

The Implementation of a Gamification Approach to Enhance Learning Motivation Among Generation Z Students in History Courses

Implementasi Pendekatan Gamifikasi Guna Mendorong Motivasi Belajar Mahasiswa Generasi Z pada Mata Kuliah Sejarah

Megiridha Loppies¹⁾, Muhammad Aqil²⁾

^{1,2)}Universitas Cenderawasih

*Corresponding Author: megidhalopes93@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has transformed the learning characteristics of Generation Z students, who tend to prefer interactive, collaborative, and experiential learning environments. However, history instruction in higher education is still largely dominated by conventional teaching approaches, resulting in low student learning motivation. This study aims to describe the implementation of a gamification approach in a history course and to analyze its role in enhancing the learning motivation of Generation Z students. The study employed a descriptive qualitative approach conducted in the History Education Study Program. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews, and documentation, and were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña, which consists of data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings indicate that the implementation of gamification through the use of points, leaderboards, challenges, and rewards successfully increased students' enthusiasm, active participation, learning readiness, and engagement throughout the learning process. Interview results further revealed that gamification created a more engaging learning environment, enhanced students' learning motivation, and encouraged them to participate more actively in discussions, collaborate with peers, and prepare course materials before class. Furthermore, the gamification approach transformed the instructional process from teacher-centered learning to student-centered learning, enabling students to play a more active role in constructing knowledge. This study confirms that gamification is an effective instructional strategy for enhancing learning motivation while fostering more interactive, meaningful, and engaging history learning experiences that align with the characteristics of Generation Z students.

Keywords: Gamification; Learning motivation; Generation Z; History Learning.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah karakteristik belajar mahasiswa Generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Namun, pembelajaran sejarah di perguruan tinggi masih didominasi pendekatan konvensional yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah serta menganalisis perannya dalam mendorong motivasi belajar mahasiswa Generasi Z. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Sejarah. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi melalui penggunaan points, leaderboard, challenge, dan reward mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, kesiapan belajar, serta keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong mahasiswa lebih aktif berdiskusi, berkolaborasi, serta mempersiapkan materi sebelum perkuliahan. Selain itu, pendekatan gamifikasi mentransformasi pembelajaran dari teacher-centered learning menjadi student-centered learning, sehingga mahasiswa memiliki peran yang lebih aktif dalam membangun pengetahuan. Penelitian ini menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z.

Keywords: Gamifikasi; Motivasi belajar; Generasi Z; Pembelajaran Sejarah.

This is an open access article under the CC BY license.



PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah karakteristik peserta didik di perguruan tinggi secara signifikan, khususnya mahasiswa Generasi Z yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital, internet, serta media interaktif. Generasi ini memiliki kecenderungan belajar yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya, yaitu lebih menyukai pengalaman belajar yang bersifat visual, interaktif, kolaboratif, dan memberikan umpan balik secara cepat. Pola belajar tersebut dipengaruhi oleh intensitas penggunaan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari yang membentuk ekspektasi terhadap proses pembelajaran yang lebih dinamis, fleksibel, dan berpusat pada pengalaman belajar (Moseikina et al., 2022). Akibatnya, model pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah konvensional sering kali dianggap kurang mampu mempertahankan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z.

Dalam konteks pendidikan tinggi, motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Rahman, 2022). Motivasi yang tinggi mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik, menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar berpotensi menurunkan kualitas keterlibatan mahasiswa selama proses pembelajaran, mengurangi minat untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, dan berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar (Emda, 2017). Permasalahan tersebut semakin nyata pada mata kuliah sejarah yang masih sering dipersepsikan sebagai mata kuliah yang menekankan hafalan fakta, kronologi peristiwa, serta tokoh-tokoh sejarah, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi mahasiswa.

Seyogyanya, pembelajaran sejarah di perguruan tinggi tidak lagi diarahkan semata-mata pada penguasaan fakta historis, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir historis, analisis kritis terhadap berbagai sumber sejarah, serta kemampuan menginterpretasikan peristiwa masa lalu dalam kaitannya dengan persoalan kontemporer (Miskawi et al., 2025). Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa sekaligus membangun motivasi intrinsik dalam proses belajar. Oleh karena itu, dosen dituntut untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang selaras dengan karakteristik Generasi Z dan perkembangan teknologi pendidikan. Khususnya untuk mahasiswa pada semester 4 mata kuliah Sejarah Indonesia abad XIX-XX.

Salah satu pendekatan yang banyak dikembangkan dalam beberapa tahun terakhir adalah gamifikasi yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran tanpa mengubah tujuan akademik yang ingin dicapai (Ariani, 2020). Gamifikasi memanfaatkan unsur seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, misi, serta penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan (Lutfina et al., 2023), motivasi, dan pengalaman belajar mahasiswa. Gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap aspek kognitif, motivasional, dan perilaku belajar (Sailer & Homner, 2020). Efek terbesar ditemukan pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa melalui penggunaan elemen permainan yang dirancang secara tepat (Sari & Alfiyan, 2023). Selanjutnya gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, hasil belajar kognitif, dan perilaku belajar, sehingga menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Srimuliyani, 2023). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi mahasiswa, memperkuat interaksi selama proses pembelajaran, serta mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi melalui pengalaman belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif.

Gamifikasi telah berkembang sebagai salah satu pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penerapan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Berbagai bukti empiris menunjukkan bahwa penggunaan poin, lencana, papan peringkat, tantangan, maupun sistem penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) dan motivasi peserta didik. Meta-analisis yang dilakukan oleh (Rojabi, 2025) menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif, motivasi, dan perilaku belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh yang melaporkan bahwa implementasi gamifikasi menghasilkan peningkatan yang signifikan terhadap motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar berdasarkan sintesis 41 penelitian dengan lebih dari 5.000 partisipan (Li et al., 2023). Selain itu, (Mahbubi, 2025) juga menemukan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif pada tingkat sedang terhadap motivasi belajar, sehingga layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran yang efektif, khususnya bagi peserta didik yang memiliki karakteristik belajar aktif dan menyukai pengalaman belajar yang interaktif.

Meskipun demikian, hasil penelitian mengenai implementasi gamifikasi masih didominasi oleh kajian pada

bidang sains, teknologi, matematika, pembelajaran bahasa, maupun pendidikan berbasis teknologi. Kajian yang secara khusus mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran sejarah di perguruan tinggi, terutama yang berfokus pada peningkatan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pengaruh gamifikasi terhadap hasil belajar atau keterlibatan mahasiswa secara umum, sementara hubungan antara karakteristik Generasi Z, desain gamifikasi, dan motivasi belajar dalam konteks mata kuliah sejarah belum banyak dikaji secara mendalam.

Kebaruan penelitian ini terletak pada implementasi pendekatan gamifikasi yang dirancang berdasarkan karakteristik belajar mahasiswa Generasi Z dalam pembelajaran sejarah di perguruan tinggi. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya menguji efektivitas gamifikasi terhadap motivasi belajar pada berbagai disiplin ilmu, penelitian ini mengembangkan implementasi gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan dengan aktivitas berpikir historis, diskusi kolaboratif, dan penyelesaian tantangan berbasis peristiwa sejarah. Pendekatan tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna sehingga memberikan kontribusi konseptual terhadap pengembangan model pembelajaran sejarah yang adaptif terhadap karakteristik mahasiswa Generasi Z di era digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya menganalisis implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran sejarah yang lebih adaptif terhadap karakteristik peserta didik abad ke-21 serta memperkaya kajian mengenai inovasi pedagogis berbasis gamifikasi di lingkungan pendidikan tinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan mendeskripsikan secara mendalam implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah serta menggambarkan bagaimana pendekatan tersebut mendorong motivasi belajar mahasiswa Generasi Z selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan kualitatif, peneliti dapat memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual berdasarkan pengalaman, persepsi, dan interaksi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa di lingkungan pembelajaran (Misbah et al., 2025).

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Sejarah dengan melibatkan mahasiswa yang menempuh mata kuliah Sejarah pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu mahasiswa yang mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran berbasis gamifikasi serta dosen pengampu mata kuliah. Pemilihan informan didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman langsung terhadap implementasi gamifikasi sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengidentifikasi bentuk implementasi elemen-elemen gamifikasi, seperti penggunaan tantangan, sistem poin, lencana, papan peringkat, penghargaan, serta aktivitas kolaboratif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Wawancara mendalam dilakukan kepada mahasiswa dan dosen guna memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, persepsi terhadap penerapan gamifikasi, serta perubahan motivasi belajar yang dirasakan selama mengikuti perkuliahan. Sementara itu, dokumentasi meliputi Rencana Pembelajaran Semester (RPS), modul pembelajaran, hasil tugas mahasiswa, dokumentasi kegiatan pembelajaran, serta rekapitulasi aktivitas mahasiswa selama implementasi gamifikasi. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari mahasiswa dan dosen, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui pencocokan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif dan kredibel.

Analisis data menggunakan model interaktif (Miles et al., 1996) yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data (data condensation), penyajian data (data display), serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (drawing and verifying conclusions). Pada tahap kondensasi data, peneliti menyeleksi dan mengelompokkan informasi sesuai fokus penelitian mengenai implementasi gamifikasi dan motivasi belajar mahasiswa. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif yang didukung kutipan hasil wawancara dan temuan observasi. Tahap terakhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul dari keseluruhan data sehingga menghasilkan gambaran mengenai implementasi gamifikasi dalam mendorong motivasi belajar mahasiswa Generasi Z pada mata kuliah Sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah

Pembelajaran sejarah pada penelitian ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai elemen gamifikasi ke dalam aktivitas perkuliahan tanpa mengubah capaian pembelajaran mata kuliah. Implementasi dilakukan melalui pemberian tantangan (challenge), sistem poin (points), lencana (badges), papan peringkat (leaderboard), penghargaan (reward), serta aktivitas kolaboratif berbasis pemecahan masalah sejarah. Setiap pertemuan diawali dengan penyampaian misi pembelajaran yang harus diselesaikan mahasiswa baik secara individu maupun kelompok melalui diskusi, kuis digital, analisis sumber sejarah, maupun presentasi hasil kajian.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Mahasiswa tampak lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran, terutama ketika dosen memberikan tantangan yang disertai sistem penghargaan. Aktivitas diskusi berlangsung lebih hidup karena mahasiswa berusaha memperoleh poin tertinggi melalui penyelesaian tugas secara tepat dan cepat.

Tabel 1. Hasil Observasi Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah

Aspek yang Diamati	Temuan Observasi
Partisipasi mahasiswa	Mahasiswa aktif mengikuti diskusi dan kuis digital. Hampir seluruh mahasiswa terlibat dalam penyelesaian tantangan pembelajaran.
Interaksi mahasiswa	Terjadi peningkatan interaksi antarmahasiswa selama diskusi kelompok dan penyelesaian misi pembelajaran.
Antusiasme belajar	Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika sistem poin dan leaderboard diumumkan setiap akhir sesi.
Keterlibatan kelas	Suasana kelas lebih dinamis dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah.
Keaktifan bertanya	Frekuensi mahasiswa bertanya dan memberikan pendapat meningkat selama proses pembelajaran.

Observasi juga menunjukkan bahwa elemen leaderboard menjadi faktor yang paling menarik perhatian mahasiswa. Persaingan yang sehat mendorong mahasiswa untuk lebih aktif membaca materi sebelum perkuliahan dimulai sehingga mereka lebih siap mengikuti tantangan yang diberikan dosen.

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap dinamika proses pembelajaran mata kuliah Sejarah. Penerapan elemen-elemen gamifikasi, seperti sistem poin, papan peringkat, tantangan, dan penghargaan, mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa selama mengikuti perkuliahan. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada dosen, pembelajaran berbasis gamifikasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga mahasiswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Dari aspek partisipasi mahasiswa, hasil observasi memperlihatkan bahwa hampir seluruh mahasiswa terlibat dalam kegiatan diskusi, kuis digital, maupun penyelesaian tantangan pembelajaran yang diberikan dosen. Tingginya tingkat partisipasi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mengurangi kecenderungan mahasiswa untuk bersikap pasif selama proses pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif yang berupaya menyelesaikan setiap misi pembelajaran secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan (student engagement) melalui pemberian tujuan yang jelas, tantangan yang terstruktur, serta umpan balik yang diperoleh secara langsung.

Pada aspek interaksi mahasiswa, pembelajaran berbasis gamifikasi mendorong terjadinya komunikasi yang lebih intensif antaranggota kelompok. Mahasiswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling bertukar informasi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas kolaboratif tersebut tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga memperkuat kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat, memberikan argumentasi, serta menghargai pandangan anggota kelompok lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kerja sama dan komunikasi.

Dari aspek antusiasme belajar, mahasiswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penerapan sistem poin dan leaderboard. Pengumuman perolehan poin pada setiap akhir sesi pembelajaran menciptakan suasana kompetisi yang sehat sehingga mahasiswa terdorong untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik sebelum mengikuti

perkuliahan berikutnya. Antusiasme tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian mahasiswa terhadap penjelasan dosen, semangat mengikuti kuis, serta keinginan untuk memperoleh hasil terbaik dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen penghargaan dalam gamifikasi berfungsi sebagai stimulus yang mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Selanjutnya, pada aspek keterlibatan kelas, hasil observasi menunjukkan perubahan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang menggunakan metode ceramah. Aktivitas belajar berlangsung lebih hidup karena mahasiswa terlibat secara aktif dalam diskusi, penyelesaian tantangan, dan presentasi hasil kerja kelompok. Dosen tidak lagi mendominasi jalannya pembelajaran, tetapi berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan proses belajar. Perubahan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari teacher-centered learning menuju student-centered learning, yang memberikan ruang lebih besar bagi mahasiswa untuk membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif.

Pada aspek keaktifan bertanya, observasi juga menunjukkan peningkatan frekuensi mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran. Mahasiswa tampak lebih percaya diri untuk memberikan argumentasi ketika membahas suatu peristiwa sejarah maupun menanggapi pendapat teman sekelas. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang lebih interaktif mampu menciptakan lingkungan akademik yang mendukung berkembangnya keberanian berkomunikasi dan berpikir kritis. Dalam konteks pembelajaran sejarah, peningkatan keaktifan bertanya menjadi indikator penting karena menunjukkan bahwa mahasiswa tidak lagi hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mulai terlibat dalam proses analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap berbagai persoalan historis.

Secara keseluruhan, hasil observasi mengindikasikan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar mahasiswa, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan berpusat pada mahasiswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa karakteristik mahasiswa Generasi Z yang menyukai pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan memperoleh umpan balik secara langsung dapat diakomodasi melalui desain pembelajaran berbasis gamifikasi. Dengan demikian, gamifikasi menjadi salah satu strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di perguruan tinggi, terutama dalam membangun keterlibatan belajar (learning engagement) dan motivasi mahasiswa secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil reduksi dan analisis wawancara, implementasi pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah memperoleh tanggapan yang positif dari mahasiswa maupun dosen. Sebagian besar mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran yang didominasi metode ceramah. Kehadiran berbagai elemen permainan seperti tantangan (challenge), poin (points), papan peringkat (leaderboard), dan penghargaan (reward) mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi tidak hanya meningkatkan antusiasme mahasiswa selama mengikuti perkuliahan, tetapi turut memengaruhi perubahan perilaku belajar. Mahasiswa mengaku lebih mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran dengan membaca materi, mencari referensi tambahan, serta berdiskusi dengan anggota kelompok agar dapat menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi tidak hanya memengaruhi aktivitas belajar di dalam kelas, tetapi juga mendorong munculnya kebiasaan belajar mandiri sebagai bagian dari peningkatan motivasi intrinsik.

Dari sisi interaksi pembelajaran, mahasiswa merasakan bahwa gamifikasi memberikan ruang yang lebih luas untuk berdiskusi, bertukar gagasan, serta mengemukakan argumentasi mengenai materi sejarah. Aktivitas pembelajaran menjadi lebih kolaboratif karena setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam menyelesaikan misi pembelajaran. Kondisi tersebut turut meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam menyampaikan pendapat dan memperkuat kemampuan komunikasi akademik selama proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil wawancara dengan dosen menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi membawa perubahan terhadap pola pembelajaran di kelas. Dosen tidak lagi menjadi pusat penyampaian informasi, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, memberikan umpan balik, dan memotivasi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perubahan ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi mampu mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student-centered learning), sehingga mahasiswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif.

Secara keseluruhan, hasil wawancara memperlihatkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi memberikan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran mata kuliah Sejarah. Selain meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar mahasiswa, gamifikasi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik mahasiswa Generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis pengalaman, tantangan, dan umpan balik secara langsung. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi salah satu strategi pedagogis yang efektif dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif di perguruan tinggi

Implementasi Gamifikasi Mendorong Motivasi Belajar Mahasiswa Generasi Z

Observasi selama pelaksanaan pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku belajar mahasiswa Generasi Z selama mengikuti perkuliahan Sejarah. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, serta mendorong tumbuhnya motivasi belajar melalui berbagai aktivitas yang mengintegrasikan elemen permainan

Tabel 2. Hasil Observasi Implementasi Gamifikasi dalam Mendorong Motivasi Belajar Mahasiswa Generasi Z

No.	Aspek Motivasi yang Diamati	Temuan Hasil Observasi
1	Antusiasme mengikuti pembelajaran	Mahasiswa menunjukkan ekspresi antusias sejak awal perkuliahan.
2	Partisipasi dalam aktivitas pembelajaran	Sebagian besar mahasiswa terlibat aktif dalam kuis, diskusi kelompok, dan penyelesaian tantangan yang diberikan.
3	Kesiapan belajar	Mahasiswa terlihat lebih siap mengikuti pembelajaran dengan membawa referensi tambahan dan telah mempelajari materi sebelum perkuliahan dimulai karena ingin memperoleh poin maksimal.
4	Ketekunan menyelesaikan tugas	Mahasiswa tetap berusaha menyelesaikan setiap tantangan meskipun tingkat kesulitannya meningkat.
5	Kolaborasi dalam kelompok	Seluruh anggota kelompok terlibat dalam diskusi, berbagi tugas, dan saling membantu menyelesaikan misi pembelajaran.
6	Keberanian mengemukakan pendapat	Mahasiswa lebih percaya diri bertanya, menjawab pertanyaan dosen, serta menyampaikan argumentasi ketika mendiskusikan materi sejarah.
7	Respon terhadap umpan balik	Mahasiswa memberikan respons positif terhadap sistem poin, leaderboard, dan penghargaan yang diberikan dosen.
8	Konsistensi keterlibatan	Tingkat keaktifan mahasiswa tetap tinggi selama seluruh rangkaian pembelajaran berlangsung

Hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z pada mata kuliah Sejarah. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan perilaku belajar mahasiswa yang lebih antusias, aktif, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Sejak awal perkuliahan, mahasiswa menunjukkan perhatian yang tinggi terhadap penjelasan dosen mengenai mekanisme permainan, sistem penilaian, serta tantangan yang harus diselesaikan. Kondisi tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Dari aspek partisipasi, hampir seluruh mahasiswa terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, baik ketika mengikuti kuis digital, menyelesaikan tantangan kelompok, maupun berdiskusi mengenai materi sejarah. Mahasiswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dosen. Hal ini mengindikasikan bahwa elemen gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan (learning engagement) melalui pemberian tujuan pembelajaran yang jelas serta penghargaan terhadap setiap pencapaian mahasiswa.

Observasi juga menunjukkan adanya peningkatan kesiapan belajar mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa telah mempelajari materi sebelum perkuliahan dimulai dan membawa sumber referensi tambahan sebagai bekal dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya memotivasi mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung, tetapi juga mendorong munculnya kebiasaan belajar mandiri sebagai bentuk motivasi intrinsik.

Pada aspek ketekunan, mahasiswa memperlihatkan usaha yang konsisten dalam menyelesaikan setiap tantangan meskipun tingkat kesulitannya semakin meningkat. Mereka aktif berdiskusi, mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, dan saling membantu dalam kelompok untuk memperoleh hasil terbaik. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sekaligus kompetitif secara sehat.

Selain itu, sistem leaderboard dan pemberian poin terbukti menjadi stimulus yang meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa menunjukkan respons positif terhadap umpan balik yang diberikan dosen dan berupaya memperbaiki capaian pada setiap pertemuan. Namun demikian, motivasi yang muncul tidak hanya didorong oleh keinginan memperoleh penghargaan, tetapi juga berkembang menjadi dorongan untuk memahami materi sejarah secara lebih mendalam dan aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Secara keseluruhan, hasil observasi memperlihatkan bahwa implementasi gamifikasi mampu mengakomodasi karakteristik mahasiswa Generasi Z yang menyukai pembelajaran interaktif, kolaboratif, memperoleh umpan balik secara langsung, serta menghadirkan tantangan yang mendorong keterlibatan aktif. Temuan ini menguatkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih bermakna dan berpusat pada mahasiswa.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Sejarah. Sebagian besar informan menyatakan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tantangan, pemberian poin, dan sistem leaderboard menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa elemen-elemen gamifikasi mampu membangun lingkungan belajar yang lebih interaktif sehingga mahasiswa terdorong untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Pernyataan mahasiswa yang mengungkapkan bahwa keberadaan tantangan dan sistem poin membuat mereka lebih bersemangat mengikuti perkuliahan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sejak awal proses pembelajaran berlangsung. Sistem penghargaan yang diterapkan melalui perolehan poin tidak hanya menjadi pemicu partisipasi mahasiswa dalam menjawab pertanyaan, tetapi juga menumbuhkan keinginan untuk berkontribusi lebih aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa gamifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang memberikan umpan balik secara langsung, sehingga mahasiswa memperoleh pengakuan atas usaha yang dilakukan selama proses pembelajaran.

Selain itu, keberadaan leaderboard juga terbukti memberikan pengaruh terhadap kesiapan belajar mahasiswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa terdorong mempelajari materi sebelum perkuliahan dimulai agar mampu bersaing secara sehat dengan kelompok lain. Temuan ini menunjukkan bahwa motivasi yang muncul tidak hanya bersifat ekstrinsik melalui penghargaan berupa poin dan peringkat, tetapi secara bertahap berkembang menjadi motivasi intrinsik yang ditunjukkan melalui meningkatnya rasa ingin tahu, kesiapan belajar, serta keinginan untuk memahami materi sejarah secara lebih mendalam. Dengan kata lain, elemen kompetisi yang dirancang dalam gamifikasi tidak sekadar mendorong mahasiswa mengejar penghargaan, tetapi juga membangun kesadaran untuk mempersiapkan diri sebelum mengikuti proses pembelajaran.

Dari perspektif dosen, implementasi gamifikasi juga membawa perubahan terhadap pola interaksi di dalam kelas. Dosen mengamati bahwa mahasiswa yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan berinisiatif menyelesaikan tantangan pembelajaran secara mandiri. Peran dosen yang semula lebih dominan sebagai penyampai materi bergeser menjadi fasilitator yang mengarahkan jalannya diskusi dan memberikan umpan balik terhadap aktivitas belajar mahasiswa. Perubahan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih berpusat pada mahasiswa (*student-centered learning*), di mana mahasiswa memiliki kesempatan lebih besar untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi mampu menciptakan proses pembelajaran sejarah yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada mahasiswa. Temuan observasi dan wawancara mengindikasikan bahwa penggunaan elemen-elemen gamifikasi, seperti *points*, *leaderboard*, *challenge*, dan *reward*, tidak hanya meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi belajar yang lebih tinggi. Mahasiswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti perkuliahan, lebih aktif berdiskusi, serta memiliki kesiapan belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum diterapkannya pendekatan gamifikasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa gamifikasi mampu mengubah suasana pembelajaran sejarah yang semula cenderung pasif menjadi pengalaman belajar yang lebih dinamis dan bermakna.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa gamifikasi mampu menggeser paradigma pembelajaran dari teacher-centered learning menuju student-centered learning. Berdasarkan hasil wawancara, dosen tidak lagi menjadi pusat penyampaian informasi, tetapi berperan sebagai fasilitator yang membimbing mahasiswa dalam menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Pergeseran tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan pengalaman belajar yang bermakna (Magallanes Palomino et al., 2021). Dalam konteks penelitian ini, gamifikasi menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk belajar melalui eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada aktivitas mahasiswa.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu mengenai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar. Martdana & Atno, (2025) melalui meta-analisis menemukan bahwa penerapan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi, keterlibatan belajar (student engagement), dan hasil belajar peserta didik. Elemen-elemen permainan seperti sistem poin, leaderboard, dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik karena memberikan tujuan pembelajaran yang jelas serta umpan balik yang bersifat langsung. Temuan tersebut konsisten dengan hasil penelitian ini, di mana mahasiswa menunjukkan peningkatan antusiasme, kesiapan belajar, dan keterlibatan selama mengikuti pembelajaran sejarah.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil meta-analisis (Pratama & Mulbar, 2026) yang menyimpulkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, kolaborasi, serta pengalaman belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Menurut mereka, pembelajaran berbasis gamifikasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu mengintegrasikan unsur tantangan, kompetisi, dan penghargaan ke dalam aktivitas belajar sehingga peserta didik lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Dalam penelitian ini, kondisi tersebut tampak dari meningkatnya interaksi antarmahasiswa selama diskusi kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, serta konsistensi mahasiswa dalam menyelesaikan setiap tantangan pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran sejarah, temuan penelitian ini memiliki implikasi pedagogis yang penting. Selama ini pembelajaran sejarah sering dipersepsikan sebagai mata kuliah yang berorientasi pada hafalan kronologi peristiwa sehingga kurang menarik bagi mahasiswa. Implementasi gamifikasi menunjukkan bahwa materi sejarah dapat dikemas menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penyelesaian tantangan berbasis analisis peristiwa, diskusi kolaboratif, kuis digital, dan eksplorasi berbagai sumber sejarah. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menegaskan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang relevan untuk menjawab karakteristik mahasiswa Generasi Z yang terbiasa dengan lingkungan digital, interaktif, dan berbasis pengalaman. Keberhasilan implementasi gamifikasi tidak semata-mata ditentukan oleh penggunaan elemen permainan, tetapi juga oleh kemampuan dosen dalam merancang aktivitas pembelajaran yang selaras dengan capaian pembelajaran mata kuliah. Oleh karena itu, gamifikasi perlu dipandang sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan unsur motivasional, kolaboratif, dan konstruktivistik, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di perguruan tinggi secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Self-Determination Theory (Juariyah & Adi, 2017), yang menjelaskan bahwa motivasi belajar akan berkembang secara optimal apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk merasakan kompetensi, kemandirian, dan keterhubungan sosial. Dalam implementasi gamifikasi, sistem tantangan dan penghargaan memberikan pengalaman keberhasilan yang meningkatkan rasa kompeten, aktivitas diskusi kelompok memperkuat hubungan sosial antarmahasiswa, sedangkan kebebasan dalam menyelesaikan misi pembelajaran mendorong berkembangnya otonomi belajar. Kombinasi ketiga aspek tersebut berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi belajar mahasiswa secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Generasi Z pada mata kuliah Sejarah. Penerapan elemen gamifikasi, seperti points, leaderboard, challenge, dan reward, mendorong meningkatnya antusiasme, partisipasi aktif, kesiapan belajar, serta keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi menggeser pembelajaran dari teacher-centered learning menuju student-centered learning, sehingga mahasiswa lebih aktif berdiskusi, berkolaborasi, dan membangun pengetahuan secara mandiri. Temuan ini menegaskan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik

mahasiswa Generasi Z. Oleh karena itu, pendekatan gamifikasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran sejarah di perguruan tinggi guna meningkatkan motivasi belajar dan kualitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Juariyah, L., & Adi, S. S. (2017). Dampak Motivasi Dan Kepuasan Terhadap Prestasi: Pengujian Teori Motivasi Determinasi Diri (Self Determination Theory). *Ekonomi Bisnis*, 22(2), 143–150.
- Li, M., Ma, S., & Shi, Y. (2023). Examining the effectiveness of gamification as a tool promoting teaching and learning in educational settings: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1253549.
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan aplikasi pembelajaran dengan konsep gamifikasi: Systematic literature review. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 7(1), 78–87.
- Magallanes Palomino, Y. V., Donayre Vega, J. A., Gallegos Elias, W. H., & Maldonado Espinoza, H. E. (2021). El lenguaje en el contexto socio cultural, desde la perspectiva de Lev Vygotsky. *CIEG, Revista Arbitrada Del Centro De Investigación Y Estudios Gerenciales*, 51, 25–35.
- Mahbubi, M. (2025). Analisis implementasi pembelajaran berbasis gamifikasi pada peningkatan motivasi belajar siswa. *Al-Abshor: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 1–9.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam pembelajaran sejarah: Analisis literatur terhadap dampaknya pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327–335.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., Saldana, J., & Rohidi, T. R. (1996). F. Analisis Data. *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah*, 61.
- Misbah, F. A., Prakoso, A. F., & Kurniawan, R. Y. (2025). Dampak Mata Kuliah Metodologi Penelitian terhadap Persepsi dan Kesiapan Penelitian Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNESA: Pendekatan Fenomenologi Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 17(3), 630–640.
- Miskawi, K. A., Arrasuly, M. Y., & Purwanta, H. (2025). Pengembangan Keterampilan Berpikir Historis melalui Pembelajaran Sejarah. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 7(1), 13–20.
- Moseikina, M., Toktamysov, S., & Danshina, S. (2022). Modern technologies and gamification in historical education. *Simulation & Gaming*, 53(2), 135–156.
- Pratama, M. K., & Mulbar, U. (2026). Literature Review: Pengaruh Penerapan Strategi Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Polynomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 797–804.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rojabi, M. A. (2025). *Strategi Gamifikasi: Mengubah Tugas Menjadi Tantangan*. Afdan Rojabi Publisher.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43–52.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35