

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di negara Republik Indonesia terus mengalami perkembangan setiap tahun diketahui dalam sejarah panjang sistem pendidikan di Indonesia baik dari masa kolonial hingga saat ini (Muhaimin et al., 2020). Perkembangan teknologi yang begitu cepat dan kompleks menjadi ciri khas kehidupan di abad ke-21, menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut. Menyesuaikan perkembangan baik segi perencanaan, ilmu pengetahuan, teknologi, sumber daya lainnya untuk berfokus pada perbaikan (Manan, 2015). Dalam konteks ini, pendidikan harus mampu mengintegrasikan kemajuan teknologi ini ke dalam proses belajar-mengajar dan dalam penelitian ini penulis berupaya menyajikan bagaimana melalui telepon genggam para pelajar juga bisa memakainya untuk alat belajar yang menyenangkan.

Yusuf (dalam Marwah dan Abdul, 2022, hlm. 5) mengemukakan bahwa Internet dalam dunia pendidikan dapat dipakai untuk mengakses berbagai informasi perkembangan di dunia pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan inovatif. Jaringan internet dapat mengakses baik perkembangan yang ada untuk dapat digunakan untuk membantu peserta didik (Rusno, 2010, hlm. 162). Kehidupan masa kini dan masa depan terdekat (the near future) adalah suatu kehidupan yang penuh dengan perubahan sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Handphone genggam tidak lagi sebagai alat komunikasi percakapan semata tetapi sudah menjadi alat serbaguna seperti SMS, kamera, internet, video, perekam, jam dan sebagainya dan ini bisa banyak mengubah kaedah kehidupan manusia modern (Hasan, 2019, hlm 62).

Pendidikan pada abad ke-21 tidak bisa lagi mengandalkan metode konvensional yang berfokus pada hafalan. Sebaliknya, pendidikan harus mampu mengadaptasi perkembangan teknologi dan memanfaatkan internet sebagai media utama untuk transfer ilmu.

Konsep ini sangat relevan dalam pembelajaran sejarah, di mana materi yang disajikan sering kali dianggap membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan

masa kini oleh peserta didik. Transisi menuju era digital dan kemunculan Generasi Z, yang akrab dengan teknologi sejak lahir, menuntut pendidik untuk merekonstruksi pendekatan pengajaran sejarah. Pembelajaran yang ideal seharusnya mampu menciptakan interaksi dua arah dan memotivasi peserta didik, bukan hanya sebagai penerima informasi pasif, melainkan sebagai partisipan aktif dalam proses eksplorasi dan analisis sejarah.

Sekolah adalah tempat belajar hal-hal baru yang belum diketahui dan peserta didik dapat mengetahui pemikiran orang-orang hebat pada masa lampau dengan belajar melalui pembelajaran sejarah (Beatty et al., 2021). Pembelajaran sejarah telah menjadi wadah dalam menghargai budaya dan masa lalu bangsa atau negara terutama nilai-nilai dan norma-norma yang dijaga hingga saat ini (Korostelina, 2013). Pembelajaran sejarah juga memberikan penjelasan fakta-fakta sejarah dunia (Clark & Sears, 2020). Saat ini, institusi pendidikan dipenuhi oleh Generasi Z, yaitu kelompok individu yang lahir dan tumbuh besar di tengah dominasi teknologi dan internet. Karakteristik generasi ini adalah kemampuan alami mereka dalam mengoperasikan teknologi sejak usia dini dan kecenderungan untuk tetap terhubung dengan internet dan media sosial, yang memengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi. Jika sekolah terus menerapkan model pembelajaran yang konvensional, maka dapat dipastikan bahwa potensi unik dari generasi ini tidak akan terdidik secara optimal.

Pembelajaran sejarah membutuhkan berbagai macam inovasi supaya tercipta yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan karakteristik peserta didik yang lahir pada tahun 1998 hingga tahun 2009 yang biasa disebut dengan Generasi Z yang memiliki kemampuan teknologi sejak mereka masih kecil (Tapscott, 2010). Generasi Z lahir ketika teknologi telah menguasai dunia, oleh sebab itu generasi ini disebut sebagai the silent generation (Putra, 2016), generasi yang senyap dan generasi melek akan internet. Generasi Z mampu mengaplikasikan sosial media dengan ponsel maupun browsing menggunakan PC dalam satu waktu yang bersamaan. Pendidik ke depan akan menghadapi generasi Alfa yang melek akan teknologi artinya guru harus adaptif dalam menyetel arah pembelajaran sejarah dibawa ke arah yang menarik bagi mereka.

Pembelajaran sejarah yang ideal tidak hanya menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didiknya, tetapi peserta didik mampu menangkap dan memahami materi yang disajikan oleh guru serta dapat memberikan jawaban dari permasalahan yang ada dan dapat memberikan analisis yang tepat. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah bukan hanya tentang penggunaan perangkat, melainkan tentang bagaimana teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran sejarah yang ideal seharusnya mampu memadukan fakta-fakta masa lalu dengan isu-isu kontemporer, sehingga peserta didik dapat melihat relevansi sejarah dalam konteks kehidupan mereka. Dengan demikian, pendidikan sejarah abad ke-21 bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang tidak hanya terbatas pada pengetahuan kronologis, tetapi juga pada kemampuan untuk berpikir kritis dan solutif terhadap permasalahan yang ada. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum sejarah tanpa mengesampingkan esensi dari pembelajaran itu sendiri serta mampu mengajak peserta didik untuk berpikir historis dan kreatif.

Keterampilan berpikir historis merupakan fondasi penting dalam pembelajaran sejarah. Keterampilan ini tidak hanya tentang menghafal tanggal dan nama, tetapi lebih pada kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengonstruksi pemahaman tentang masa lalu secara kronologis, melakukan analisis dan interpretasi terhadap sumber sejarah, serta mengambil kesimpulan logis dari bukti yang ada. Hal ini mengarahkan mereka untuk melihat sejarah bukan sebagai sekumpulan fakta mati, melainkan sebagai proses yang dinamis dan relevan dengan realitas saat ini. Walker (2001, hlm. 1) menambahkan bahwa semakin rasional seseorang dapat menggunakan kemampuannya, semakin mampu membereskan masalah yang rumit dengan hasil yang memadai. Pengembangan berpikir kreatif juga menjadi krusial. Dalam konteks pembelajaran sejarah, berpikir kreatif merujuk pada kemampuan peserta didik untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru dan melihat permasalahan dari sudut pandang yang berbeda. Kreativitas menjadi penting ketika peserta didik dihadapkan pada tugas yang membutuhkan pemecahan masalah kompleks atau interpretasi yang beragam terhadap suatu peristiwa.

Kolaborasi antara berpikir historis dan kreatif sangat diperlukan; di mana berpikir historis menyediakan kerangka kerja analitis yang logis, sedangkan berpikir kreatif memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinovasi dan menemukan solusi yang orisinal. Berpikir kreatif akan timbul ketika guru dan lingkungan proses pembelajaran mendukung. Permasalahan dalam pembelajaran sejarah adalah masih berisi tentang fakta-fakta sejarah yang bersifat ingatan sehingga mengurangi minat peserta didik dalam mempelajari sejarah dan juga kurang konsep menghubungkan pada materi sejarah lalu dengan masa kini (Supriatna, 2019; Santosa, 2017). Selain itu ada juga permasalahan dalam mengorganisasikan atau mengumpulkan konsep sejarah masa lalu dengan masa kini yang belum dimunculkan dengan peta konsep (Alfian, 2011). Pada aspek merefleksikan atau mengecek kembali materi sejarah dan kebenaran sejarah juga belum terlihat dalam pengetahuan bagi peserta didik (Hasan, 2019; Yulifar, 2020). Terakhir, permasalahan ada anggapan bahwa pembelajaran sejarah sesuatu yang suram, tidak bermakna, tidak berkaitan dengan realita, dan tidak membangkitkan pengetahuan baru atau penemuan baru sehingga pembelajaran sejarah belum dianggap bagi peserta didik (Hasan, 2003; Supriatna, 2012). Jika sekolah tetap menerapkan model pembelajaran secara konvensional dengan tidak memperhatikan perkembangan zaman, maka dapat diyakini generasi Z ini tidak akan terdidik dan tertarik lagi dengan sejarah. Salah satu karakteristik Generasi Z akan produktif jika tetap terhubung internet dan media sosial. Dengan demikian, sekolah dapat memasukkan nilai-nilai karakter yang baik dalam memanfaatkan teknologi ini sebagai media pembelajaran agar peserta didik produktif dalam teknologi, namun tetap menjaga nilai karakter yang dimiliki setiap peserta didik.

Tantangan terbesar dalam pendidikan abad ke-21 adalah menemukan model pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik peserta didik, tetapi juga mampu menumbuhkan keterampilan yang relevan, seperti berpikir historis dan berpikir kreatif. Kedua kemampuan ini sangat penting di era informasi, di mana peserta didik dituntut untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga mampu menganalisis, menginterpretasi, dan memecahkan masalah.

Menciptakan lingkungan belajar yang joyful learning sangat diperlukan, sehingga peserta didik merasa termotivasi. Dengan memilih bahan ajar dan model

pembelajaran yang tepat, pendidikan dapat membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan. Motivasi sangat berpengaruh juga terhadap pengembangan kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran karena pemikiran kreatif sangat diperlukan karena dapat membantu peserta didik dalam menentukan model pembelajaran yang efektif serta meningkatkan softskill yang telah dimilikinya. Keterampilan berpikir historis yaitu suatu cara berpikir secara konsep tentang fakta sejarah, pemahaman sejarah dan empati (Talin, 2020). Selain itu, keterampilan berpikir historis juga bisa pada pemahaman tentang masa lalu (Supriatna & Maulidah, 2020). Berpikir historis bisa diartikan juga memahami pengetahuan yang telah di konstruksi atau kegiatan membangun kembali sejarah masa lampau (Levesque, 2008). Berpikir historis dalam sejarah juga merupakan sebuah objek pendidikan analisis dan sintesis dalam berpikir kritis (Ennis & Ennis, 2009). Hal ini yang saya digunakan untuk melihat dan menganalisis model pembelajaran Gamification di dalam kelas dengan berpikir kronologis, pemahaman sejarah, analisis dan interpretasi historis dan analisis dan pengambilan keputusan. Dengan model Gamification, peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam belajar dan mengajarkan peserta didik untuk lebih berpikir historis sebagai hal yang perlu peserta didik miliki di abad ke-21 ini.

Pembelajaran dengan gamification dapat merangsang sisi kreatif peserta didik. Cara berpikir kreatif ini muncul saat peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang dilaksanakannya. Gamification memberikan efek positif bagi pengguna yang menggunakannya, yaitu struktur dan dinamika permainan harus memiliki hubungan yang relevan dengan materi yang dibahas (Surendeleg, dkk., 2014, hlm. 1609). Gamification menaruh tujuan untuk menciptakan kerangka kerja, di mana peserta didik memegang kendali, diberikan alat untuk menyelesaikan tugas, dan adanya sistem penghargaan dari tugas yang selesai dikerjakan (Tang dan Kay, 2014, hlm. 63). Berdasarkan pendapat di atas bahwa pembelajaran yang menggunakan gamification dapat berjalan dengan maksimal jika mampu merangsang cara berpikir kreatif peserta didik dalam penggunaannya, sehingga dapat menyerahkan efek positif bagi peserta didik tersebut.

Implementasi gamification dalam pendidikan tinggi mampu menciptakan kondisi mahasiswa untuk lebih banyak terlibat dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Martins dan Freire, 2015, hlm. 2821). Adanya penerapan gamification di pendidikan tinggi mampu meningkatkan produktivitas belajar dan mengajar (Mullera, dkk., 2015, hlm. 121). Hal ini adalah suatu tantangan dan kesempatan yang dapat dilakukan oleh guru di Perguruan Tinggi untuk mengembangkan pembelajarannya dengan menggunakan gamification, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi pembelajarannya. Kemajuan teknologi seperti ini memberikan peluang yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dan siswa dalam pembelajaran sejarah di ruang belajar. Shatri (dalam vistari, 2020, 435) mengatakan bahwa pendidikan harus mengadaptasi perkembangan teknologi, dan diharapkan dapat menggabungkan informasi dan teknologi kedalam pengajaran dan pembelajaran demi meningkatkan pembelajaran dan pengembangan peserta didik. Peneliti menganggap bahwa hal tersebut dapat menjadi jembatan bagi pendidik untuk mulai menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif untuk mewadahi peserta didik berpikir historis dan berpikir kreatif melalui model gamification.

Pradana (2018, hlm. 2), gamification adalah proses penggunaan elemen permainan untuk disesuaikan dalam bidang yang tertentu khususnya bidang pendidikan yang bertujuan untuk membuat lebih menarik, mudah dipahami dan kreatif dimana elemen permainan digunakan untuk keterlibatan dan kinerja peserta didik. Penerapan gamification sebagai salah satu model pembelajaran di kelas, khususnya di bidang pelajaran sejarah diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir historis peserta didik dan dapat mempengaruhi cara berpikir kreatif peserta didik untuk lebih giat lagi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran peserta didik dapat memanfaatkan teknologi internet untuk mencari informasi apapun yang berkaitan dengan pembelajaran, mencari pengetahuan terbaru, dan berbagi ide yang dimiliki dengan siswa lainnya. Banyaknya informasi yang disediakan diluar sana dapat dimanfaatkan siswa untuk cepat berkembang dengan cara bereksplorasi secara mandiri. Supriatna dan Maulidah (2020, hlm. 90) menjelaskan bahwa esensi dari penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran harus diarahkan pada penciptaan suasana gembira dalam belajar atau joyful learning. Hal lainnya adalah penggunaan game dapat meningkatkan kreatif peserta didik terhadap proses pembelajaran (Liu, dkk., 2020, hlm. 55), membuat materi pembelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dipahami dan dihafal (Hanus dan Fox, 2015, hlm. 152), proses pembelajaran dianggap lebih menarik (Calliari, 1991, hlm. 154), meningkatkan perhatian (Prensky, 2003, hlm. 21), dan bahkan dapat meningkatkan komunikasi teman sebaya dan keterampilan sosial (Liao, dkk., 2011). Berdasarkan hal tersebut penggunaan game dalam pembelajaran memiliki banyak keunggulan yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan jika hal ini sudah terbentuk maka akan lebih mudah dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan.

Pendekatan pembelajaran harus memiliki inovasi, banyak peserta didik yang sudah pernah atau suka bermain game, baik itu berbasis aplikasi android ataupun website. Kondisi yang seperti ini dapat dimanfaatkan dengan membawa game dan elemen-elemennya ke dalam pembelajaran sejarah dan kegiatan ini dinamakan gamification. Deterding, dkk. (2011, hlm. 2425) dan Fulton (2019, hlm. 14) menjelaskan bahwa gamification adalah penggunaan elemen-elemen game ke dalam kegiatan non-game. Caponetto et al (2014, hlm. 50) dalam Dichev dan Dicheva (2017, hlm. 2) menambahkan bahwa gamification mengacu pada pengenalan elemen desain game dan pengalaman memainkannya dalam desain proses pembelajaran. Cheong, dkk. (2014, hlm. 233) dan Seaborn dan Fels (2015, hlm.14) mencatat bahwa gamification adalah upaya untuk menerapkan elemen-elemen game ke dalam kelas dan mengajak peserta didik untuk menjadi kreatif. Hal lain dijelaskan oleh Kapp (2012, hlm. 10) bahwa gamification menerapkan mekanika berlandaskan permainan, estetika dan pemikiran permainan yang menyertakan individu, mendorong tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan pemecahan masalah. Gamification hadir dalam berbagai bentuk dan yang paling banyak digunakan adalah poin, papan peringkat, dan medali (Hanus & Fox, 2015, hlm. 152). Berdasarkan pendapat di atas bahwa gamification merupakan kegiatan menggunakan elemen-elemen game dalam pelaksanaan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk lebih kreatif.

Pada pelaksanaannya, guru dapat memilih berbagai platform yang ada dan peserta didik dapat mengikuti tes atau kuis, dan menyerahkan tugas yang diberikan sambil menerima umpan balik langsung (Faiella dan Ricciardi, 2015, hlm. 13). Peserta didik dengan tingkat kepercayaan yang tinggi akan lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan ini berdampak pada kemampuan yang akan mereka bangun, sehingga mereka akan memperoleh keterampilan yang diperlukan (Schunk & Benedetto, 2016, hlm. 34). Pembelajaran dengan model gamification ini sebenarnya dapat dilakukan melalui platform digital, web, atau pembelajaran manual yang berbasis game.

Proses pembelajaran yang terjadi pada peserta didik hanya diukur berdasarkan aspek kognitif (otak kiri), namun kurang menyinggung aspek kreatif (otak kanan) sehingga peserta didik kadang diukur hanya dari kemampuannya yang kurang, padahal dalam aspek kehidupan peserta didik juga dituntut untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah atau melihat sudut pandang kehidupan dengan kreatif. Guru seringkali lupa menekankan pentingnya kreatif bagi peserta didik dan guru memaksakan peserta didik menerima materi yang disampaikan dengan kognitif yang beragam dimiliki dalam satu kelas. Peserta didik masih belum diberi kebebasan dalam melakukan eksplorasi dan melakukan kreasi sehingga kreativitas peserta didik belum sempurna dan optimal. Keadaan ini tidak baik untuk peserta didik karena tidak dapat belajar secara optimal. Diperlukannya pembelajaran yang bisa menyeimbangkan penerapan berpikir historis (otak kanan) dengan cara berfikir kreatif (otak kiri) untuk menunjang proses pembelajaran yang maksimal. Melalui kreatif, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kepribadiannya baik itu pengembangan fisik maupun mental karakter mereka (Agustin, 2021, hlm. 1507). Maka dari itu peneliti menggunakan model Gamification sebagai jawaban dari permasalahan dalam mengajarkan sejarah dan memakai teori *Neuroscience* untuk melihat seluruh fungsi otak dalam kegiatan pembelajaran. *Neuroscience* bermanfaat dalam bidang pendidikan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengaruh psikologi berbasis riset dan dalam prakteknya secara langsung dalam membantu kualitas prestasi belajar peserta didik.

Schneider (Wijaya, 2018, hlm. 2) menjelaskan bahwa *neuroscience* merupakan satu bidang kajian mengenai sistem saraf yang ada didalam otak

manusia yang mengkaji mengenai kesadaran dan kepekaan otak dari segi biologi, persepsi, ingatan, dan kaitannya dengan pembelajaran. Lebih jauh lagi bisa di persepsikan bahwa Neuroscience of learning yaitu pembelajaran mengenai ilmu saraf, atau ilmu tentang hubungan sistem saraf dengan pembelajaran dan perilaku. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z dan tantangan abad ke-21. Permasalahan pembelajaran sejarah yang cenderung membosankan dan kurangnya pengembangan keterampilan berpikir historis dan kreatif menjadi isu penting. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris apakah gamifikasi dapat menjadi solusi yang efektif, yang dapat memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi bagi pendidik untuk mengadopsi dan mengoptimalkan model pembelajaran inovatif.

Berdasarkan tinjauan literatur, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan telah banyak dibahas dan menunjukkan potensi untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi peserta didik (Hanus & Fox, 2015; Martins & Freire, 2015). Sejumlah penelitian terdahulu mengklaim bahwa gamifikasi dapat merangsang kreativitas dan pemecahan masalah (Cheong, dkk., 2014), dan memberikan efek positif jika elemennya relevan dengan materi (Surendeleg, dkk., 2014). Namun, penelitian ini secara khusus menguji pengaruh gamifikasi terhadap dua variabel spesifik, yaitu berpikir historis dan berpikir kreatif, dalam konteks pembelajaran sejarah di tingkat SMA, yang mana temuan dari penelitian ini memberikan temuan unik yaitu pengaruhnya yang terbatas, sehingga menyajikan perspektif baru terhadap efektivitas gamifikasi di konteks ini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap keterampilan berpikir historis dan berpikir kreatif. Berdasarkan rumusan masalah utama diatas, maka disusunlah pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh kemampuan berpikir historis dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *gamification* ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap

kemampuan berpikir historis dan kreatif ?

3. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir historis dan kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengukur dan menganalisis perbedaan pengaruh kemampuan berpikir historis dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *gamification* ?
2. Mengukur dan menganalisis seberapa besar pengaruh model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir historis dan kreatif ?
3. Menganalisis seberapa signifikan perbedaan kemampuan berpikir historis dan kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti membuat manfaat penelitian untuk membagikan kepada orang-orang dapat menggunakan dalam aspek pendidikan dapat dilihat sebagai berikut ini:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan ilmiah dari model dan bahan ajar dengan tujuan yang dikembangkan keterampilan berpikir historis dalam pembelajaran sejarah yang bermanfaat dalam kehidupan peserta didik, khususnya dalam melihat penerapan pengaruh *gamification* terhadap kemampuan berpikir historis dan kreatif peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik:
 - a. Menjadikan peserta didik terlatih berpikir historis dalam memecahkan masalah dari berbagai sudut pandang.
 - b. Menumbuhkan cara berpikir kreatif peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.
2. Bagi guru sejarah:
 - a. Meningkatkan kesadaran pentingnya beradaptasi dengan teknologi dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, salah satunya dengan model *gamification*.

- b. Meningkatkan kemampuan profesionalisme dalam kegiatan pembelajaran dan menjadikan sebuah inovasi di dalam pembelajaran.
- c. Menumbuhkan kesadaran untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi dan karakteristik peserta didik dan situasi pembelajaran.

1.4.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. H01 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh kemampuan berpikir historis dan kreatif sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *gamification*.
2. H02 : Tidak terdapat pengaruh besar model pembelajaran *gamification* terhadap kemampuan berpikir historis dan kreatif.
3. H03 : Tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir historis dan kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Bagian ini memuat sistematika tesis yang meliputi lima bab, daftar pustaka dan lampiran

4. **Bab I** Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.
5. **Bab II** Kajian Pustaka, berisi teori-teori mengenai *gamification*, pembelajaran abad 21, Berpikir Historis, Kreatif peserta didik, Penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan hipotesis.
6. **Bab III** Metodologi Penelitian, berisi desain penelitian, populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, teknik dan hasil analisis data uji coba instrument, prosedur penelitian dan alur penelitian.
7. **Bab IV** Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian, berisi deskripsi umum lokasi penelitian, deskripsi kelas penelitian, deskripsi dan analisis data penelitian, tanggapan guru dan peserta didik dalam pembelajaran, pembahasan hasil penelitian dan keterbatasan penelitian.

8. **Bab V** Pembahasan, berisi hasil interpretasi, analisis dan penjelasan temuan-temuan atau hasil-hasil yang didapatkan dari penelitian, serta analisis mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi dari hasil penelitian, dan kaitannya dengan teori penelitiannya.
9. **Bab VI** Kesimpulan dan saran, Implikasi dan Saran kesimpulan berisi mengenai jawaban pertanyaan penelitian atau rumusan masalah, implikasi berisi mengenai akibat langsung atau konsekuensi atas temuan hasil penelitian serta saran sebagai tindak lanjut untuk pengguna hasil penelitian.