

ABSTRAK

EFEKTIVITAS MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBASIS *GIMKIT* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Oleh

DIAN ANJANI CAHYANINGRUM SASONGKO

Di Indonesia masih banyak permasalahan yang terjadi khususnya dalam literasi dalam bidang pendidikan. Rendahnya kemampuan literasi khususnya pada aspek membaca pada peserta didik yang disebabkan oleh kurang maksimalnya pendidik penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi pokok masalah dalam penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model *game based learning* berbasis *gimkit* dalam pembelajaran pendidikan pancasila efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di sekolah SD Negeri 01 Metro Utara kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen group design* dengan menggunakan *non equivalent control group design*. Dengan populasi sebanyak 75 peserta didik dan sampel yang digunakan sebanyak 51 peserta didik. Uji hipotesis menggunakan rumus uji-T yang menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,199 dan 0,205 ($>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran yang digunakan sama-sama mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik baik pada model *game based learning* berbasis *gimkit* dan model *game based learning* berbasis *quiz youtube* di SD Negeri 01 Metro Utara.

Kata kunci: *Game Based Learning*, *Gimkit*, Kemampuan Literasi, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF THE GIMKIT-BASED GAME-BASED LEARNING MODEL ON STUDENTS' LITERACY SKILLS IN PANCASILA EDUCATION

By

DIAN ANJANI CAHYANINGRUM SASONGKO

In Indonesia, there were still many problems, especially in literacy in the field of education. Low literacy skills, particularly in reading, among students due to educators' suboptimal use of innovative and interactive learning models were the main issues in this study. The purpose of this study was to determine whether the Gimkit-based game-based learning model in Pancasila education was effective in improving the literacy skills of students in grade V at SD Negeri 01 Metro Utara. The method used in this study was a quasi-experimental group design using a non-equivalent control group design. The population consisted of 75 students, and the sample consisted of 51 students. The hypothesis test using the t-test showed significance (2-tailed) values of 0.199 and 0.205 (>0.05), indicating that there was no significant difference. Thus, the implementation of the learning models game based learning using Gimkit and game-based learning using YouTube quizzes at SD Negeri 01 Metro Utara were equally effective in improving students' literacy skills.

Keywords: Game-Based Learning, Gimkit, literacy skills, Pancasila Education.