

ABSTRAK

PENERAPAN PEMBELAJARAN *GAMIFICATION* TIPE GIMKIT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SMPN 3 NEGERI AGUNG

Oleh

INDRI RESKA OKTARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *gamification* tipe Gimkit dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 3 Negeri Agung. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi *experiment tipe nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan Gimkit, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

Instrumen yang digunakan meliputi tes, angket, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score, serta koefisien determinasi untuk mengetahui sejauh mana penerapan Gimkit berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 74,86 (kategori cukup efektif), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 13,91 (kategori tidak efektif).

Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan Gimkit berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, serta keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gamification tipe* Gimkit tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, adaptif, dan partisipatif.

Kata kunci: *Gamification*, Gimkit, Pemahaman Peserta Didik, Keterlibatan Peserta Didik, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF GIMKIT-TYPE GAMIFICATION LEARNING FOR IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING OF PANCASILA EDUCATION AT SMPN 3 NEGERI AGUNG

By

INDRI RESKA OKTARI

This study aimed to analyze the effectiveness of implementing the gamification learning model Gimkit in improving students' understanding of Civic Education at SMP Negeri 3 Negeri Agung. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the nonequivalent control group design. The subjects consisted of an experimental class that used Gimkit-based learning and a control class that used conventional teaching methods. The instruments included tests, questionnaires, observations, and interviews. Data were analyzed using N-Gain Score calculations, and the coefficient of determination to measure the extent to which Gimkit influenced students' understanding. The findings showed that the experimental class achieved an average N-Gain Score of 74.86 (categorized as moderately effective), while the control class only reached 13.91 (categorized as ineffective). The results indicated that Gimkit had a significant effect on enhancing students' comprehension, activeness, and critical thinking skills. In conclusion, the use of the Gimkit gamification model not only improved academic achievement but also created a more engaging, adaptive, and participatory learning experience.

Keywords: Gamification, Gimkit, Students' Understanding, Student Engagement, Pancasila Education