

ABSTRAK

NABILA WULANDARI, 2025. **Pengaruh Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Gimkit* Sebagai Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik** Jurusan Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Geografi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya belum pernah menggunakan Metode *Game Based Learning* menggunakan media pembelajaran interaktif seperti *Platform Gimkit*. Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 9 Tasikmalaya, bahwa permasalahan yang diteliti mengenai proses pembelajaran Geografi melalui Penerapan *Game Based Learning* Menggunakan *Platform Gimkit* Sebagai Model Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Variabel pada penelitian ini meliputi Metode *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* sebagai variabel bebas dan Hasil Belajar Peserta Didik sebagai Variabel terikat. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif serta teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, studi dokumentasi, dan studi literatur. Jumlah sampel terdiri dari 60 peserta didik dengan 30 orang peserta didik dari kelas eksperimen dan 30 orang peserta didik dari kelas kontrol, menggunakan teknik *random sampling*. Teknik analisis data yang diawali dengan uji instrumen, uji prasyarat, uji analisis dan uji hipotesis. Berdasarkan analisis langkah-langkah Pengaruh Penerapan *Game Based Learning* menggunakan *platform gimkit* sebagai model pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik melalui tahapan persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi serta *Pretest* dan *Posttest*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik setelah penerapan *Game Based Learning* menggunakan *Platform Gimkit* terjadi kenaikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* menggunakan media *Powerpoint* terjadi peningkatan yang tidak signifikan.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Platform Gimkit*, Hasil Belajar

ABSTRACT

NABILA WULANDARI, 2025. *The Effect of Implementing Game Based Learning Using the Gimkit Platform as an Interactive Learning Model on Students Cognitive Learning Outcomes.* Department of Geografi Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University Tasikmalaya.

This research is motivated by the Geography learning process at SMA Negeri 9 Tasikmalaya which has never used the Game Based Learning Method using interactive learning model such as the Gimkit Platform. Based on a preliminary study conducted by researchers at SMA Negeri 9 Tasikmalaya, the problem studied concerns the Geography learning process through the Implementation of Game Based Learning Using the Gimkit Platform as an Interactive Learning Model to Improve Student Learning Outcomes. The aim of this research is to produce model that is able to improve the learning outcomes of students in class XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya. The variables in this research include the Game Based Learning Method using the Gimkit Platform as the independent variable and Student Learning Outcomes as the dependent variable. This research uses quantitative descriptive methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, documentation studies, and literature studies. The total sample consisted of 60 students consisting of 30 students from the experimental class and 30 students from the control class using purposive sampling techniques. Data analysis techniques begin with instrument testing, prerequisite testing, analysis testing and hypothesis testing. Based on the analysis of the steps for Implementing Game Based Learning using the gimkit platform as an interactive learning model on students cognitive learning outcomes the preparation stage, implementation stage and evaluation stage as well as Pretest and Posttest. The results of this study are that there is an influence on the learning outcomes of students after the application of Game Based Learning using the Gimkit Platform, there is an increase in the cognitive learning outcomes of students, while in the control class using Discovery Learning using Powerpoint media there is an insignificant increase.

Keywords: *Game Based Learning, Gimkit Platform, Learning Outcomes*