

**PENGARUH METODE KOMPETISI BERBASIS GAMIFIKASI  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

**(Studi Kuantitatif Kelas XI SMKN 4 Jakarta)**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**LURI SANDRINA UTAMI**

**1401620081**

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

## ABSTRAK

**Luri Sandrina Utami, Pengaruh Metode Kompetisi Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Skripsi, Jakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode kompetisi berbasis gamifikasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena, kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan oleh peserta didik saat ini.

Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan tipe *one group pre-test-post-test* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Penelitian ini berlokasi pada SMK Negeri 4 Jakarta dengan subjek penelitian sebanyak 34 peserta didik kelas XI Teknik Konstruksi Pembangunan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji determinan. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa tes uraian yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test*. Pada hasil pada *pre-test* menunjukkan peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 78,09 dan hasil pada *post-test* adalah 87,53.

Kesimpulan pada penelitian ini adalah pengaruh metode kompetisi berbasis gamifikasi yang digunakan memiliki pengaruh dengan kategori lemah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil uji koefisien determinan yang menunjukkan bahwa hasil dari *R square* memiliki nilai 0,252 yang mana nilai tersebut menunjukan lebih kecil dari 0,33 ( $R^2 < 0,33$ ).

**Kata Kunci: Metode Kompetisi, Berpikir Kreatif, Pendidikan Pancasila, Gamifikasi dan Bhineka Tunggal Ika.**

## ABSTRACT

***Luri Sandrina Utami, The Effect of Gamification-Based Competition Methods on Students' Creative Thinking Abilities in Pancasila Education Subjects, Thesis, Jakarta: Pancasila and Citizenship Education, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2024.***

*This study aims to determine the effect of gamification-based competition method on students' creative thinking skills in Pancasila Education Subjects in the context of Unity in Diversity. This research is important to do because, the ability to think creatively is one of the abilities needed by students today.*

*The research method used is pre-experiment with one group pre-test-post-test type (single group pre-test-final test). This research is located at SMK Negeri 4 Jakarta with research subjects as many as 34 students in class XI of Development Construction Engineering. Data analysis techniques in this study used normality test, homogeneity test, hypothesis test and determinant test. This study used a test instrument in the form of a description test given at the pre-test and post-test. The results in the pre-test showed that students got an average score of 78.09 and the results in the post-test were 87.53.*

*The conclusion of this study is that the influence of the gamification-based competition method used has a weak category influence. This is addressed by the results of the determinant coefficient test which shows that the results of the R square have a value of 0.252 which is smaller than 0.33 ( $R^2 < 0.33$ ).*

***Keywords: Competition Method, Creative Thinking, Pancasila Education, Gamification and Bhinneka Tunggal Ika.***

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial  
Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.</u> NIP. 197509072008121003 <i>Ketua Sidang</i>		26 Juni 2024
2.	<u>Iqbal Syafrudin, S.Pd., M.I.P</u> NIP. 198902062019031015 <i>Sekretaris</i>		26 Juni 2024
3.	<u>Dwi Afrimetty Timoera, S.H., M.H</u> NIP. 197304301998032001 <i>Penguji Ahli</i>		26 Juni 2024
4.	<u>Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd.</u> NIP. 196108061989031002 <i>Pembimbing I</i>		28 Juni 2024
5.	<u>Fauzi Abdillah, M.Pd.</u> NIP. 198903042019031008 <i>Pembimbing II</i>		27 Juni 2024

Tanggal Lulus: 20 Juni 2024

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Lembar pernyataan orisinalitas ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Kompetisi Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif Kelas XI SMKN 4 Jakarta)” ini merupakan hasil karya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Luri Sandrina Utami

NIM : 1401620081

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas : Ilmu Sosial

Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Jakarta

Jakarta, 13 Mei 2024



Luri Sandrina Utami



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 1322

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luri Sandrina Utami

NIM : 1401620081

Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial Pendidikan/Pancasila dan Kewarganegaraan

Alamat email : Luriutami97@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGARUH METODE KOMPETISI BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (STUDI KUANTITATIF KELAS XI SMKN 4 JAKARTA)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 07 Juli 2024

Penulis

(Luri Sandrina Utami)

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

"Tiada awan di langit yang tetap selamanya. Tiada mungkin akan terus-menerus terang cuaca. Sehabis malam gelap gulita lahir pagi membawa keindahan."

- R.A Kartini

### Persembahan

Saya persembahkan skripsi ini kepada beberapa orang yang telah mendukung saya secara moril maupun materiil. Terima kasih banyak Ibu, Alm. Bapak, Paman dan Bibi yang senantiasa memberikan doa dan penunangan penuh terhadap pendidikan saya hingga saya mampu menempuh pendidikan S1. Dan juga kepada saudara maupun teman-teman yang selalu dan senantiasa memberikan dukungan juga bantuannya hingga saya mencapai tahap ini. Semoga kalian selalu berada dilindungan-Nya.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah mencurahkan karunia serta rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang “Pengaruh Metode Kompetisi Berbasis Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif Kelas XI SMKN 4 Jakarta)” sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penelitian ini merupakan perjalanan yang penuh oleh rintangan dan hambatan. Penyelesaian penelitian ini sangat berarti karena banyaknya dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta. Bapak Firdaus Wajdi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial. Bapak Yuyus Kardiman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila. Bapak Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan semangat, meluangkan waktunya dan banyak memberikan arahan dalam penulisan penelitian ini agar sesuai dengan kaidah penelitian. Bapak Fauzi Abdillah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan motivasi, bimbingan secara intensif dan banyak membantu peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta yang tidak dapat disebutkan satu per satu.



Terima kasih kepada Alm. Bapak Supriyanto dan Ibu Sri Purwaningsih, yang sudah mengajarkan arti berjuang dan tidak mudah untuk menyerah, serta doa yang dipanjatkan untuk putri pertamanya. Terima kasih kepada Mbah Sarinah, Bapak Slamet Mulyono dan Ibu Sri Sundari yang sudah banyak membantu peneliti untuk dapat melanjutkan perkuliahan. Terima kasih kepada Syahnaz Humaira Rais, Hana Azzahra dan Nadhira Alfin Nuriyah yang sudah banyak memberikan dukungan, semangat, dan membantu banyak hal selama perkuliahan hingga saat ini. Terima kasih juga kepada Citra, Dilah, Ainin dan beberapa teman lainnya yang sudah memberikan bantuan serta menemani disaat akhir semester peneliti. Terima kasih kepada Abdul Rohman Tarigan dan Aldo Pratama Putra yang sudah banyak membantu selama proses pengumpulan data sampai pada penyusunan penelitian dan membantu mencari jawaban atas ketidakahuan peneliti. Terima kasih kepada Miftahkul Afifah selaku teman sejak Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan, semangat dan mengingatkan banyak hal. Terima kasih kepada Paskibra DAK 2017 yang sudah banyak menghibur, menemani dan mengajarkan banyak hal. Terima kasih kepada Rizma Isnaeni sudah banyak memberikan semangat, dukungan serta doanya sejak awal masuk perkuliahan sampai penyusunan penelitian ini. Terima kasih kepada Zahra Amanda Sutanto, Bintang Dwi Arya, Tiara Salsabila Azwa, Daniel Utomo dan I Gusti Made Vijradarma Wikanda yang selalu menemani ketika sedih, bertukar cerita, dan saling membantu. Terima kasih kepada keluarga besar yang turut membantu peneliti untuk dapat menyelesaikan pendidikan S1.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun, sehingga skripsi ini bisa menjadi lebih baik. Dengan adanya skripsi ini, peneliti berharap dapat memberikan informasi dan wawasan bagi peneliti maupun pembaca.

Jakarta, 13 Mei 2024

Luri Sandrina Utami



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Manfaat penelitian .....	7
<b>BAB II KERANGKA TEORIK DAN HIPOPTESIS</b> .....	<b>9</b>
A. Berpikir Kreatif .....	9
B. Pendekatan Pembelajaran Gamifikasi .....	13
1. Pengertian Pendekatan pembelajaran .....	13
2. Pendekatan Pembelajaran Gamifikasi .....	15
3. Metode kompetisi .....	17
4. Teori Penghubung .....	18
C. Kerangka Berpikir .....	19
D. Pengajuan Hipotesis .....	21
E. Penelitian yang Relevan .....	22
F. <i>State of the art</i> .....	24

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Tujuan penelitian .....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
C. Desain dan Pendekatan Penelitian.....	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	27
E. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	28
F. Instrumen Penelitian .....	28
G. Prosedur Penelitian .....	29
H. Teknis Analisis Data.....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	38
B. Data Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> .....	39
C. Data Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> .....	40
D. Uji Prasyarat .....	42
1. Uji normalitas .....	42
2. Uji homogenitas .....	43
E. Pengujian Hipotesis .....	44
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
G. Keterbatasan Penelitian .....	50
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan.....	51
B. Implikasi .....	51
C. Saran .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>58</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes.....	28
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas.....	31
Tabel 3.5 Hasil Uji Realibilitas.....	33
Tabel 3.6 Tabel Pengolongan Nilai R Square Uji dalam Determinasi .....	36
Tabel 4.1 Statistik Deskriptif Pada <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pada <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	39
Tabel 4.3 Statistik Deskriptif Pada <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	41
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Pada <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	41
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	42
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis .....	44
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Determinan .....	45

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Histogram Hasil <i>Pre-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	40
Grafik 4.2 Histogram Hasil <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif.....	42



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 SMK Negeri 4 Jakarta ..... 38



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	21
----------------------------------	----





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian.....	58
Lampiran 2 Surat Balasan Permohonan Izin Mengadakan Penelitian .....	59
Lampiran 3 Instrumen Tes dan Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif .	60
Lampiran 4 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	71
Lampiran 5 Uji Validitas Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif .....	72
Lampiran 6 Uji Realibilitas .....	73
Lampiran 7 Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Kreatif .....	74
Lampiran 8 Hasil Uji Normalitas .....	75
Lampiran 9 Hasil Uji Homogenitas .....	76
Lampiran 10 Hasil Uji Hipotesis .....	77
Lampiran 11 Hasil Uji Determinan.....	78
Lampiran 12 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian .....	79
Lampiran 13 Hasil Turnitin.....	81