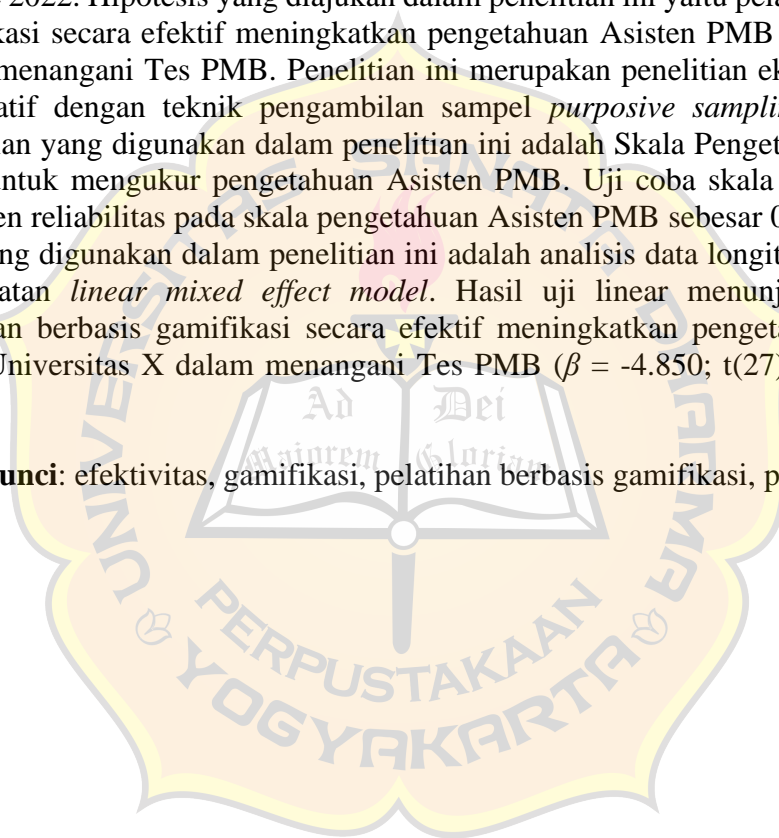


ABSTRAK

Cahyane, Clarissa Adhisa Regita. 2022. Efektivitas Pelatihan Berbasis Gamifikasi terhadap Pengetahuan Asisten Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) dalam Menangani Tes PMB Universitas X. *Skripsi*. Yogyakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelatihan berbasis gamifikasi terhadap peningkatan pengetahuan Asisten Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Universitas X dalam menangani Tes PMB. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 mahasiswa program studi psikologi yang menjadi Asisten PMB periode 2022. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu pelatihan berbasis gamifikasi secara efektif meningkatkan pengetahuan Asisten PMB Universitas X dalam menangani Tes PMB. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental – kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Pengetahuan Asisten PMB untuk mengukur pengetahuan Asisten PMB. Uji coba skala menghasilkan koefisien reliabilitas pada skala pengetahuan Asisten PMB sebesar 0.893. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data longitudinal dengan pendekatan *linear mixed effect model*. Hasil uji linear menunjukkan bahwa pelatihan berbasis gamifikasi secara efektif meningkatkan pengetahuan Asisten PMB Universitas X dalam menangani Tes PMB ($\beta = -4.850$; $t(27) = 3.491$; $p = 0.002$).

Kata kunci: efektivitas, gamifikasi, pelatihan berbasis gamifikasi, pengetahuan



ABSTRACT

Cahyane, Clarissa Adhisa Regita. 2022. *The Effectiveness of Gamification Based Training Towards Enhancing New Student Enrollment (PMB) Assistant's Knowledge on Handling The PMB Test of X University*. Thesis. Yogyakarta: Psychology, Psychology Faculty, Sanata Dharma University.

This study aims to determine the effectiveness of gamification-based training towards the New Student Enrollment (PMB) Assistant knowledge increase at X University in handling the PMB Test. The subjects in this study were 15 psychology study program students who become 2022 PMB Assistants. The hypothesis proposed in this study is that gamification-based training effectively increases the knowledge of PMB Assistants at X University in handling the PMB Test. This research is experimental quantitative research with a purposive sampling technique. The research instrument used in this study was the PMB Assistant Knowledge Scale to measure the knowledge of the PMB Assistant. The trial resulted in the reliability coefficient on the PMB Assistant Knowledge Scale of 0.893. The data analysis used in this study is longitudinal data analysis with a linear mixed effect model approach. The results of the linear test showed that gamification-based training effectively increased X University PMB Assistant's Knowledge in handling the PMB Test ($\beta = -4.850$; $t(27) = 3.491$; $p = 0.002$).

Keywords: effectiveness, gamification, gamification-based training, knowledge

