

Pengembangan Gamifikasi Melalui Project Learning dalam Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan Asia Tenggara untuk Siswa Pendidikan Sejarah

Oleh: Zulkarnain, Danar Widiyanta, Alifi Nur Prasetya Nugroho, Didin Saripudin, Arif Purnomo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gamifikasi melalui pembelajaran proyek di Pendidikan Asia Tenggara untuk Siswa Pendidikan Sejarah. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode langkah-langkah penelitian ADDIE (menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus dengan analisis data model interaktif. Subjek penelitian adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi melalui pembelajaran proyek dapat meningkatkan pemahaman dan merangsang minat siswa dalam sejarah. Studi ini menyimpulkan bahwa gamifikasi melalui pembelajaran proyek berpotensi memperkuat dan mempromosikan pengembangan keterampilan kolaborasi, kreativitas, dan pemahaman substansi. Hasil tes media pada siswa diperoleh hasil memuaskan, dengan nilai keseluruhan rata-rata kategori Sangat Layak. Temuan menunjukkan bahwa menerapkan gamifikasi melalui pembelajaran proyek di Pendidikan Asia Tenggara untuk Siswa Pendidikan Sejarah harus didorong dan didukung oleh pembuat kebijakan, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya di sektor pendidikan.

Kata Kunci: *Gamifikasi, Pendidikan Sejarah, Project Learning*