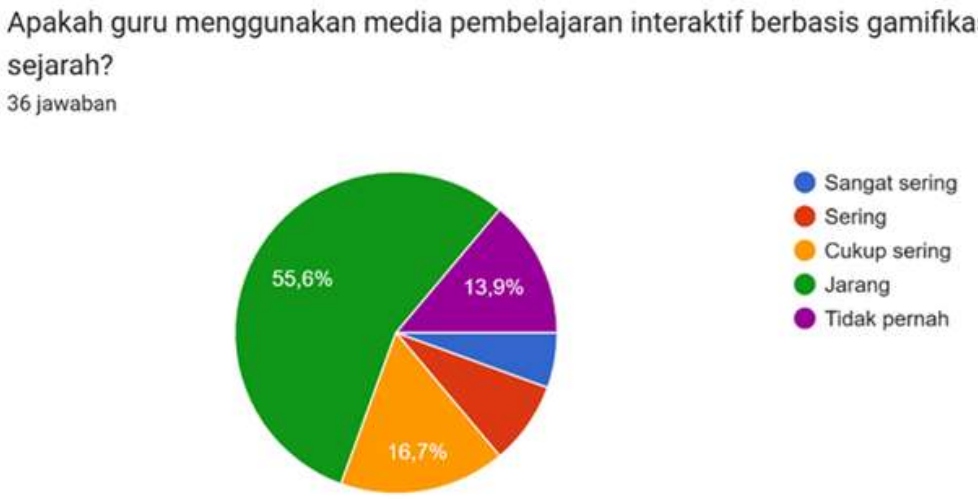
terhadap media interaktif berbasis gamifikasi, serta kemampuan awal berpikir kausalitas peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran sejarah serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Sementara itu, data hasil angket dan tes awal kemampuan berpikir kausalitas dianalisis melalui penyajian skor, rata-rata, persentase, serta tabel untuk memberikan gambaran mengenai kebutuhan peserta didik terhadap media interaktif berbasis gamifikasi dan kondisi awal kemampuan berpikir kausalitas. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan kebutuhan pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran sejarah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran sejarah didasarkan pada dua aspek utama, yaitu analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kemampuan berpikir kausalitas peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru, dan penyebaran angket kepada peserta didik untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran sejarah, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan terhadap media interaktif. Selanjutnya, analisis kemampuan berpikir kausalitas dilakukan melalui tes awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan sebab dan akibat pada materi Revolusi Prancis. Kedua aspek tersebut menjadi dasar dalam merumuskan karakteristik media interaktif berbasis gamifikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah di SMA Kartika 1–5 Padang masih didominasi oleh metode ceramah dengan dukungan media PowerPoint (PPT). Media tersebut digunakan sebagai sarana penyampaian materi sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Akibatnya, peserta didik lebih banyak menerima informasi daripada terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media yang digunakan belum mampu memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah secara mendalam. Guru menyampaikan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif, mampu memberikan umpan balik secara langsung, serta mendorong peserta didik untuk berpikir lebih analitis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik. Selain itu, Mayer (2009) menjelaskan bahwa media interaktif dapat membantu peserta didik membangun pemahaman melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan bermakna.



Gambar 1. Diagram Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran

Hasil angket yang diberikan kepada 36 peserta didik menunjukkan bahwa 55,6% responden menyatakan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran interaktif, sedangkan 13,9% menyatakan media tersebut tidak pernah digunakan dalam pembelajaran sejarah. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas masih belum optimal. Kondisi tersebut memperkuat hasil observasi dan wawancara bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum berkembang secara maksimal. Penelitian Irfani dan Yefterson (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran sejarah.

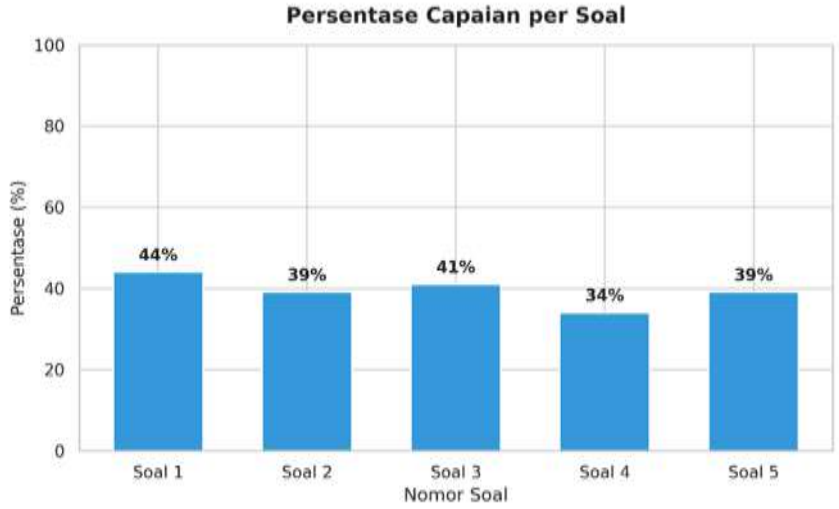
Untuk memperjelas kondisi kemampuan berpikir kausalitas peserta didik, dilakukan tes awal yang terdiri atas lima indikator. Hasil analisis setiap indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kausalitas Peserta Didik

No	Indikator	Peserta didik menjawab kurang tepat (orang)	Persentase (%)
1	Mengidentifikasi faktor penyebab Revolusi Prancis	20	55,6
2	Menjelaskan hubungan kondisi ekonomi dengan munculnya kemarahan rakyat	22	61,1
3	Menganalisis pengaruh munculnya pemikiran baru terhadap Revolusi Prancis	21	58,3
4	Menjelaskan dampak Revolusi Prancis terhadap perkembangan sistem pemerintahan di Eropa	23	63,9

No	Indikator	Peserta didik menjawab kurang tepat (orang)	Persentase (%)
5	Menganalisis hubungan ketidakadilan sosial dengan terjadinya Revolusi Prancis	21	58,3

Berdasarkan Tabel 1, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan pada seluruh indikator kemampuan berpikir kausalitas. Kesulitan terbesar terdapat pada indikator menjelaskan dampak Revolusi Prancis terhadap perkembangan sistem pemerintahan di Eropa, di mana sebanyak 23 peserta didik (63,9%) belum mampu memberikan jawaban yang tepat. Sementara itu, indikator mengidentifikasi faktor penyebab Revolusi Prancis juga masih menunjukkan bahwa 20 peserta didik (55,6%) belum mampu mengidentifikasi berbagai faktor penyebab secara komprehensif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum mampu menghubungkan penyebab, proses, dan dampak suatu peristiwa sejarah secara logis. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berlangsung masih lebih berorientasi pada penguasaan fakta daripada pengembangan kemampuan berpikir historis.



Gambar 2. Hasil Tes Awal Kemampuan Berpikir Kausalitas Peserta Didik

Hasil tes awal menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kausalitas peserta didik hanya mencapai 39,4%, sehingga masih berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menganalisis hubungan sebab dan akibat secara mendalam pada materi Revolusi Prancis. Hasil tersebut sejalan dengan pendapat Peter Seixas dan Tom Morton (2013) yang menyatakan bahwa berpikir kausalitas merupakan salah satu konsep utama dalam *historical thinking*, karena peserta didik tidak hanya dituntut mengetahui fakta sejarah, tetapi juga mampu menjelaskan keterkaitan antara penyebab, proses, dan akibat suatu peristiwa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sam Wineburg (2001) yang menegaskan bahwa pembelajaran sejarah seharusnya mengembangkan kemampuan berpikir historis melalui analisis berbagai perspektif dan hubungan antarkeadaan, bukan sekadar menghafal fakta sejarah. Hasil penelitian Ofianto dan Ningsih (2021) juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kausalitas merupakan kemampuan penting yang perlu dilatih secara berkelanjutan agar peserta didik mampu membangun penjelasan sejarah secara logis.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan dan analisis kemampuan berpikir kausalitas, dapat diidentifikasi beberapa karakteristik media yang dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, yaitu media yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif, mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif, menerapkan elemen gamifikasi seperti *points*, *badges*, *challenges*, dan *feedback*, memfasilitasi latihan yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kausalitas, serta dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar. Ketersediaan jaringan internet, proyektor, komputer, dan telepon pintar di SMA Kartika 1–5 Padang menunjukkan bahwa sekolah telah memiliki sarana yang mendukung penerapan media tersebut. Menurut Branch (2009), tahap *Analyze* bertujuan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, dan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar dalam merancang produk yang tepat. Selain itu, Kapp (2012) menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan pengalaman belajar peserta didik melalui penggunaan elemen permainan, sedangkan Budiningsih (2015) menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika peserta didik secara aktif mengolah informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi bukan hanya menjadi kebutuhan dari aspek teknologi pembelajaran, tetapi juga merupakan kebutuhan pedagogis untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik pada pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis gamifikasi merupakan kebutuhan yang relevan dalam pembelajaran sejarah untuk mendukung peningkatan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik. Analisis terhadap kondisi pembelajaran memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru dengan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang memadai untuk mengembangkan kemampuan menganalisis hubungan sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah. Selain itu, analisis kemampuan berpikir kausalitas menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi faktor penyebab, menjelaskan keterkaitan antarperistiwa, serta menganalisis dampak suatu peristiwa sejarah. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara menarik, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik untuk membangun pemahaman melalui aktivitas belajar yang interaktif dan bermakna.

Berdasarkan temuan tersebut, media interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pengembangan kemampuan berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi berupa dasar empiris bagi proses perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahap pengembangan media serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya sehingga media yang dihasilkan dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran sejarah maupun pada konteks pembelajaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

Budiningsih, C. A. (2014). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan antara teori perkembangan kognitif Piaget dan teori belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–63. https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58

Irfani, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan media video untuk meningkatkan kemampuan berfikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi, 3*(1), 368–380. https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.97

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.

Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen keterampilan berpikir historis (historical thinking)*. Jawa Timur, Indonesia: Duta Media Publishing.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 32*(1), 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The big six historical thinking concepts*. Toronto, Canada: Nelson Education.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Bandung, Indonesia: Alfabeta.

Wineburg, S. (2001). *Historical thinking and other unnatural acts: Charting the future of teaching the past*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review, 30*, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326