

Gamifikasi Sejarah

Menghidupkan Sejarah Lewat Pengalaman Interaktif

Dr. Wandah Wibawanto, M.Ds

THE PERIODIC TABLE OF THE ELEMENTS

1 IA H Hydrogen 1.008	2 IIA He Helium 4.003																	3 IIIA B Boron 10.81	4 IVA C Carbon 12.01	5 VA N Nitrogen 14.01	6 VIA O Oxygen 16.00	7 VIIA F Fluorine 18.99	8 VIIIA Ne Neon 20.18
3 IA Li Lithium 6.94	4 IIA Be Beryllium 9.01																	13 IIIA Al Aluminum 26.98	14 IVA Si Silicon 28.09	15 VA P Phosphorus 30.97	16 VIA S Sulfur 32.06	17 VIIA Cl Chlorine 35.45	18 VIIIA Ar Argon 39.95
11 IA Na Sodium 22.99	12 IIA Mg Magnesium 24.31	3 IIIB Sc Scandium 44.96	4 IVB Ti Titanium 47.88	5 VB V Vanadium 50.94	6 VIB Cr Chromium 51.99	7 VIIB Mn Manganese 54.94	8 VIII Fe Iron 55.85	9 VIII Co Cobalt 58.93	10 VIII Ni Nickel 58.69	11 IB Cu Copper 63.55	12 IIB Zn Zinc 65.39	13 IIIB Ga Gallium 69.72	14 IVB Ge Germanium 72.64	15 VB As Arsenic 74.92	16 VIB Se Selenium 78.96	17 VIIA Br Bromine 79.90	18 VIIIA Kr Krypton 83.80						
37 IA Rb Rubidium 85.47	38 IIA Sr Strontium 87.62	39 IIIB Y Yttrium 88.91	40 IVB Zr Zirconium 91.22	41 VB Nb Niobium 92.91	42 VIB Mo Molybdenum 95.94	43 VIIB Tc Technetium 98.91	44 VIII Ru Ruthenium 101.07	45 VIII Rh Rhodium 101.07	46 VIII Pd Palladium 106.36	47 IB Ag Silver 107.87	48 IIB Cd Cadmium 112.41	49 IIIB In Indium 114.82	50 IVB Sn Tin 118.71	51 VB Sb Antimony 121.76	52 VIB Te Tellurium 127.60	53 VIIA I Iodine 126.91	54 VIIIA Xe Xenon 131.29						
55 IA Cs Cesium 132.91	56 IIA Ba Barium 137.33	57-103 Lanthanide Series La Lanthanum 138.91	72 IVB Hf Hafnium 178.49	73 VB Ta Tantalum 180.95	74 VIB W Tungsten 183.85	75 VIIB Re Rhenium 186.21	76 VIII Os Osmium 190.23	77 VIII Ir Iridium 192.22	78 VIII Pt Platinum 195.08	79 IB Au Gold 196.97	80 IIB Hg Mercury 200.59	81 IIIB Tl Thallium 204.38	82 IVB Pb Lead 207.2	83 VB Bi Bismuth 208.98	84 VIB Po Polonium [209]	85 VIIA At Astatine [210]	86 VIIIA Rn Radon [222]						
87 IA Fr Francium [223]	88 IIA Ra Radium [226]	89-103 Actinide Series Ac Actinium [227]	104 IVB Rf Rutherfordium [261]	105 VB Db Dubnium [262]	106 VIB Sg Seaborgium [263]	107 VIIB Bh Bohrium [264]	108 VIII Hs Hassium [265]	109 VIII Mt Meitnerium [266]	110 VIII Ds Darmstadtium [267]	111 IB Rg Roentgenium [268]	112 IIB Cn Copernicium [269]	113 IIIB Nh Nihonium [270]	114 IVB Fl Flerovium [271]	115 VB Uup Ununpentium [272]	116 VIB Lv Livermorium [273]	117 VIIA Uus Ununseptium [274]	118 VIIIA Uuo Ununoctium [276]						

Alkali Metals
Alkaline Earths
Transition Metals
Basic Metals
Semimetals
Nonmetals
Halogens
Noble Gases
Lanthanides
Actinides

VS



Pengantar: Tantangan Pembelajaran Sejarah

- Banyak siswa merasa sejarah itu 'hafalan' bukan pengalaman.
- Metode konvensional kurang memicu daya imajinasi.
- Perlu pendekatan baru yang interaktif dan menyenangkan.
- Bagaimana jika kita bisa bermain sambil belajar sejarah?



Apa itu Gamifikasi?

- Penggunaan elemen permainan dalam konteks non-game.
- Bukan sekadar bermain game, tapi logika permainan untuk belajar.
- Meningkatkan partisipasi, motivasi, dan daya ingat.
- Elemen: poin, level, badge, misi, narasi, tantangan.



Mengapa Gamifikasi Cocok untuk Sejarah

- Sejarah punya alur narasi → cocok dijadikan storyline game.
- Tokoh dan konflik nyata → mudah dikemas jadi misi.
- Membuat siswa merasakan peristiwa, bukan hanya menghafal.
- Mendorong active learning.



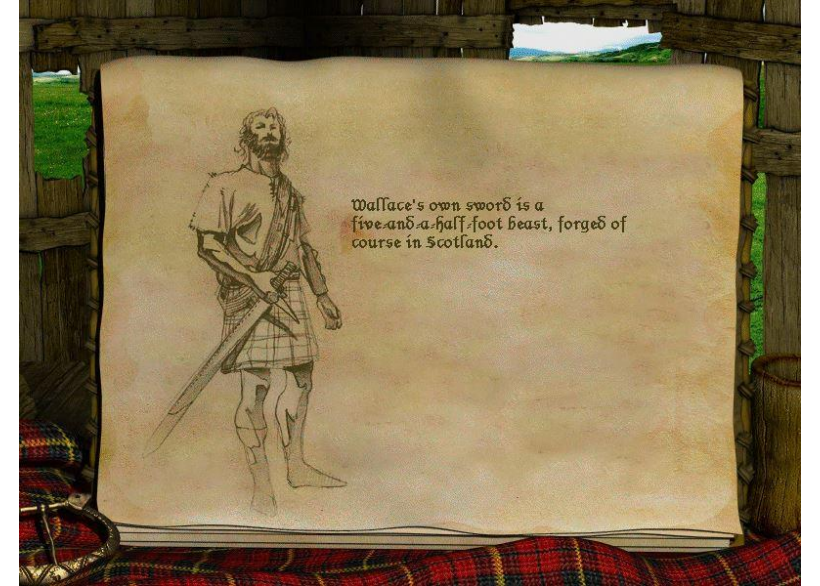
Komponen Gamifikasi dalam Sejarah

- Tujuan/Misi — menyelesaikan peristiwa sejarah.
- Narasi — alur cerita sejarah.
- Poin & Level — penghargaan belajar.
- Quest/Tantangan — roleplay, teka-teki.
- Umpan balik langsung — skor, badge, unlock konten.



Model Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah

- Game digital edukatif.
- Gamifikasi pembelajaran kelas (poin + leaderboard).
- Simulasi sejarah (roleplay digital/fisik).
- Alternate Reality Game (ARG).



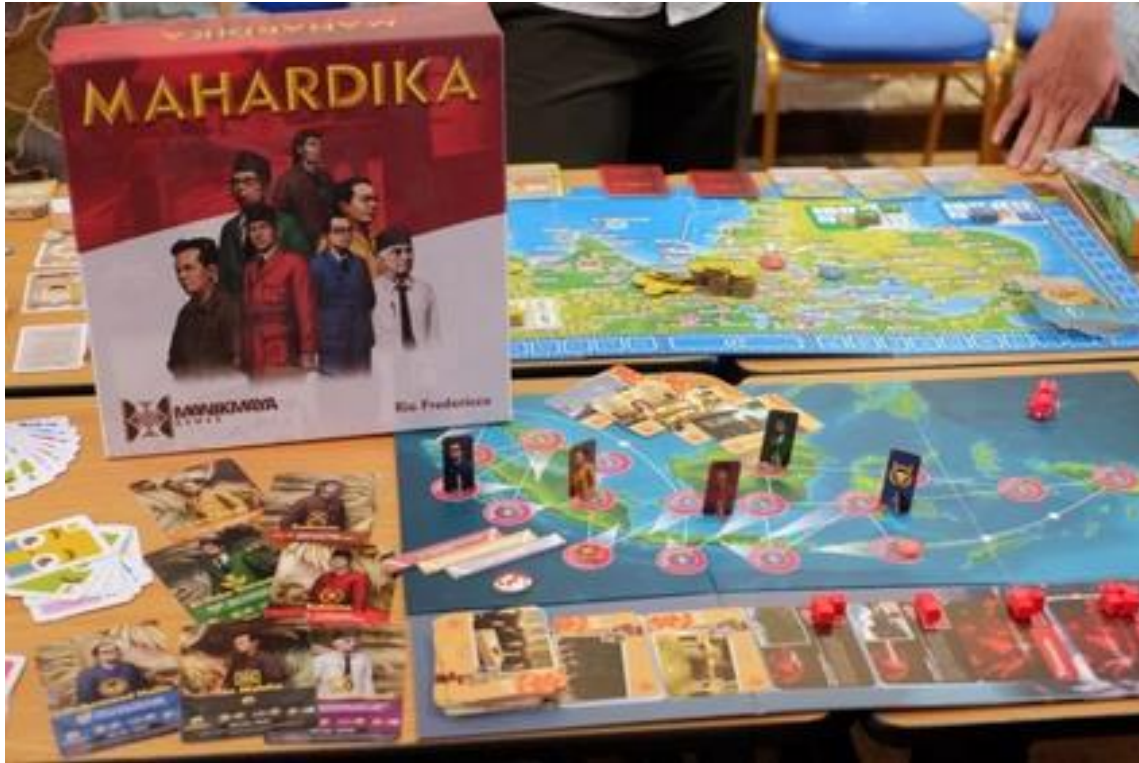
Contoh Gamifikasi Sejarah

- Assassin's Creed Discovery Tour — eksplorasi sejarah Mesir & Yunani.
- Mission US — roleplay sejarah Amerika.
- Civilization Edu Mode — simulasi peradaban.
- Museum & AR scavenger hunt.



Contoh Gamifikasi Sejarah di Indonesia

- Simulasi Proklamasi 17 Agustus 1945.
- Game eksplorasi Candi Borobudur.
- Petualangan 'Jejak Pahlawan' dengan QR Code.
- Game edukatif perjuangan nasional.



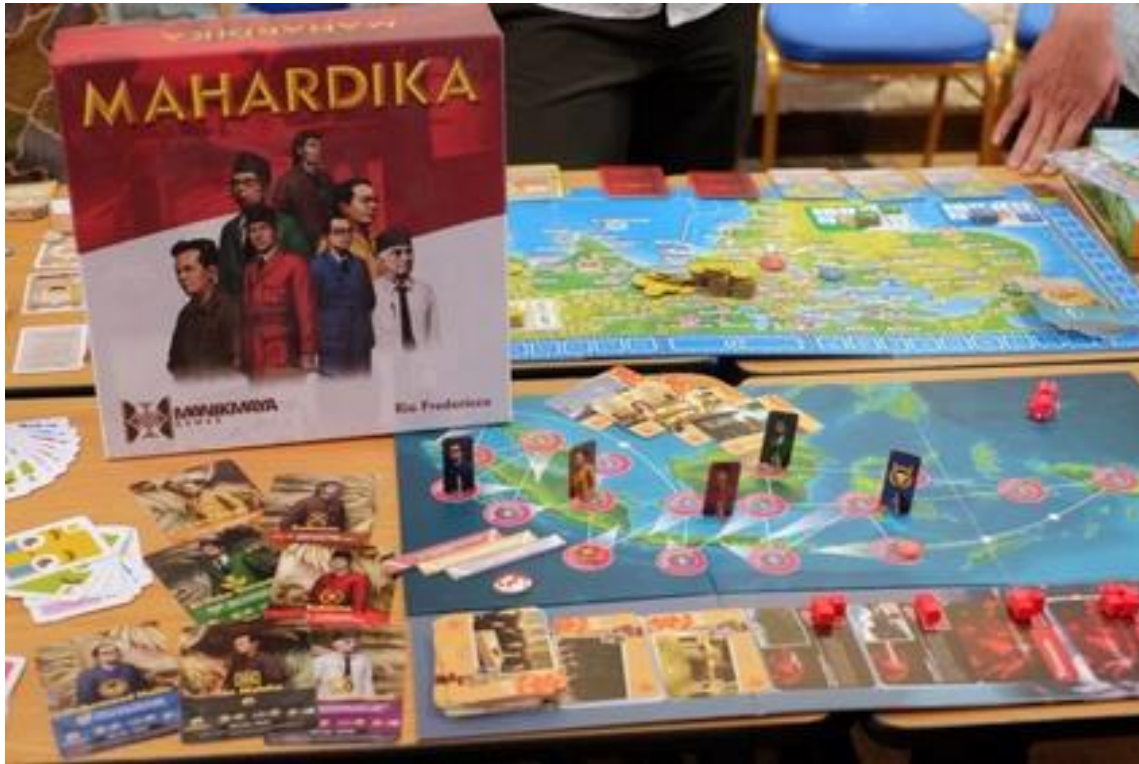
Langkah-Langkah Merancang Gamifikasi Sejarah

- 1. Tentukan tujuan pembelajaran.
- 2. Pilih peristiwa/tema sejarah.
- 3. Rancang narasi & mekanika game.
- 4. Tambahkan sistem poin, level, quest.
- 5. Buat umpan balik & penghargaan.
- 6. Uji coba & evaluasi.



Dampak Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah

- ✓ Meningkatkan motivasi belajar.
- 📖 Memperkuat daya ingat.
- 👥 Mendorong kerja tim & diskusi.
- 📚 Membangun literasi sejarah aktif.
- 🏠 Menumbuhkan sense of belonging.



Tantangan dan Etika

- Risiko penyederhanaan sejarah.
- Narasi sejarah harus akurat.
- Seimbangkan antara fun dan fakta.
- Validasi sumber sejarah penting.



Strategi Implementasi di Kelas/Museum

- Gamifikasi sebagai pelengkap pembelajaran.
- Bisa dimulai dengan teknologi sederhana.
- Cocok untuk pembelajaran tematik dan proyek kolaboratif.