

ABSTRAK

Ajustus Aditya Pradana. 2026. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Gimkit Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri*. Tesis. Madiun: Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Sudarmiani, M.Pd., (II) Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.

Kata Kunci : *Gimkit; Gamifikasi; Minat Belajar; Hasil Belajar; Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).*

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen jenis *nonequivalent control group*. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 70 siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*, dengan kelas VA (36 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB (34 siswa) sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mempelajari materi Indonesia Kaya Raya menggunakan media Gimkit, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional. Minat belajar diukur menggunakan angket skala Likert yang terdiri atas 15 butir pernyataan dan telah dinyatakan valid, sedangkan hasil belajar diukur menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 20 soal yang juga telah dinyatakan valid. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, *paired sample t-test*, *independent sample t-test*, *normalized gain* (N-Gain), dan *effect size* (Cohen's *d*).

Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen, baik pada minat belajar ($t = 24,216$; $p = 0,000$) maupun hasil belajar ($t = 37,575$; $p = 0,000$). Selanjutnya, hasil *independent sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada minat belajar ($t = 4,642$; $p = 0,000$) maupun hasil belajar ($t = 7,451$; $p = 0,000$). Nilai *effect size* yang diperoleh tergolong besar, yaitu sebesar 1,110 untuk minat belajar dan 1,782 untuk hasil belajar. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Gimkit efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa, serta lebih unggul dibandingkan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar.

ABSTRAK

Ajustus Aditya Pradana. 2026. *The Effectiveness of Gimkit-Based Interactive Learning Media in Enhancing Students' Learning Interest and Learning Outcomes in Intergrated Science and Social Studies (IPAS) Among Fifth-Grade Students at SDN Pare 2, Kediri Regency.* Thesis. Madiun: Magister Study Program in Social Science Education, Graduate Program, Universitas PGRI Madiun. Advisor Dr. Sudarmiani, M.Pd., Co-Advisor Dr. Ibadullah Malawi, M.Pd.

Keywords : *Gimkit; Gamification; Learning Interest; Learning Outcomes; Science and Social Studies (IPAS).*

This study examines the effectiveness of Gimkit interactive learning media in improving the learning interest and learning outcomes of fifth-grade students in Science and Social Studies (IPAS). The research applied a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group type. The population and sample comprised 70 fifth-grade students of SDN Pare 2, Kediri Regency, selected through total sampling, with class VA (36 students) as the experimental group and class VB (34 students) as the control group. The experimental group learned the topic Indonesia Kaya Raya through Gimkit, while the control group received conventional instruction. Learning interest was measured with a validated 15-item Likert questionnaire and learning outcomes with a validated 20-item multiple-choice test administered as pretest and posttest. Data were analyzed using descriptive statistics, normality and homogeneity tests, paired sample t-test, independent sample t-test, normalized gain (N-Gain), and effect size (Cohen's d). The paired sample t-test showed a significant increase in the experimental group for interest ($t = 24.216$; $p = 0.000$) and outcomes ($t = 37.575$; $p = 0.000$). The independent sample t-test confirmed significant differences between groups for interest ($t = 4.642$; $p = 0.000$) and outcomes ($t = 7.451$; $p = 0.000$). The effect sizes were large, namely 1.110 for interest and 1.782 for outcomes. The findings indicate that Gimkit effectively improves learning interest and learning outcomes and outperforms conventional instruction in IPAS learning at the elementary level.