

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

(Skripsi)

Oleh

**DIAN ANJANI CAHYANINGRUM SASONGKO
2253053018**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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

Oleh

DIAN ANJANI CAHYANINGRUM SASONGKO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

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.

Judul Skripsi

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

Nama Mahasiswa

: **Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko**

No. Pokok Mahasiswa

: 2253053018

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

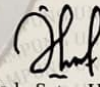
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1



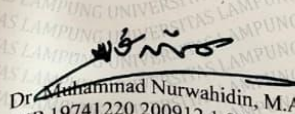
Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 198707092025212049

Dosen Pembimbing 2



Jody Setya Hermawan, M.Pd.
NIP 199404062025211046

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si
NIP 19741220 200912 1 002

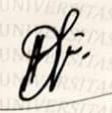
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dayu Rika Perdana, M.Pd.

Sekretaris : Jody Setya Hermawan, M.Pd.

Penguji Utama : Annisa Yulistia, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko
NPM : 2253053018
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Model *Game Based Learning* Berbasis *Gimkit* Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang - Undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 11 Maret 2026



Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko
2253053018

RIWAYAT HIDUP



Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko kelahiran asal daerah kota Metro, Kecamatan Metro Pusat, Provinsi Lampung pada tanggal 03 Oktober 2004. Merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Sigit Tida Sasongko dan Ibu Tri Rahayuningsih.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh adalah sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar (SD) Xaverius Metro, Lampung pada tahun 2010-2016
2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kristen 1 Metro, Lampung pada tahun 2016-2019
3. Sekolah Menengah Atas (SMA) Kristen 1 Metro, Lampung pada tahun 2019-2022

Tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur seleksi SMMPTN. Selama menjadi mahasiswa, tahun 2023 peneliti melakukan magang di PAUD Cahaya Sinar Kasih, kota Metro selama 2 bulan. Tahun 2024, peneliti mengikuti kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada program Kampus Mengajar selama satu semester dengan penempatan di SD Negeri 07 Metro Timur. Peneliti pernah bekerja sama dengan sebuah agensi di Bali yaitu LYS Entertainment sebagai editor design grafis secara online. Tahun 2025, peneliti bergabung bersama dosen dalam sebuah penelitian dengan judul “Optimalisasi Karang Taruna Desa Rajabasa Lama Sebagai Penggerak Penguatan Literasi Digital Generasi Alpha” dan memiliki hak paten HKI.

MOTTO

“Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apa pun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur”

FILIPPI 4: 6

You're doing fine Sometimes you're doing better

Sometimes you're doing worse

But at the end it's you

I want you to feel yourself grow

And just to love yourself

MARK LEE

PERSEMBAHAN

Dalam Nama Tuhan Yesus

Penuh dengan doa dan ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia, kasih, rahmat, penyertaan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa karya tulis ini, saya persembahkan untuk.

Orang Tua Tercinta

Bapak Sigit Tida Sasongko dan Ibu Tri Rahayuningsih, yang senantiasa mendukungku dalam menggapai cita-cita, mendoakanku disetiap jalan hidupku, memberikan dengan cukup segala hal untuk kebahagiaanku. Terimakasih kuucapkan karena telah menjadi orang tua yang hebat dalam mendidik dan membesarkanku selama ini. Terimakasih karena telah berjuang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi diriku ini, doa terbaik kuucapkan kepada Tuhan untuk Ayah dan Ibu.

Saudara-Saudaraku Tersayang

Kakak, Abang, Adik yang senantiasa selalu mendukung dan memberikan semangat dalam setiap langkahku dalam menyelesaikan karya ini.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih, rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi dengan judul “ Efektivitas Model *Game Based Learning* Berbasis *Gimkit* Terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila” adalah salah satu syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

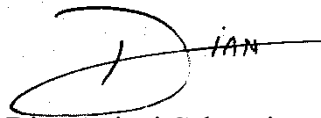
Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, maka peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeila Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN., Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelas mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang sudah membantu menyetujui skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi kepada seluruh mahasiswa untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Annisa Yulistia, M.Pd. selaku penguji utama yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membimbing saya, memberikan arahan, motivasi, bantuan, saran dan juga kritik dalam penyelesaian penelitian ini.

6. Dayu Rika Pradana, M.Pd. selaku ketua penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membimbing saya, memberikan arahan, motivasi, bantuan, saran dan juga kritik dalam penyelesaian penelitian ini.
7. Jody Setya Hermawan, M.Pd. selaku sekertaris penguji dan dosen pembimbing akademik yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membimbing saya, memberikan arahan, motivasi, bantuan, saran dan juga kritik dalam penyelesaian penelitian ini.
8. Siska Mega Diana M.Pd, Hariyanto S.Pd., M.Div, Agung Dian Putra M.Pd selaku dosen validator yang telah memberikan saran perbaikan dalam instrumen dan perangkat pembelajaran untuk penelitian ini.
9. Dosen dan tenaga kependidikan S1-PGSD Universitas Lampung yang telah membantu dalam memfasilitasi ataupun dalam dukungan semangatnya.
10. Kepala sekolah SD Negeri 01 Metro Utara Bapak Edy Sasmito S.Kom, yang telah membantu memfasilitasi dan memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah.
11. Kepala sekolah SD Negeri 05 Metro Utara, Bapak Atang Sujana, S.Pd.SD yang telah memberikan izin untuk melakukan uji instrumen.
12. Wali kelas Va ibu Dian Sagita, S.Pd dan Vb ibu Zelina Affriani S.Pd., Gr. yang telah membantu saya dalam memberi izin dan dukungan dalam melakukan penelitian dikelas.
13. Peserta didik kelas Va dan Vb yang telah membantu serta berpartisipasi dalam penelitian ini.
14. Teman-teman kelas I yang sudah mendukung dan solid dalam masa perkuliahan.
15. Sahabat-sahabat seperjuanganku di masa kuliah ini, Ufara, Nada, Anggun, Mae, Christin yang selalu kebersamai dalam setiap hal dan memberikan bantuan, dukungan, motivasi semangat.
16. Teman – teman online yang selalu mendukung dalam proses yang saya lalui dan motivasi – motivasi yang selalu disampaikan.

17. Idola-idolaku yang keren dan hebat itu, terimakasih karena dalam karyamu menjadikan sumber semangat dan mengajarkan untuk tidak menyerah dalam menggapai sebuah mimpi besar.
18. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini.
19. Terakhir yang terpenting adalah ucapan terimakasih untuk diriku sendiri.
Terimakasih kepada Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko anak perempuan pertama dan harapan bagi orang tuanya. Terimakasih karena sudah bertahan sejauh ini dengan segala rintangan yang telah dihadapi. Terimakasih karena walaupun berat dan rasa ingin menyerah, namun tidak terlintas untuk menyerah sekalipun. Terimakasih atas semua segala perjuangan untuk menggapai cita – cita yang diinginkan. Terimakasih karena untuk tidak takut dalam memilih hal baru, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan terpenting berani memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Metro, 11 Maret 2026

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'D' followed by the name 'IAN' in a smaller, simpler font.

Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko
NPM. 2253053018

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
a. Secara Teoretis	7
b. Secara Praktis.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
a. Belajar	8
b. Teori Belajar	8
c. Pembelajaran	9
d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	10
e. Kemampuan Literasi.....	11
f. Model Pembelajaran.....	14
g. Model Game based learning.....	14
h. Model Game based learning dengan tipe digital.....	16
i. Langkah – Langkah Model Game based learning	16
j. Media Pembelajaran <i>Gimkit</i>	16
k. Kelebihan dan Kekurangan Model GBL Berbasis <i>Gimkit</i>	20
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Pikir.....	22
D. Hipotesis.....	23
III. METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis dan Design Penelitian.....	24
a. Jenis Penelitian.....	24
b. Design Penelitian.....	24
B. Setting Penelitian.....	25

a.	Tempat Penelitian.....	25
b.	Waktu Penelitian	25
c.	Subjek Penelitian.....	26
C.	Prosedur Penelitian	26
a.	Tahap Persiapan.....	26
b.	Tahap Pelaksanaan	26
c.	Tahap Penyelesaian	27
D.	Populasi dan Sampel	27
a.	Populasi	27
b.	Sampel.....	28
E.	Variabel Penelitian	28
a.	Variabel Bebas (Independen).....	28
b.	Variabel Terikat (Dependen).....	29
F.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	29
a.	Definisi Konseptual	29
b.	Definisi Operasional	30
G.	Teknik Pengumpulan Data	31
a.	Teknik Tes.....	31
b.	Teknik Non-Tes	31
H.	Instrumen Penelitian.....	32
a.	Uji Coba Instrumen Penelitian.....	33
b.	Uji Validitas.....	33
c.	Uji Realibilitas Instrumen	35
d.	Uji Daya Beda	36
e.	Uji Tingkat Kesukaran.....	37
f.	Teknik Analisis Data.....	38
g.	Uji Hipotesis	40
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A.	Hasil Penelitian	41
a.	Pelaksanaan Penelitian.....	41
1.	Persiapan Penelitian	41
2.	Pelaksanaan Penelitian.....	41
b.	Data Hasil Penelitian	42
1.	Kelompok Eksperimen	42
2.	Kelompok Kontrol.....	44
c.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	51
1.	Uji Normalitas.....	51
2.	Uji Homogenitas	52
3.	Uji N-Gain	53
4.	Uji-T	54
B.	Pembahasan	55
C.	Keterbatasan Penelitian	57
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	58
A.	Simpulan	58
B.	Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Test Peserta Didik Kelas VA dan VB.....	4
2. Langkah-Langkah Model <i>Game Based Learning</i>	16
3. Sintaks <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Gimkit</i>	17
4. Penelitian Relevan	21
5. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Metro Utara.....	28
6. Instrumen Soal.....	32
7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	34
8. Klasifikasi Reliabilitas Soal.....	35
9. Klasifikasi Daya Beda Soal	36
10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen.....	37
11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	38
12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes.....	38
13. Pelaksanaan Penelitian	41
14. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	43
15. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	43
16. Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	44
17. Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	44
18. Skor Indikator Pada Kelas Eksperimen	46
19. Kisi-Kisi Penelitian Aktivitas Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Gimkit</i>	47
20. Klasifikasi Kriteria Keterlaksanaan Model.....	48
21. Rubrik Penilaian Keterlaksanaan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Gimkit</i>	48
22. Hasil Nilai Keterlaksanaan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis <i>Gimkit</i> .	50
23. Hasil Uji Normalitas Tes Kemampuan Literasi.....	51
24. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Kontrol.....	52
25. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Kontrol	52
26. Hasil Uji N-Gain	53
27. Hasil Perhitungan Uji N-Gain.....	54
28. Hasil Uji-T	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	22
2. <i>Non-Equivalent Control Group Design</i>	25
3. Rata – Rata Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kemampuan Literasi Peserta Didik .	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan	69
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	70
3. Surat Uji Coba Instrumen	71
4. Surat Izin Penelitian	72
5. Surat Balasan Izin Penelitian	73
6. Lembar Validasi Instrumen.....	74
7. Lembar Validasi Modul	75
8. Lembar Validasi LKPD	76
9. Lembar Validasi Media.....	77
10. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model	78
11. Soal Uji Instrumen	79
12. Soal <i>Pretest Posttest</i>	82
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	85
14. Modul Ajar Kelas Kontrol	94
15. LKPD Pertemuan 1-3.....	102
16. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	105
17. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	106
18. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	107
19. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	108
20. Hasil Uji Validitas.....	109
21. Hasil Uji Reliabilitas	110
22. Hasil Uji Kesukaran	111
23. Hasil Uji Daya Beda	112
24. Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen	113
25. Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol.....	114
26. Hasil Uji Normalitas	115
27. Hasil Uji Homogenitas.....	116
28. Hasil Uji N-Gain	117
29. Hasil Uji-T	119
30. Foto Kegiatan	120

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sadar dan terstruktur untuk membantu seseorang mengembangkan potensi yang dimilikinya. Ini berarti pendidikan bukanlah proses yang terjadi secara kebetulan, melainkan disusun dengan tujuan khusus untuk mendukung pertumbuhan bakat, minat, kemampuan, dan keterampilan individu. Pendidikan ini memberikan kesempatan terhadap diri sendiri untuk mengenali dan mengembangkan potensi terbaiknya.

Pendidikan melibatkan berbagai komponen: metode, kurikulum, dan lingkungan yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mempersiapkan seseorang agar bisa memberikan kontribusi positif dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi di masyarakat. Menurut Dayu dkk, (2021) pendidikan juga merupakan kegiatan yang banyak cakupannya, mulai dari perkembangan manusia secara jasmaniah maupun rohaniah, yang meliputi perkembangan fisik, pikiran, kesehatan, keterampilan dan sosial. Tujuan pendidikan bukan hanya menghasilkan individu yang cerdas secara akademis, tetapi juga berkarakter, memiliki empati, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis, sehingga seseorang mampu mencapai tujuan hidup serta beradaptasi dengan tantangan yang mungkin akan dihadapinya di masa depan. Tujuan pendidikan tertuang dalam UU RI No 20 Tahun 2003.

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai jika peserta didik terlibat aktif, berinovasi, dan kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk itu, pembelajaran di era sekarang terutama pada kurikulum nasional sangat diharuskan untuk peserta didik dapat memiliki kemampuan literasi yang baik. Saat ini Indonesia termasuk dalam negara yang memiliki situasi kemampuan literasi yang darurat, terkhususnya dalam literasi membaca. Hasil PISA (*Programme For International Student Assessment*) 2022 menunjukkan peringkat hasil belajar literasi Indonesia naik 5 sampai 6 posisi dibanding PISA (*Programme For International Student Assessment*) 2018, dan Indonesia menempati posisi ke-71 dari 81 negara. Ketika seseorang memiliki kemampuan literasi yang cukup rendah hal ini sangat mengkhawatirkan dikarenakan akan berdampak pada beberapa aspek. Menurut Prihatin et al. (2020) kegiatan literasi adalah serangkaian aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis peserta didik melalui pembiasaan, pembelajaran, dan pengembangan.

Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dikuasai oleh peserta didik secara praktis sebagai kemampuan pokok untuk menghadapi gelombang transformasi digital di abad 21. Menurut Hidayat dkk. (2016) kemampuan literasi dasar diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, seperti kemampuan untuk memecahkan masalah dengan berbagai rintangan yang rumit dan kemampuan untuk mengatasi perubahan yang terjadi, termasuk salah satunya dari 16 keterampilan yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik untuk mempertahankan realitas mereka di abad ke-21. Menurut Undang- Undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, literasi adalah kemampuan mengevaluasi pengetahuan secara kritis sehingga dapat digunakan untuk ilmu pengetahuan dan teknologi dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat.

Selain itu terdapat pula kemampuan esensial yang dasarnya harus diterapkan pada setiap individu, yaitu kemampuan literasi digital. Di era digital saat ini dan dengan berbagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat merubah cara bagaimana setiap individu berkomunikasi, bekerja dan

belajar. Literasi digital pada era saat ini bukan hanya mengenai bagaimana penggunaan perangkat teknologinya saja namun bagaimana individu dapat mengoperasikannya dengan baik seperti untuk mencari sebuah informasi, mengevaluasi, dan memanfaatkannya secara efektif. Menurut Masitoh (2018) pada tingkat sekolah dasar, literasi digital ini sangat penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena mulai dari sini peserta didik dapat mengenal dan berinteraksi dengan teknologi.

Terdapat manfaat literasi dasar bagi peserta didik di sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) meningkatkan pengetahuan kosa kata; (2) meningkatkan kemampuan otak mereka untuk bekerja dengan baik; (3) meningkatkan kewaspadaan; (4) meningkatkan kemampuan mereka untuk menangkap informasi dari bacaan dengan tepat; (5) meningkatkan kemampuan verbal mereka; (6) meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir dan menganalisis; dan (7) meningkatkan konsentrasi dan fokus mereka.

Sholahudin et al., (2019) berpendapat bahwa regulasi pendidikan baik formal ataupun non formal harus dijadikan sebagai hal utama untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik sejak sekolah dasar karena hal ini akan dapat menunjang kualitas pendidikan dan kemajuan suatu bangsa.

Kegiatan literasi sering dilakukan namun masih banyak orang yang tidak mengerti manfaat serta pengaruhnya terhadap faktor lain, sedangkan tanpa disadari hal ini mempunyai banyak sekali manfaatnya dan juga hal ini memiliki efek yang kuat dalam sebuah pembelajaran Pendidikan Pancasila. Padahal membaca tidak berfungsi untuk menambahkan ilmu saja, melainkan membaca juga bisa mempengaruhi sikap individu, moral, dan kecerdasan seseorang. Dari kegiatan membaca kita bisa meningkatkan keterampilan lainnya, seperti kecerdasan yang berkaitan dengan ilmu kewarganegaraan, karakter bangsa, serta budi pekerti. Karena bisa diamati negara-negara yang memiliki budaya literasi yang tergolong tinggi, biasanya terbukti bahwa warga negara tersebut menjadi warga negara yang sangat cerdas.

Rendahnya literasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Indonesia, khususnya di sekolah dasar, tidak lepas dari masalah mendasar dalam kemampuan membaca dan memahami bacaan peserta didik. Menurut Hayatun dan Luthfauziah (2025), literasi rendah menjadi faktor penghambat pemahaman nilai-nilai Pancasila karena banyak peserta didik belum terbiasa mengaitkan teks bacaan dengan pengalaman hidup sehari-hari. Selain itu, Wulandari dan Widodo (2025) menegaskan bahwa lemahnya literasi Pancasila di sekolah dasar dipengaruhi model pembelajaran yang masih cenderung satu arah, sehingga peserta didik kurang aktif dan kritis dalam mengolah informasi. Secara keseluruhan, kondisi di Indonesia menunjukkan bahwa meskipun Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib, kualitas pembelajarannya masih kurang optimal karena belum didukung dengan strategi literasi kontekstual, budaya baca yang lemah, serta minimnya inovasi media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada SDN 01 Metro Utara dalam kemampuan literasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, pendidik kelas Va dan Vb menjelaskan bahwa peserta didik yang memiliki masalah dalam keterampilan literasi masih tergolong rendah dikarenakan peserta didik merasa malas atau bosan saat membaca *text* panjang. Terkait hal tersebut peneliti telah melakukan wawancara terhadap peserta didik terkait metode atau model apa yang telah digunakan beberapa metode diantaranya metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan pembelajaran menggunakan media, namun pendidik menyatakan bahwa hal itu belum cukup optimal dalam pembelajaran dan belum mengoptimalkan model *game based learning*. Dapat dilihat dari tabel nilai test peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, berikut tabelnya.

Tabel 1. Hasil Test Peserta Didik Kelas Va dan Vb

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Test	
		KKTP 75	
		Belum Tuntas	Tuntas
Va	26	17	9
Vb	25	13	12
Jumlah	51	30	21
Persentase	100%	58,8%	41,2%

Berdasarkan tabel 1, didapatkan hasil test mata pelajaran Pendidikan Pancasila 30 peserta didik kelas Va dan Vb belum tuntas dengan persentase 58,8%, sedangkan 21 peserta didik kelas Va dan Vb tuntas dengan persentase 41,2%. Disimpulkan bahwa lebih banyak peserta didik yang belum tuntas dalam test yang dilaksanakan. Hal ini berarti bisa dikatakan kemampuan literasi peserta didik masih dibidang kurang dan belum optimal. Dengan demikian pendidik dapat lebih mengoptimalkan model pembelajaran yang dilakukan, dengan sebuah inovasi model pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi. Supaya peserta didik tidak lagi sekedar mendengarkan atau menghafal, tetapi langsung menjadikan sebuah pengalaman baru.

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran yang berbasis media game agar peserta didik merasa tidak bosan, sehingga dapat disebut pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran *game based learning* merupakan pembelajaran yang berupa permainan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, dan diharapkan selama kegiatan pembelajaran peserta didik lebih memahami terkait konsep pembelajaran yang akan disampaikan. Menurut Husna dkk. (2023), pembelajaran berbasis permainan adalah model yang mengutamakan suatu penggunaan media permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang imajinatif dan kreatif. Konsep pembelajaran berbasis permainan berpusat pada model pembelajaran, agar peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif dalam permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini dapat meningkatkan pemahaman, keahlian, dan evaluasi peserta didik terhadap suatu mata pelajaran.

Model *game based learning* berfokus pada aktivitas permainan, karena itu peneliti memilih *gimkit* sebagai media yang digunakan dalam penerapannya. *Gimkit* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. *Gimkit* dapat diakses dari berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunaanya dan

terasa fleksibel. Lawrance et al., (2021) berpendapat bahwa item yang ada pada *Gimkit* atau elemen *game* yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Template di dalam *Gimkit* juga beragam, sehingga dapat dimainkan dengan mode individu ataupun mode kerja sama tim. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model *Game based learning* Berbasis *Gimkit* terhadap Kemampuan Literasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi.

- a. Kemampuan literasi peserta didik kelas V masih tergolong sedang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. Pendidik kelas V masih belum terlalu optimal dalam menggunakan model ataupun metode yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- c. Pendidik kelas V masih belum mengoptimalkan model *game based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah model *game based learning* berbasis *gimkit* (X) dan kemampuan literasi dalam aspek membaca peserta didik kelas V (Y) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi macam – macam norma disekitarku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran *game based learning* berbasis *gimkit* efektif terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas model *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah.

a. Secara Teoretis

Menyampaikan informasi mengenai model pembelajaran yang fleksibel, kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dan bisa dijadikan sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini berguna bagi:

1. Pendidik

Memberikan gambaran kepada pendidik dalam merancang pembelajaran inovatif dan kreatif supaya meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dengan menggunakan model *game based learning* berbasis *gimkit*.

2. Peserta Didik

Model *game based learning* berbasis *gimkit* memberikan peserta didik pengalaman unik dengan suasana baru dalam penggunaan teknologi digital dan membantu peserta didik mengembangkan kemampuan literasi terkhususnya dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

3. Kepala Sekolah

Sebagai bahan untuk pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan yang inovatif dan kreatif dengan diterapkannya model pembelajaran *game based learning* berbasis *gimkit*.

4. Penelitian Selanjutnya

Objek studi bagi peneliti lain dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai model pembelajaran *game based learning* berbasis *gimkit* dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Belajar

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah sebuah obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan. Pengalaman atau pengetahuan, baik yang baru diperoleh maupun yang sebelumnya pernah dimiliki tetapi kembali menarik perhatian individu, dapat menjadi pemicu terjadinya interaksi.

Menurut Parawati dkk (2023), belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan terjadi pada individu berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Belajar menurut Trianto (2024) disebut proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya. Belajar merupakan proses melengkapi pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik dengan pengetahuan baru, sehingga memperkaya wawasan mereka.

b. Teori Belajar

Teori belajar adalah kerangka konseptual yang menjelaskan bagaimana individu memperoleh, memproses, dan menyimpan pengetahuan dan keterampilan. Teori ini mencakup berbagai pendekatan dan model yang berbeda, yang masing-masing memberikan wawasan tentang proses belajar.

Salah satu teori yang mendasari penelitian ini adalah teori konstruktivisme, Lev Vygotsky menekankan bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan konstruksi pengetahuan oleh peserta didik berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial. Pendidikan hendaknya mendorong pembelajaran kontekstual dan kolaboratif. Ada berbagai macam dari teori belajar, salah satunya adalah teori konstruktivisme.

Menurut Mustafa (2021) konstruktivisme membuat peserta didik memiliki peran dan partisipasi yang sangat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, serta peserta didik dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dari model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Teori konstruktivisme menekankan belajar sebagai proses aktif melalui pengalaman dan interaksi. *Gimkit* sebagai media game- based learning mendukung teori ini dengan menyediakan pembelajaran interaktif yang meningkatkan motivasi siswa. Penerapannya mampu mengembangkan literasi bahasa, literasi digital, dan keterampilan berpikir kritis, sehingga efektif meningkatkan kemampuan literasi peserta didik secara luas.

c. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang berpusat pada peserta didik, terjadi interaksi aktif antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Proses ini tidak sekedar berlangsung satu arah, melainkan melibatkan hubungan timbal balik yang membentuk satu sistem utuh dan saling berkaitan. Dalam sistem ini, setiap komponen saling berinteraksi untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pembelajaran bukan hanya sekedar penyampaian materi, tetapi juga proses membangun pemahaman, karakter, serta kecakapan hidup yang berkelanjutan dalam diri peserta didik.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dalam menyelenggarakan program pendidikan. Kegiatan ini dirancang secara sistematis melalui perencanaan pembelajaran yang memuat kemampuan dasar, teori pokok, alokasi waktu, indikator pencapaian, serta langkah-langkah strategis untuk setiap materi pelajaran. Maskun; valensy, (2018) berpendapat pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Inti dari proses pembelajaran adalah membantu peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditentukan, sehingga kegiatan belajar tidak sekadar bersifat informatif, tetapi juga transformatif dan bermakna.

d. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan kewarganegaraan berlandaskan nilai-nilai Pancasila sebagai cerminan kepribadian bangsa, bertujuan untuk meningkatkan dan melestarikan moral serta perilaku masyarakat yang berakar pada budaya bangsa. Nilai-nilai ini diharapkan menjadi identitas warga negara yang tercermin dalam tingkah laku sehari-hari. Hakikat Pendidikan Pancasila menurut Zurohman dan Bahrudin (2021) adalah usaha terencana untuk mencerdaskan warga negara dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, dengan menanamkan moral dan identitas kebangsaan sebagai dasar pelaksanaan hak dan kewajiban dalam membela negara. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai pendidikan nilai dan karakter yang membentuk warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta sikap dan perilaku yang mencintai tanah air, berlandaskan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, dan ketahanan nasional Republik Indonesia. Pendidikan ini bertujuan untuk memperkuat jati diri dan karakter bangsa, serta mengembangkan sikap toleran, cinta tanah air, dan partisipatif dalam kehidupan demokratis. Selain berfungsi

membentuk karakter peserta didik, Pendidikan Pancasila juga berperan penting dalam memperkuat Profil Pelajar Pancasila, yang mencakup dimensi beriman dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta kreatif. Tujuan ini dilandasi oleh nilai kecintaan kepada tanah air, kesadaran berbangsa dan bernegara, semangat persatuan, keyakinan akan ketangguhan Pancasila, kerelaan berkorban, serta kemampuan awal bela negara. Dengan demikian, baik Pendidikan Pancasila maupun Pendidikan Kewarganegaraan sama-sama diarahkan untuk membentuk generasi yang tidak hanya cerdas dan berkarakter, tetapi juga memiliki komitmen kuat terhadap bangsa, negara, dan nilai-nilai Pancasila.

Untuk mengambil kesimpulan dari tujuan pendidikan pancasila, hal yang paling mendasari adalah sesuai dengan BSKAP (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan) No 46 Tahun 2025 menyatakan bahwa tujuan dari pendidikan pancasila adalah membentuk murid yang berakhlak mulia berlandaskan iman dan takwa, serta mencintai sesama, lingkungan, dan negara demi terwujudnya persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Peserta didik diharapkan memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, mematuhi konstitusi serta menyeimbangkan hak dan kewajiban di era global. Selain itu, murid diarahkan untuk mengenali jati dirinya sebagai bangsa Indonesia yang berbhineka, menjunjung persatuan dalam keberagaman, menghargai perbedaan, menjaga keutuhan negara Indonesia, dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia.

e. Kemampuan Literasi

Kemampuan literasi dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi melalui kegiatan membaca dan menulis, yang pada akhirnya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan pembangunan masyarakat. Awalnya, literasi hanya dipahami sebatas kemampuan membaca dan menulis yang berhubungan dengan dunia sastra. Namun, seiring waktu, pemahaman tentang literasi telah mengalami perkembangan

yang signifikan. Dalam konteks nasional, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 4 Ayat 5 menekankan pentingnya pengembangan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi seluruh warga negara.

Hal ini diperkuat melalui Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, yang menganjurkan kegiatan membaca buku non pelajaran selama 15 menit setiap hari sebelum pembelajaran dimulai. Lebih jauh lagi, menurut pandangan Chamid (2023) literasi merupakan cakupan yang melibatkan interpretasi, kolaborasi, konversi, pengetahuan kultural, pemecahan masalah, refleksi diri dan melibatkan penggunaan bahasa. Hal ini berarti peserta didik diajak mampu menerapkan hal-hal tersebut dalam dirinya untuk mengembangkan kemampuan literasi mereka khususnya dalam literasi membaca. Menurut Junita (2022) literasi membaca didefinisikan sebagai kemampuan dasar siswa untuk membaca teks secara efektif guna memahami, menganalisis, dan menerapkan informasi yang diperoleh dari bacaan.

Selain dari kemampuan literasi dalam aspek membaca, muncul istilah baru yaitu kemampuan literasi digital. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan teknologi sebagai alat dalam kegiatan sehari – hari seperti belajar. Literasi digital ini perlu diajarkan dan ditanamkan kepada masyarakat sejak dini terutama anak usia sekolah dasar, pembekalan ini diharapkan agar anak-anak lebih bijak dan cermat dalam penggunaan teknologi internet khususnya dalam pemanfaatan media sosial dan juga dalam kegiatan belajar. Pemanfaatan dari penerapan literasi digital khususnya pada jenjang sekolah dasar pada bidang pendidikan ini, dapat dijadikan salah satu cara yang baik dalam penerapan digitalisasi di sekolah.

Menurut Sele dkk (2024) kemampuan literasi memiliki faktor yang mempengaruhi, jika dilihat secara umum, terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi kualitas literasi peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal mencakup aspek fisik dan psikologis yang mempengaruhi proses serta hasil belajar. Literasi membaca dan menulis di sekolah dasar, memiliki faktor penting meliputi intelegensi, minat belajar, dan motivasi. Intelegensi menunjukkan kesiapan kognitif memahami bacaan, minat mendorong ketertarikan menjelajahi sumber dan menulis dengan gaya sendiri, sementara motivasi menjadi penggerak utama keterlibatan aktif dalam kegiatan membaca dan menulis.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta pengaruh teknologi dan teman sebaya yang turut membentuk kemampuan literasi baca-tulis peserta didik. Rendahnya perhatian orang tua, penggunaan gawai yang berlebihan, serta teman yang tidak mendukung dapat mengurangi minat membaca. Peran pendidik juga penting, karena strategi pembelajaran yang kurang tepat serta keterbatasan sarana seperti perpustakaan dan bahan bacaan akan menghambat perkembangan literasi.

Kemampuan literasi membaca memiliki indikator yang terhubung dengan taksonomi bloom yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami) dan C3 (menerapkan). Indikator ini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, serta standar dari lembaga pendidikan nasional dan internasional seperti PISA (*Programme For International Student Assessment*) 2021 dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2023, sebagai berikut.

1. Memahami isi bacaan (ide pokok, informasi penting, kata sulit, makna tersirat).
2. Mengidentifikasi unsur teks/cerita (tokoh, latar, alur, pesan).
3. Menyimpulkan isi bacaan dan menjawab pertanyaan (eksplisit & implisit).
4. Membedakan fakta dan opini.
5. Mengevaluasi, merefleksikan, dan mengaitkan bacaan dengan pengalaman.

f. Model Pembelajaran

Model pembelajaran secara umum merupakan kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model pembelajaran menurut Octavia (2020) merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur tersusun teratur dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri.

Trianto (2024) berpendapat bahwa memilih sebuah model pembelajaran mempengaruhi materi yang akan disampaikan atau diajarkan kepada peserta didik, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran juga memiliki macam – macam modelnya, salah satunya adalah model *game based learning*. Dengan menggunakan model *game based learning* ini diharapkan dapat melihat keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran secara interaktif menggunakan media digital. Serta peserta didik merasa tidak bosan didalam proses pembelajaran.

g. Model *Game based learning*

Model *Game based learning* atau model berbasis game ini merupakan model yang menggunakan media permainan untuk menunjang proses pembelajaran secara interaktif. Sehingga dengan ini dapat melihat kemampuan peserta didik dalam beberapa hal seperti keaktifan, motivasi saat pembelajaran, dan hasil belajar. Model berbasis game ini dirancang untuk berbagai pelajaran dan kemampuan sehingga akan semakin populer, serta menawarkan cara yang menyenangkan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi maupun numerasi.

Menurut James Paul Gee (2018), menyatakan bahwa *game-based learning* adalah pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Ia menekankan bahwa *game* dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pengalaman langsung. Pendapat lain dari Hidayati (2020) menyatakan bahwa *game-*

based learning adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial peserta didik. Ia menekankan bahwa game dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Jadi dari dua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model berbasis game ini pendekatan yang tergolong efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat membantu peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam keterkaitan ini peserta didik nantinya akan dijadikan sebagai subjek pembelajaran dan pendidik dijadikan sebagai fasilitator. Sehingga nantinya pendekatan ini dapat menimbulkan potensi yang cukup besar dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik. Adapun *sintaks* menurut Diana (2023) dalam pelaksanaan model *game based learning* sebagai berikut.

1. Orientasi (pemberian tujuan & aturan permainan)
2. Pelaksanaan permainan (eksplorasi materi melalui board game)
3. Diskusi & refleksi (menghubungkan pengalaman dengan konsep)
4. Evaluasi hasil belajar

Penelitian ini akan menambahkan media *gimkit* sebagai sebuah permainan yang terhubung pada model berbasis game, *gimkit* merupakan *media* pembelajaran yang interaktif dengan penerapan elemen game yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik di peserta didik dalam pembelajaran. *Gimkit* dapat diakses dari berbagai perangkat seperti *smartphone*, laptop, dan komputer sehingga memudahkan penggunaannya dan terasa fleksibel. Menurut Lawrance et al (2021) *item* yang ada pada *Gimkit* atau elemen game yang ditawarkan selalu diperbaharui sehingga terasa baru dan relevan dan menjadikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

h. Model *Game based learning* dengan tipe digital

Menurut Wijaya dkk (2020), DGBL (*Digital Game Based Learning*) salah satu tipe dari *game based learning* yang menggunakan teknologi game di era modern saat ini, game digital bisa digunakan saat pembelajaran karena mengandung unsur kognitif didalamnya. Selain itu tipe ini dapat membuat peserta didik lebih termotivasi karena bentuk permainan ini lebih menarik dan dapat memikat peserta didik. Dikarenakan meski bentuknya adalah kuis, *gimkit* menyajikannya dalam format permainan digital interaktif, bukan sekadar soal dan jawaban seperti kuis biasa namun memiliki unsur kompetensi, strategi waktu nyata, dan interaksi antar pemain.

i. Langkah – Langkah Model *Game based learning*

Dalam menggunakan model *game based learning*, tentu saja memiliki langkah – langkah didalamnya. Menurut Indrianti (2020), langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan meliputi:

Tabel 2. Langkah-Langkah Model *Game Based Learning*

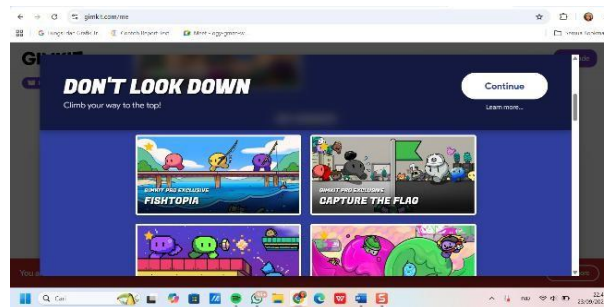
1	Analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, untuk memastikan game sesuai konteks dan kemampuan pesera didik.
2	Merancang desain pembelajaran berbasis permainan, dengan menyusun skenario game yang terintegrasi dengan materi.
3	Pengembangan media/game, baik secara digital maupun non-digital, sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4	Implementasi dalam kegiatan belajar, melalui bimbingan pendidik agar peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga belajar.
5	Evaluasi dan refleksi, untuk mengetahui pencapaian hasil belajar dan umpan balik terhadap proses pembelajaran.

Sumber: Indrianti (2020)

j. Media Pembelajaran *Gimkit*

Gimkit, sebuah platform kuis berbasis permainan digital yang dirancang untuk menghadirkan penyampaian materi secara interaktif dan kompetitif. Menurut Rosa dkk, (2025) berpendapat bahwa penggunaan *Gimkit* berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa serta capaian belajar dalam berbagai bidang studi, termasuk beberapa mata pelajaran di sekolah. Media *Gimkit* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan inovasi *game-based learning* yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif, menyenangkan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa.

Dewi (2025) berpendapat bahwa *gimkit* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa karena proses belajar berlangsung secara kompetitif namun tetap bermakna. Sejalan dengan itu, penelitian internasional oleh Laila dan Mukmin (2025) menunjukkan bahwa *Gimkit* berbasis pendekatan STEAM (*Science* (Ilmu Pengetahuan), *Technology* (Teknologi), *Engineering* (Rekayasa/Teknik), *Arts* (Seni), *Mathematics* (Matematika) mampu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah dasar melalui media digital interaktif. Dengan demikian, baik dari perspektif nasional maupun internasional, *Gimkit* terbukti efektif sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung keterampilan kognitif dan meningkatkan kualitas proses belajar siswa SD.



Adapun sintaks dalam pelaksanaan model *game based learning* berbasis *gimkit* sebagai berikut.

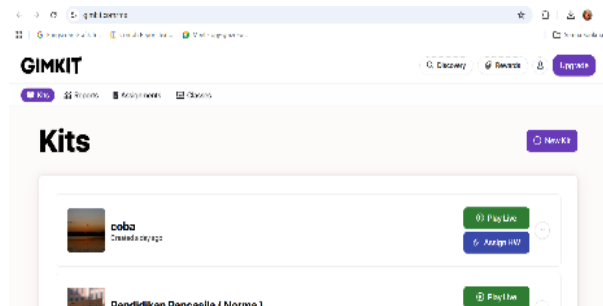
Tabel 3. Sintaks *Game Based Learning* Berbasis *Gimkit*

NO	SINTAKS	PELAKSANAAN
1	Orientasi & Aturan Main	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran. ▪ Menjelaskan cara bermain <i>Gimkit</i>: login, aturan skor, fitur power-up, dan waktu permainan.
2	Eksplorasi & Permainan.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik bermain <i>Gimkit</i> menjawab soal yang sudah disiapkan pendidik. ▪ Aktivitas berlangsung interaktif.
3	Interaksi & Kompetisi/Kooperasi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Permainan: kompetitif (individu/tim) atau kooperatif (kerja sama capai target skor).
4	Umpan Balik Otomatis.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Gimkit</i> memberi umpan balik instan (benar/salah, skor, posisi di leaderboard). ▪ Pendidik memberi penguatan atau klarifikasi konsep dari soal yang banyak salah.
5	Refleksi & Diskusi.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setelah game selesai, pendidik mengajak peserta didik merefleksikan strategi, soal

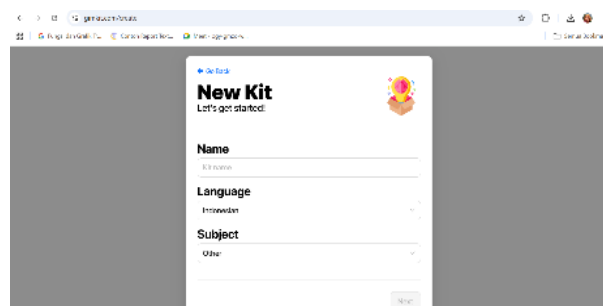
NO	SINTAKS	PELAKSANAAN
		yang sulit, dan menghubungkan dengan materi pelajaran.
6	Evaluasi & Penguatan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendidik dapat menggunakan laporan hasil <i>Gimkit</i> (<i>score report</i>, jawaban per siswa) sebagai evaluasi. ▪ Kegiatan ditutup dengan kesimpulan bersama atau penugasan lanjutan.

Selanjutnya berikut langkah – langkah pembuatan media pembelajaran *gimkit*.

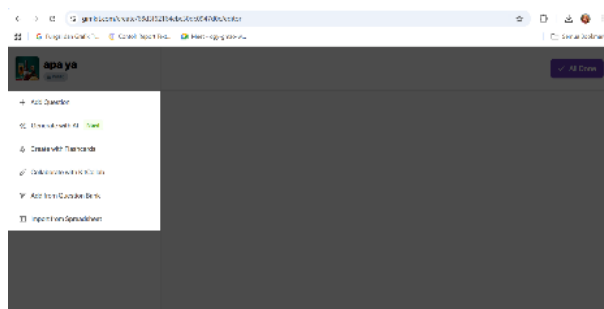
1. Buka aplikasi google dan ketik “*Gimkit*” dipencarian.
2. Klik www.gimkit.com.
3. Lalu login terlebih dahulu menggunakan akun google.
4. Setelah itu akan muncul kebagian beranda.



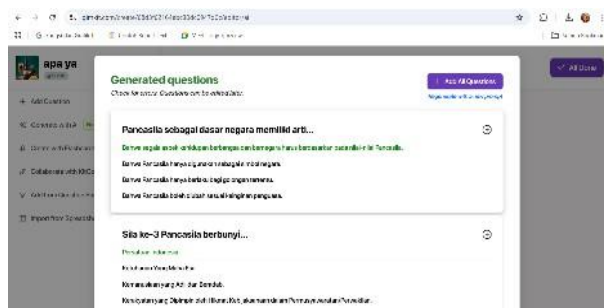
5. Klik bagian “+ *new kit*” untuk membuat soal yang akan digunakan dan isi sesuai dengan kebutuhan.



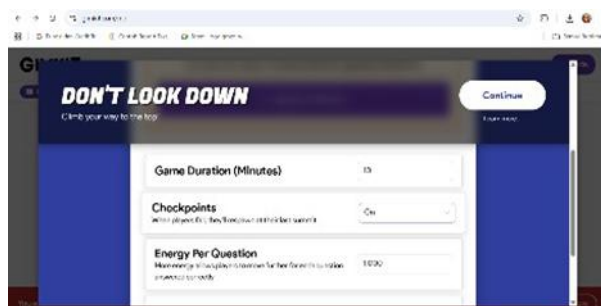
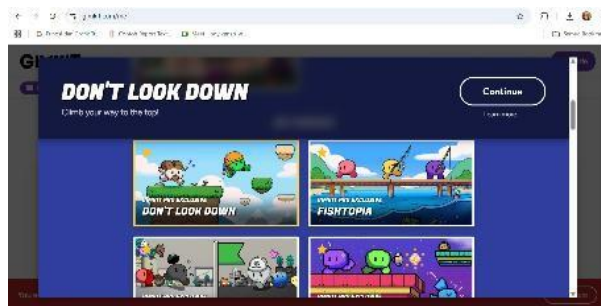
6. Lalu akan muncul tampilan seperti ini dan ada berbagai pilihan, sesuaikan dengan kebutuhan.



7. Klik “add all questions” dan klik “all done”, nanti akan kembali ke beranda awal, dan klik “play live” untuk memilih jenis permainan”.

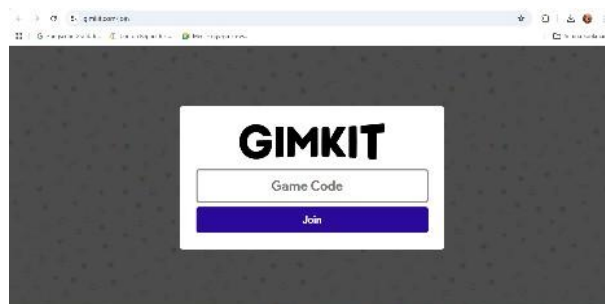


8. Jika sudah memilih game yang akan dimainkan, klik “continue” dan ada pengaturan untuk digunakan saat bermain, salah satu contohnya seperti ini. Dan klik “continue” untuk memulai permainan.





9. Untuk peserta didik join kedalam game, saat search di google klik bagian “join” dan nanti masukan kode yang diberikan untuk bermain.



k. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game based learning* Berbasis *Gimkit*

Kelebihan:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
2. Mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi, karena peserta didik menjadi bagian dari proses belajar, bukan hanya penerima informasi.
3. Mengembangkan keterampilan abad 21, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, kerja sama, dan pengambilan keputusan.
4. Cukup mudah digunakan pendidik, dengan fitur analisis hasil dan integrasi soal dari platform lain.

Kekurangan:

1. Membutuhkan waktu dan persiapan lebih banyak, terutama dalam merancang game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Tidak semua materi cocok diajarkan dengan game, terutama materi konseptual yang mendalam atau abstrak.

3. Resiko peserta didik lebih fokus pada permainan daripada tujuan belajar, jika tidak ada bimbingan atau refleksi yang cukup dari pendidik.
4. Bergantung pada koneksi internet dan perangkat peserta didik, yang bisa jadi kendala teknis di beberapa sekolah.
5. Fitur terbatas di versi gratis, sehingga akses penuh memerlukan biaya langganan.

B. Penelitian Relevan

Tabel 4. Penelitian Relevan

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil
1	Yozha Fahtonah (2024)	Pengaruh Model Games Based Learning (GBL) Berbantuan Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.	Model <i>Games Based Learning</i> berbantuan <i>Puzzle</i> berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 5 Metro Timur.
2	Brilliant dkk, (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Gimkit</i> sebagai Gamifikasi terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD.	<i>Gimkit</i> sebagai media pembelajaran interaktif menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan melalui fitur kuis. Media ini meningkatkan motivasi, partisipasi, serta memungkinkan guru menyesuaikan konten sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa.
3	Tresna dkk, (2024)	Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform <i>Gimkit</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik.	membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia setelah menggunakan media gamifikasi <i>Gimkit</i> pada kemampuan memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4) di setiap serinya.

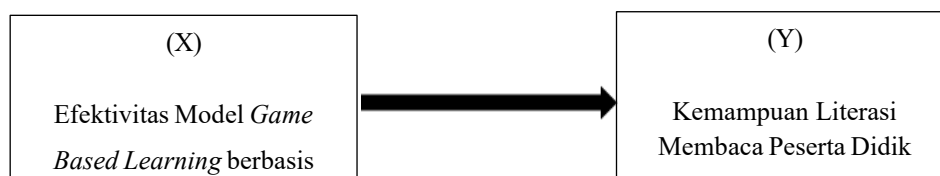
No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil
4	Naila dkk, (2023)	Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian Pendidikan Pancasila SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas pendidik dalam mengajar.	Adanya pengaruh penggunaan media wordwall sebagai instrumen penilaian terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas mengajar pendidik SD pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Kerangka Pikir

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan literasi membaca peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini dapat terjadi karena pendidik masih sering menggunakan metode ceramah dan masih berpusat pada pendidik. Variabel bebas dalam penelitian ini, model pembelajaran berbasis game. Variabel terikat dalam penelitian ini, kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidik sebaiknya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui model pembelajaran berbasis game. Dalam pendekatan ini, tidak hanya mempelajari konsep-konsep kewarganegaraan secara teoritis, tetapi juga terlibat dalam simulasi, dan game edukatif yang mencerminkan situasi nyata sebagai warga negara, serta mendorong peserta didik untuk berpikir.

Selain meningkatkan pemahaman dan hasil belajar, model ini juga dapat mengembangkan kemampuan literasi peserta didik, khususnya literasi kewarganegaraan yang mencakup literasi membaca, literasi digital, dan literasi kritis. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis game berpotensi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kemampuan literasi peserta didik. Berikut gambar kerangka pikir.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

→ = Pengaruh

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir tersebut, maka peneliti menetapkan hipotesis dari penelitian ini yaitu “Terdapat pengaruh atau terlihat efektivitas dari penggunaan model *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Metro Utara”.

H_o = Tidak terlihat efektivitas dari model *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Metro Utara.

H_a = Terlihat efektivitas dari model *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 01 Metro Utara.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Design Penelitian

a. Jenis Penelitian

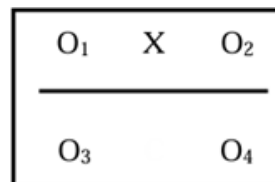
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yang bertujuan untuk mengamati pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen yang dapat dikendalikan. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif yang fokus pada pengamatan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel lainnya, yaitu efektivitas model *game based learning* berbasis *gimkit* sebagai variabel X dan kemampuan literasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila sebagai variabel Y. Sandu et al. menambahkan bahwa metode eksperimen bertujuan untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat tersebut, di mana peneliti harus teliti dalam melakukan kontrol dan pengukuran terhadap variabel-variabel yang diteliti. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan eksperimen untuk menguji hubungan sebab-akibat pada sebuah variabel.

b. Design Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), desain ini memiliki kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak dan menggunakan waktu tertentu dalam pelaksanaan eksperimennya. Pada kelompok kontrol, tidak akan diberikan perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan tertentu. Dalam eksperimen semu ini, dibutuhkan setidaknya dua kelompok variabel, di mana satu kelompok berfungsi

sebagai variabel eksperimen dan kelompok lainnya sebagai variabel kontrol, yang dikenal dengan istilah *non-equivalent control group design*. Kedua kelompok tersebut akan diberikan materi yang sama, namun dengan perlakuan yang berbeda, kelompok eksperimen menggunakan model *game based learning* berbasis *gimkit*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model *game based learning* berbasis *quiz* dari *youtube*. Desain ini diterapkan untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara variabel eksperimen dan variabel kontrol. Menurut Sugiyono (2020), desain penelitian *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 2. *Non-equivalent Control Group Design*



Sumber: Sugiyono (2020)

Keterangan:

O₁ = Skor *pretest* kelompok eksperimen

O₂ = Skor *posttest* kelompok eksperimen

O₃ = Skor *pretest* kelompok kontrol

O₄ = Skor *posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Game based learning*.

B. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Metro Utara yang beralamat Jl. Pattimura No.136, Banjarsari, Kec. Metro Utara, Kota Metro, Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester ganjil kelas V SD Negeri 01 Metro Utara tahun ajaran 2025/2026 dengan nomor izin surat 7976/UN26.13/PN.01.00/2025.

c. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat dengan kelompok variabel eksperimen VA (26 Peserta Didik) dan variabel kontrol VB (25 Peserta Didik), dengan total jumlah 51 Peserta Didik.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan sebuah tahapan dalam melakukan proses penelitian. Berikut tahapan – tahapan yang digunakan dalam proses penelitian ini.

a. Tahap Persiapan

1. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu mengenai sekolah yang dituju untuk melakukan penelitian.
2. Peneliti mencari informasi dengan cara melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan wali kelas V. Hal yang diobservasi adalah jumlah peserta didik kelas V, kemampuan literasi peserta didik kelas V, penerapan model pembelajaran *game based learning*, dan penggunaan media digital seperti *cromebook* atau *handphone*.
3. Menentukan variabel eksperimen dan variabel kontrol dari hasil wawancara dan observasi, dan dilihat dari kemampuan literasi dikelas V.
4. Menyiapkan kisi – kisi dan instrumen penelitian untuk pengumpulan data.
5. Membuat modul ajar untuk kedua variabel tersebut.
6. Melakukan uji coba instrumen.
7. Menganalisis instrumen yang sudah dibuat kepada kedua variabel untuk mengetahui valid atau tidak valid dan reliabel yang dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Memberikan soal *pretest* kepada variabel eksperimen dan variabel kontrol untuk mengetahui hasil awal pengetahuan peserta didik dan tingkat kemampuan literasinya.

2. Memberi perlakuan yang berbeda kepada dua variabel tersebut. Variabel eksperimen menggunakan model *game based learning berbasis gimkit*, sedangkan variabel kontrol menggunakan model *game based learning berbasis youtube*.
3. Memberikan soal *posttest* kepada dua variabel tersebut untuk melihat hasil akhir dari perlakuan yang berbeda dalam penelitian.

c. Tahap Penyelesaian

1. Mengumpulkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan.
2. Menganalisis hasil data *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perbedaan.
3. Data yang telah dianalisis dapat diinput menggunakan SPSS dan *Microsoft Word*.
4. Menyusun laporan hasil dari penelitian yang dilakukan.
5. Membuat sebuah kesimpulan dari hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2020), populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Populasi ini dapat terdiri dari orang, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Creswell (2021), menyatakan bahwa populasi adalah kelompok individu atau objek yang menjadi perhatian peneliti dan dari mana sampel diambil untuk penelitian. Sejalan dengan itu, Arikunto mendefinisikan populasi sebagai keseluruhan subjek yang menjadi objek penelitian, yang dapat berupa orang, benda, atau kejadian dengan karakteristik tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek dan subjek yang menjadi fokus dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang terdapat di kelas V SD Negeri 01 Metro Utara berjumlah 75 peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 5 . Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SD Negeri 01 Metro Utara

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Va	26
2	Vb	25
3	Vc	24
Jumlah		75

Sumber: Pendidik kelas V SD Negeri 01 Metro Utara.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang sedang diteliti. Menurut Sekaran (2016) sampel didefinisikan sebagai bagian dari populasi yang dipilih berdasarkan teknik tertentu, dengan harapan dapat merepresentasikan karakteristik utama populasi secara akurat dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *purposive sampling*, di mana teknik ini pengambilan sampelnya berdasarkan syarat atau kriteria tertentu. Sumargo (2020) menjelaskan bahwa *purposive sampling* dalam memilih anggota sampel diambil dari populasi berdasarkan kejadian tertentu. Maka sampel penelitian ini sebanyak 51 peserta didik, kelas Va sebanyak 26 peserta didik dan Vb sebanyak 25 peserta didik untuk dijadikan sebagai sampel.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam sebuah penelitian merupakan suatu karakteristik yang dapat diukur dari objek yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2020) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta dianalisis untuk memperoleh kesimpulan. Tujuan dari variabel ini adalah untuk fokus pengkajian yang membantu peneliti dalam merumuskan masalah dan mengumpulkan data. Terdapat dua variabel yang terhubung dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*).

a. Variabel Bebas (*Independen*)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lainnya dalam sebuah penelitian. Sugiyono menyatakan bahwa variabel bebas sering disebut variabel stimulus, *predictor* dan *antecedent*. Jadi

variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *game based learning* berbasis *gimkit* dan dilambangkan sebagai variabel (X).

b. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Sugiyono menyatakan bahwa variabel terikat sering disebut dengan variabel *output*, kriteria, dan konsekuen. Jadi untuk variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dilambangkan sebagai variabel (Y).

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

a. Definisi Konseptual

1. Model *Game based learning* berbasis *Gimkit* (X)

Game dipandang efektif sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan tertantang untuk mencapai tujuan secara kreatif tanpa merasa terbebani. Unsur hiburan dalam game membantu meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri saat peserta didik berhasil menyelesaikan tantangan. Selain itu, mekanisme feedback mengajarkan pentingnya belajar dari kesalahan melalui umpan balik instan yang bersifat adaptif dan personal. *Game Based Learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen dan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Dengan demikian, GBL menghadirkan suasana belajar yang inovatif dan relevan dengan karakter generasi digital, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila agar tidak merasa bosan.

2. Kemampuan Literasi (Y)

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi membuat definisi literasi ikut berkembang hingga pada generasi kelima, sehingga guru perlu memahami bahwa literasi merupakan konsep dinamis yang berkonsekuensi pada penggunaan berbagai media digital di kelas, sekolah, dan masyarakat. Literasi yang berkembang ini memungkinkan guru melihat keanekaragaman budaya dan bahasa sebagai sumber daya berharga agar siswa tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen yang kritis dan kreatif, sehingga mampu membangun makna yang lebih luas. Literasi generasi kelima atau multiliterasi dipahami sebagai keterampilan menggunakan berbagai cara untuk menyampaikan dan memahami ide serta informasi melalui teks konvensional, inovatif, simbol, dan multimedia. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, kemampuan literasi mencakup menganalisis, memahami, dan mengevaluasi informasi pada materi macam-macam norma dalam kehidupan, sehingga peserta didik mampu membaca teks, memahami konteksnya dalam kehidupan sehari-hari, dan menerapkannya.

b. Definisi Operasional

1. Model *Game based learning* berbasis *Gimkit* (X)

Setelah mencari berbagai informasi dari jurnal, buku, dan saat terjun lapangan berlangsung, peneliti berpendapat bahwa model *game based learning* ini merupakan salah satu model yang dapat diterapkan di sekolah. Model ini dapat menghadirkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran karena memanfaatkan permainan berbasis game, sehingga pembelajaran semakin menarik, interaktif dan peserta didik tidak cenderung bosan. Game yang dapat diterapkan adalah *gimkit*, *gimkit* merupakan sebuah website game yang menghadirkan berbagai jenis permainan dan dapat diterapkan di semua mata pelajaran. Model ini juga berpengaruh cukup baik karena memberikan dampak positif terutama dalam kemampuan literasi membaca dan digital pembelajaran.

2. Kemampuan Literasi (Y)

Banyak sekali mengenai istilah dari kemampuan literasi sendiri khususnya dalam hal membaca, namun peneliti dalam penelitian ini berpendapat bahwa kemampuan literasi khususnya dalam membaca merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam hal menemukan ide pokok, memahami tentang informasi bacaan, menarik isi kesimpulan suatu teks dan lainnya. Namun tidak hanya itu, literasi bukan sekedar hanya memahami dalam membaca pada teks buku saja, ataupun lainnya yang masih satu jenis dengan buku, tapi dengan berkembangnya zaman dan teknologi juga yang semakin berkembang, literasi hadir dengan hal baru yaitu literasi digital yang dimana peserta didik dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital dengan secara efektif dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Tes

Teknik tes adalah metode yang digunakan untuk pengukuran dan penilaian dengan memberikan tes sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan setelah pembelajaran selesai (*posttest*). Teknik tes ini digunakan untuk pengumpulan data mengenai kemampuan literasi peserta didik kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, untuk test dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan total 20 soal isian singkat dengan menggunakan model *game based learning*.

b. Teknik Non-Tes

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara melihat langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Observasi disebut juga dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengamati serta memperoleh informasi tentang kemampuan literasi membaca keterlaksanaan penerapan model *game based learning* peserta didik selama proses pembelajaran di SD Negeri 01 Metro Utara.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengamati objek yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah lembar soal *pretest* dan *posttest*. Lembar soal dalam instrumen penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan literasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi macam – macam norma disekitarku.

Tabel 6. Instrumen Soal

No	Aspek Literasi Pendidikan Pancasila	Indikator Soal	Tingkat Kognitif
1	Memahami isi bacaan	Menyebutkan pengertian norma	C1
2		Mengidentifikasi tujuan norma	C1
3		Menentukan ide pokok dari pentingnya bacaan tentang norma	C2
4		Menjelaskan manfaat norma dalam kehidupan	C2
5		Menyimpulkan isi teks tentang norma hukum	C3
6	Mengidentifikasi unsur teks/cerita	Mengidentifikasi tokoh yang melanggar norma	C1
7		Menentukan latar peristiwa dalam cerita norma	C1
8		Menjelaskan alur peristiwa pelanggaran norma	C2
9		Menentukan pesan dari cerita tentang disiplin	C2
10		Mengevaluasi sikap tokoh dalam cerita	C3
11	Menyimpulkan isi bacaan	Menyebutkan macam-macam norma	C1
12		Menentukan contoh norma kesopanan di lingkungan masyarakat	C1
13		Menghubungkan isi teks dengan kehidupan sehari-hari	C2
14		Membandingkan akibat menaati dan melanggar norma	C3
15	Membedakan fakta dan opini	Menentukan pernyataan fakta tentang norma	C1
16		Menentukan pernyataan opini tentang norma	C1
17		Menentukan fakta dalam cerita pelanggaran norma	C2
18	Mengevaluasi, merefleksikan,	Memberi contoh sikap sesuai norma agama	C1
19		Memberikan contoh sikap kesusilaan	C1

No	Aspek Literasi Pendidikan Pancasila	Indikator Soal	Tingkat Kognitif
20	mengaitkan bacaan dengan pengalaman	Menjelaskan akibat melanggar norma hukum	C2
21		Mengaitkan bacaan dengan pengalaman pribadi	C2
22		Mengevaluasi sikap teman dalam situasi nyata	C3
23	Integrasi	Menentukan solusi atas konflik pelanggaran norma	C3
24		Membandingkan norma disekolah dan dirumah	C2
25		Merefleksikan pengalaman pribadi menaati norma	C3

a. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian ini perlu dilakukan karena untuk mengetahui bahwa soal yang nantinya akan digunakan adalah valid atau tidak valid dan reliabel. Valid artinya melihat apakah alat ukur tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan reliabel artinya mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dalam waktu yang berbeda.

b. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas tinggi, sedangkan instrumen yang kurang valid memiliki tingkat validitas yang rendah. Menurut Sugiyono (2020) instrumen dikatakan valid apabila dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur. Untuk menghitung validitas suatu butir soal, digunakan rumus product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N (\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N(\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2] [N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

ΣX = Jumlah skor variabel X

ΣY = Jumlah skor variabel Y

ΣXY = Total perkalian X dan Y

ΣX^2 = Total kuadrat skor variabel X

ΣY^2 = Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: Muncarno (2017)

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid.

Sebaliknya apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid. Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Hasil uji validitas instrumen *pretest* dan *posttest* kemampuan literasi pada mata pelajaran pendidikan Pancasila telah diujikan pada 30 responden ($r_{tabel} 0,339$) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,443	0,374	Valid
2	0,428	0,374	Valid
3	0,435	0,374	Valid
4	0,352	0,374	Tidak valid
5	0,504	0,374	Valid
6	0,443	0,374	Valid
7	0,657	0,374	Valid
8	0,711	0,374	Valid
9	0,530	0,374	Valid
10	0,423	0,374	Valid
11	0,590	0,374	Valid
12	0,451	0,374	Valid
13	0,344	0,374	Tidak valid
14	0,387	0,374	Valid
15	0,258	0,374	Tidak valid
16	0,315	0,374	Tidak valid
17	0,508	0,374	Valid
18	0,725	0,374	Valid
19	0,610	0,374	Valid
20	0,590	0,374	Valid
21	0,584	0,374	Valid
22	0,305	0,374	Tidak valid
23	0,728	0,374	Valid
24	0,759	0,374	Valid
25	0,780	0,374	Valid

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 25 soal untuk dilakukan uji coba instrumen penelitian, setelah diakumulasi menggunakan program Microsoft Excel didapatkan hasil pada soal nomor 4, 13, 15, 16, dan 22 merupakan soal tidak valid sehingga tidak digunakan dalam soal penelitian, dan pada soal nomor 1,2,3,5,6,7,8,9,10,11,12,14,17, 18,19,20,21,23,24,25 merupakan soal yang valid.

c. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen disamping harus valid juga harus memenuhi persyaratan reliabilitas. Menurut Sugiyono (2020) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, akan memberikan data yang sama/konsisten. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, digunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sum \sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir

σt^2 = Varians total

Sumber: Arikunto (2019)

Setelah mengetahui nilai koefisien reliabilitas, kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas Soal

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,81 – 1,00	Sangat kuat
2	0,61 – 0,80	Kuat
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013).

Hasil yang didapatkan dari uji reabilitas pada kemampuan literasi peserta didik dalam pelajaran pendidikan pancasila sebesar 0,89. Maka instrumen tes ini dapat dikatakan reliabel sangat kuat.

d. Uji Daya Beda

Daya pembeda diperlukan karena instrumen soal harus mampu membedakan kemampuan tiap responden. Menurut Arikunto (2019) daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Berikut rumus uji daya pembeda dalam penelitian ini.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \text{ atau } P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$ = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$ = Proporsi peserta kelompok kelas bawah yang menjawab benar

Tabel 9. Klasifikasi Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Kategori
1	0,71 – 1,00	Baik sekali
2	0,41 – 0,70	Baik
3	0,21 – 0,40	Cukup
4	0,00 – 0,20	Rendah

Sumber: Arikunto (2013).

Hasil pengujian daya beda soal pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Instrumen

Nomor Soal	Indeks Daya Beda	Kriteria
1	0,27	Cukup
2	0,33	Cukup
3	0,27	Cukup
4	0,27	Cukup
5	0,47	Baik
6	0,40	Cukup
7	0,67	Baik
8	0,53	Baik
9	0,47	Baik
10	0,40	Cukup
11	0,47	Baik
12	0,40	Cukup
13	0,20	Rendah
14	0,27	Cukup
15	0,00	Rendah
16	0,40	Cukup
17	0,47	Baik
18	0,60	Baik
19	0,53	Baik
20	0,47	Baik
21	0,47	Baik
22	0,07	Rendah
23	0,67	Baik
24	0,67	Baik
25	0,87	Baik sekali

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 1 soal dengan kriteria baik sekali, 12 soal dengan kriteria baik, 8 soal dengan kriteria cukup, dan 4 soal dengan kriteria rendah.

e. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal termasuk kategori mudah, sedang atau sukar. Berikut rumus uji tingkat kesukaran.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel 11. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No	Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
1	00,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013).

Hasil pengujian daya beda soal pada uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Instrumen Tes

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Interpretasi
1	0,60	Sedang
2	0,77	Mudah
3	0,73	Mudah
4	0,37	Sedang
5	0,60	Sedang
6	0,60	Sedang
7	0,73	Mudah
8	0,70	Sedang
9	0,73	Mudah
10	0,70	Sedang
11	0,80	Mudah
12	0,33	Sedang
13	0,30	Sedang
14	0,63	Sedang
15	0,67	Sedang
16	0,70	Sedang
17	0,57	Sedang
18	0,47	Sedang
19	0,60	Sedang
20	0,50	Sedang

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 5 soal dengan tingkat kesukaran mudah, 17 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan tidak ada soal dengan tingkat kesukaran sukar.

f. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data ini yaitu dengan uji chi kuadrat sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Keterangan:

X^2 = Chi kuadrat

f_0 = Frekuensi yang diperoleh

f_h = Frekuensi yang diharapkan

Selanjutnya membandingkan X^2_{hitung} dengan nilai X^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = k-1, maka dikonsultasikan pada tabel *chi kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal.

Jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi dengan variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dilakukan dengan rumus sebagai berikut.

- 1) Hipotesis ditentukan dalam bentuk kalimat.
- 2) Taraf signifikan ditentukan, dalam penelitian ini taraf signifikansi adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus.

$$F = \frac{\text{Variabel terbesar}}{\text{Variabel terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Hasil nilai dari F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen.

g. Uji-T

Uji t (t-test) adalah teknik analisis statistik inferensial untuk membandingkan rata-rata (mean) dua kelompok data guna menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan di antara keduanya. Alat ini digunakan dalam pengujian hipotesis untuk mengevaluasi dampak variabel independen terhadap dependen. Menurut Singgih Santoso (2014: 265), Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig.).

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka HO ditolak dan Ha diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka HO diterima dan Ha ditolak.

Berikut disajikan rumus uji-t.

$$t = \frac{D^-}{\frac{S_D}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t: Nilai t hitung yang akan dibandingkan dengan t tabel.

D: Rata-rata dari selisih (*difference*) antara nilai *posttest* dan *pretest*.

S_D: Standar deviasi (simpangan baku) dari selisih nilai tersebut.

n: Jumlah sampel atau responden.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen non-equivalent control group design, melibatkan kelas eksperimen yang menerapkan model *game based learning* berbasis *Gimkit* dan kelas kontrol berbasis kuis YouTube pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma. Tujuan penelitian adalah mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik melalui perlakuan yang diberikan, yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan efektivitas antara kedua perlakuan, di mana penerapan *game based learning* berbasis *Gimkit* terbukti lebih efektif, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai kelas eksperimen dari 51,42 (*pretest*) menjadi 76,81 (*posttest*) di SD Negeri 01 Metro Utara.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti kemukakan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini. Adapun saran yang peneliti sampaikan adalah sebagai berikut.

a. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan kebiasaan membaca secara mandiri, baik di rumah dan di sekolah. Dengan memanfaatkan berbagai bahan bacaan yang tersedia seperti buku sekolah, buku cerita di rumah, ataupun pemanfaatan gadget dengan baik. Sehingga hal ini dapat memberikan manfaat nyata dalam pengetahuan dan pembentukan sikap yang positif.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran dengan jenis-jenis lainnya dan tidak berfokus pada model pembelajaran yang sering digunakan, kesimpulannya pendidik bisa menerapkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan, tetapi juga dapat memperoleh pemahaman yang lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mengkoordinir pendidik untuk lebih aktif mengikuti pelatihan terkait penggunaan metode pembelajaran aktif serta memberikan dukungan berupa fasilitas yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

d. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan metode *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., dan Yunansah, H. 2021. *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustina, T. H., Rienovita, E., dan Emilzoli, M. 2024. Pembelajaran berbasis gamifikasi: Pemanfaatan platform Gimkit untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475-1484. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Andrade, F. R., Doolittle, P. E., dan Miller, M. D. 2020. RPGs as learning environments: Exploring student engagement and motivation through narrative immersion. *Journal of Educational Technology Systems*, 48(3), 346–362. <https://doi.org/10.1177/0047239520916844>
- Arikunto, S. 2022. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Barrows, H. S., dan Tamblyn, R. M. 2019. *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer Publishing Company.
- Brilliant, I., Budyartati, S., dan Yanto, E. N. A. 2024, July. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai Gamefikasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 Sekolah Dasar*. In Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra) (Vol. 3, No. 3, pp. 610-618). <https://eprint.unipma.ac.id/1199/>
- Chamid Abu, SE. *Gerakan Literasi Sekolah*. Yogyakarta: Hikam Media Utama 2023.
- Creswell, J. W. 2021. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. CA: SAGE Publications.
- Dasopang, M. D. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. <https://repo.uinsyahada.ac.id/id/eprint/761>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., dan Nacke, L. 2020. *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. *Computers in Human Behavior*, 104, 106128. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.09.002>

- Dewey, J. 2018. *How We Think*. Mineola, NY: Dover Publications.
- Dewi, P. A. R. P. (2025). Development of Gimkit Media in Learning Pancasila Education in Grade VI Elementary School. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(2), 532-543. <https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/46952>
- Diana. 2022. Penggunaan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>
- Fadhallah, R. A. 2021. *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Husna, A. F., & Supriyanto, A. (2021). Implementasi gerakan literasi sekolah di sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 1(3), 100-109. <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i3.3>
- Fauziah, N. S., dan Sahlani, L. 2023. Implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Islamic Journal of Education*, 2(1), 21-30. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Fayza, A. A., dan Nugraha, D. M. 2021. Pengaruh literasi terhadap perkembangan pembelajaran PKN. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 6(1), 57-65. <https://doi.org/10.15294/harmony.v6i1.46506>
- Gee, J. P. 2018. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Harefa, E., Afendi, H. A. R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S & Sulaiman, S. 2024. *Buku ajar teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hayatun, R. I., Luthfauziah, A., & Susiati, R. (2025). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Bigbook Materi Pengamalan Pancasila Kelas IV*. *Eduutama*, 1(2), 289-300. <https://doi.org/10.69533/y4c1nt53>
- Hidayati, N. 2020. Game based learning sebagai strategi pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 115–124.
- Hidayat, M. H., Basuki, I. A., & Akbar, S. D. (2018). *Gerakan literasi sekolah di sekolah dasar* (Doctoral dissertation, State University of Malang). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i6.11213>

- Hofifah, U., dan Mislan, M. 2025. Penerapan Model Game based learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Ikhlas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41-56.
<http://digilib.uinjambi.ac.id/id/eprint/4604/>
- Huizenga, J., Admiraal, W., Akkerman, S., dan ten Dam, G. 2021. *Mobile game-based learning in secondary education: Engagement, motivation and learning in context*. *Computers & Education*, 165, 104149.
<https://doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00316.x>
- Inayah, A., Matondang, A. H., Ritonga, D. P., Widia, F., & Nasution, N. S. 2024. Meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 247-258.
<http://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JUPENDIS/article/view/2039>
- Indrianti, D. 2020. *Desain pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran 2020, Universitas Negeri Malang.
- Junita, T. T. 2022. *Analisi Penerapan Literasi Membaca Dan Menulis Di Sd Pertiwi I Kota Jambi* (Doctoral dissertation, MAGISTER PENDIDIKAN DASAR). <https://repository.unja.ac.id/32717/>
- Karima, N., dan Oktaviana, D. 2025. Pengembangan LKPD dengan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mudabbir: Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 109–121.
- Kemendikbudristek 2021–2023. Kurikulum Merdeka & Profil Pelajar Pancasila.
- Kemendikbudristek. 2021. *Panduan Gerakan Literasi Nasional di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Renstra Kemendikbud 2020-2024.
- Khoerunnisa, P., dan Aqwal, S. M. 2020. *Analisis Model-model pembelajaran. Fondatia*, 4(1), 1-27.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/441>
- Kusripinah, R. R. E., dan Subrata, H. 2022. Penerapan model pembelajaran untuk learning “One Board” terhadap hasil belajar peserta didik madrasah ibtdaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46-53.

- Laila, A., dan Mukmin, B. A. 2025. *GICAME (Digital Educational Games): Interactive Multimedia Based on Gimkit with STEAM Approach to Improve the Problem-Solving Ability of Writing Explanatory Texts*. Proceedings of SULE-IC 2024. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-390-0_23
- Lawrance, P. J., Moreira, A., dan Santos, C. 2021. *Gamification To Improve Learners' Learning In Higher Education*. 11, 8–22. https://scholar.archive.org/work/7f4nsjubmbd6rokfnu66wxdvmu/access/wa_yback/https://proa.ua.pt/index.php/ilcj/article/download/24937/19885/
- Maryani, E., dan Mulyana, E. 2021. *Literasi Informasi dalam Perspektif Pendidikan*. *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 9(2), 159–174.
- Masitoh, S. 2018. *Blended learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi emas 2045*. Proceedings of the ICECRS. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i3.1377>
- Maskun, M., dan Rachmedita, V. (t.t.). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mirdad, J. 2020. Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. In Hamim Gruop, Lampung.
- Masgumelar, N. K., dan Mustafa, P. S. 2021. Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- OECD 2021. *PISA (Programme For International Student Assessment) 2021 Reading Framework*.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., dan Apsari, R. A. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Perdana, D. R., Adha, M. M., Ardiansyah, N., & Habibi, R. K. 2021. Peningkatan keterampilan mengemukakan pendapat peserta didik melalui model problem terbuka (open ended) pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 7(1), 19-18. <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/rontal/index>

- Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti.
- Pitriani, N. W., dan Dantes, N. 2024. Game based learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 643-650.
- Pratama, L., dan Hermawan, R. 2018. *Peningkatan Kompetensi Literasi Dalam Keterampilan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar Inpres 12 Kabupaten Sorong Papua Barat*. 1(2), 9–17.
- Prensky, M. 2021. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill Education.
- Prihatini, T., Prasetyono, Y., dan Rahmawati, E. 2020. "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 12–25.
- Ramadina, I., dan Nindiasari, H. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMK. *Journal on Education*, 7(2), 9316–9325.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. 2024. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
<http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Restu, N. K., Sutini, A., dan Dewi, D. A. 2023. Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitasn pendidik dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94-101.
<https://pdfs.semanticscholar.org/7518/025766db6be24b8a45053834730aec43c6cb.pdf>
- Revalina, A., Moeis, I., dan Indrawadi, J. 2023. Degradasi Moral Siswa- Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 24â-36. <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Rosa, N. M., Suryadi, A., dan Adawiyah, R. 2025. Pemanfaatan Gimkit Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 235-241. <https://doi.org/10.63822/vfr7ew82>

- Samosir, A. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Peserta didik di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 48–62.
<https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>
- Sekaran, U. 2016. *Research methods for business: A skill building approach*. John Wiley & Sons. Sekaran, U. 2016.
<https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>
- Sele, Y., Tekliu, R. A., Sila, R. U. R., dan Hanoë, E. M. 2024. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Literasi Membaca dan Menulis Peserta didik. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1-7.
- Setiani, N. N., & Barokah, N. 2021, December. *Urgensi literasi digital dalam menyongsong siswa sekolah dasar menuju generasi emas tahun 2045*. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 411-427)*.
- Sholahudin, U., Dewi, L. M., dan Gentari, R. E. 2019. *Student Empowerment In The Literacy Movement To Increase Interest In Reading School-Age Children [Pemberdayaan Mahasiswa Dalam Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Sekolah]*. *Proceeding Of Community Development*, 2, 658. <https://doi.org/10.30874/comdev.2018.372>
- Slavin, R. E. 2018. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Pearson.
- Suarjana, I. 2020. *Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Peduli Lingkungan Tema 8 Pada Peserta Didik Kelas IV SD* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA).
<https://repo.undiksha.ac.id/4431/>
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sumargo, B. 2020. *Teknik sampling*. Jakarta: Unj press.
- Supuwingsih, N. N. 2025. *EDUGAME: Rahasia Sukses Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan dengan Game Based Learning*. Jakarta: PT. Media Penerbit Indonesia.
- Trianto, M. P. 2024. *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Ulfah, U., dan Arifudin, O. 2022. Peran guru dalam upaya pengembangan bakat dan minat peserta didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9-16. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/95>
- Widiana, I. W. 2022. Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep pesera didik dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>
- Wijaya, A. B., dan Andriyono, R. O. 2020. Penerapan HOTS Pada Media Pembelajaran Game Matematika Dengan Metode DGBL. *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), 25±33. <https://scholar.archive.org/work/ivjxzarlizaz3pr2ndyxvbkqzm/access/wayback/https://ejournal.uby.ac.id/index.php/jitu/article/download/258/119>
- Wouters, P., dan van Oostendorp, H. 2019. *Game Simulasi dalam Pembelajaran*.
- Wulandari, Y., dan Widodo, A. 2025. *Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas X DKV 1 SMK Negeri 3 Kediri*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/8444>
- Zurohman, A., dan Bahrudin, B. 2021. *Peran PKn dalam Membentuk Warga Negara Berpancasila*. *Journal Civics & Social Studies*, 5(1), 24–30. <https://doi.org/10.31980/journalcss.v4i1.248>