

ABSTRAK

Ian Brilliant. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit Sebagai Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 Sekolah Dasar. Skripsi. Program Studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pmbimbing (I) Dr. Sri Budyartati, M.Pd , (II) Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd.

Penelitian ini dilakukan di SDN Sogaten Kota Madiun. Sekolah ini beralamat di Jalan Puspowarno No. 15, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun. Diidentifikasi masalah yang di temukan selama Obser5asi awal peneliti menemukan siswa kurang antusias selama kegiatan pembelajaran hal ini disebabkan karena pembelajaran yang masih menggunakan cara lama tanpa menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Kemudian meski siswa telah di fasilitasi dengan menggunakan *Chrome book* namun guru sebagai pendidik kurang memanfaatkan penggunaan fasilitas tersebut sebagai media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut peneliti melakukan eksperimen dengan menggunakan media *Gimkit* sebagai solusi untuk menyelesaikan temuan masalah tersebut penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran menggunakan *Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 5 SDN Sogaten.

Uji data awal dilakukan dengan uji normalitas dengan hasil uji di ketahui, *Pretest Postest* Kelas Eksperimen dan *Pretest* Kelas Kontrol tidak berdistribusi normal, sedangkan untuk *postest* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil homogenitas diambil dengan uji homogenitas *Brown-Forsythe*. Berdasarkan hasil uji homogenitas hasil belajar kedua kelas diketahui hasil keputusan uji dinyatakan homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas kemudian dilakukan uji keseimbangan, Hasil uji keseimbangan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa sebelum pembelajaran diketahui hasil uji H_0 diterima jadi dapat disimpulkan sebelum dilakukan pembelajaran nilai kedua kelas tidak terdapat perbedaan atau homogen.

Berdasarkan hasil uji hipotesis hasil belajar siswa setelah pembelajaran diketahui keputusan uji H_0 diterima dengan hasil tersebut dapat di ambil kesimpulan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan *gimkit* dengan hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan *gimkit*.

Kata Kunci : *Gimkit* ; Gamifikasi ; Hasil Belajar ; Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

Ian Brilliant. 2024. The Effect of Using Gimkit Learning Media as Gamification on Indonesian Language Learning for Grade 5 Elementary Schools. Thesis. Primary School Teacher Education Study Program, FKIP, PGRI Madiun University. Supervisor (I) Dr. Sri Budyartati, M.Pd, (II) Eka Nofri Ari Yanto, M.Pd.

This research was conducted at Sogaten Elementary School, Madiun City. This school is located at Jalan Puspowarno No. 15, Manguharjo District, Madiun City. Problems identified during initial observations, researchers found that students were less enthusiastic during learning activities, this was because learning still used the old method without using interactive learning media. Then, even though students have been facilitated by using Chrome books, teachers as educators do not utilize this facility as a learning medium. Based on these findings, the researcher conducted an experiment using Gimkit media as a solution to resolve the problem findings. This research also aims to find out whether there is an influence of learning media using Gimkit on students' learning outcomes in grade 5 Indonesian language subjects at SDN Sogaten.

The initial data test was carried out using a normality test with the test results known, the Pretest Posttest for the Experimental Class and the Pretest for the Control Class were not normally distributed, while the posttest for the control class was normally distributed. Meanwhile, homogeneity results were taken using the Brown-Forsythe homogeneity test. Based on the homogeneity test results of the learning outcomes of the two classes, it is known that the test decision results were declared homogeneous. After the normality and homogeneity tests were carried out, a balance test was carried out. The results of the learning balance test between the experimental class and the control class of students before learning were known to be acceptable, so it could be concluded that before the learning was carried out, the values of the two classes were no different or homogeneous.

Based on the results of the hypothesis test on student learning outcomes after learning, it is known that the H_0 test decision was accepted. With these results, it can be concluded that there is no significant difference between the learning outcomes of experimental class students using the gimkit and the learning outcomes of control class students without using the gimkit.

Keywords: Gimkit; Gamification ; Learning outcomes ; Indonesian