

EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBASIS GIMKIT SEBAGAI MODEL PENINGKATAN LITERASI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Dian Anjani Cahyaningrum Sasongko¹, Jody Setya Hermawan²,

Dayu Rika Perdana³, Annisa Yulistia⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung

[¹anjanidian085@gmail.com](mailto:1anjanidian085@gmail.com)

ABSTRACT

The background of this study is the low level of literacy skills, particularly in reading and the use of digital technology, among students, which stems from the suboptimal use of innovative and interactive teaching methods by educators. This study aims to evaluate whether a game-based learning approach using Gimkit in Pancasila education can significantly improve students' literacy skills at SD Negeri 01 Metro Utara, Grade 5. In this study, the method applied was a quasi-experimental design using an unequal control group design. The total study population consisted of 75 students, with 51 students selected as the sample. Hypothesis testing was conducted using a simple linear regression formula, yielding a result of $0.00 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Gimkit-based game-based learning model in Pancasila education has proven effective at SD Negeri 01 Metro Utara.

Keywords: *Literacy Skills, Pancasila Education, Game-Based Learning*

ABSTRAK

Latar belakang dari studi ini adalah rendahnya kemampuan literasi, terutama dalam hal membaca dan penggunaan teknologi digital di kalangan siswa, yang terjadi akibat kurang optimalnya metode pengajaran yang inovatif dan interaktif yang diterapkan oleh para pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah pendekatan *game based learning* menggunakan *gimkit* dalam pengajaran pendidikan pancasila dapat secara signifikan memperbaiki keterampilan literasi siswa di SD Negeri 01 Metro Utara, kelas V. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan adalah desain kuasi eksperimen dengan menggunakan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Total populasi penelitian ini terdiri dari 75 siswa, dengan 51 siswa sebagai sampel yang digunakan. Uji hipotesis dilakukan menggunakan rumus regresi linier sederhana, di mana diperoleh hasil $0,00 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa implementasi model *game based learning* berbasis *gimkit* dalam pembelajaran pendidikan pancasila terbukti efektif di SD Negeri 01 Metro Utara.

Kata Kunci: *Kemampuan Literasi, Pendidikan Pancasila, Game Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan dengan sadar dan terstruktur untuk meningkatkan

potensi yang dimiliki setiap individu, dengan tujuan untuk mendukung pertumbuhan bakat, minat, kemampuan dan keterampilan.

Menurut Dayu dkk, (2021) pendidikan merupakan kegiatan yang memiliki cakupan seperti mengenai perkembangan individu secara jasmani maupun rohani, meliputi perkembangan fisik, pikiran, kesehatan, keterampilan dan sosial. Tujuan dari pendidikan bukan hanya menghasilkan idnividu yang cerdas secara akdemis, namun seperti yang tertuang dalam UU RI No 20 Tahun 2003.

Tujuan pendidikan dalam mencerdaskan peserta didik masa kini tentu saja harus melibatkan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Maka pada era sekarang peserta didik diharuskan untuk dapat memiliki kemampuan literasi yang baik, secara lisan maupun digital. 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.

Di era digital, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara individu berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Literasi digital tidak hanya tentang penggunaan perangkat, tetapi juga kemampuan mencari, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara efektif. Menurut Masitoh (2018), literasi digital penting diterapkan sejak sekolah dasar agar peserta didik dapat mengenal dan berinteraksi dengan teknologi sejak dini.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, yaitu berkaitan dengan

kemampuan literasi peserta didik yang menunjukkan capaian yang kurang baik, pada hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan peserta didik kelas V SD Negeri 01 Metro Utara pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih dibawah 50%. Hal ini dapat dipengaruhi beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi seperti aspek fisik dan psikologi ataupun lingkungan keluarga, sekoalah, masyarakat serta pengaruh tegnologi.

Beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi bagaimana kemampuan literasi yang dimiliki setiap individu peserta didik. Terdapat cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dan upaya untuk mengoptimalkan proses belajar peserta didik, salah satunya pemilihan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan model pembelajaran ini tentunya harus disesuaikan juga dengan masing-masing karakteristik peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *game based learning* atau model yang menggunakan permainan pada pembelajaran. Model *game based learning* 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. Menurut James Paul Gee (2018), menyatakan bahwa *game-based learning* adalah pendekatan yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam.

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. Pendapat lain dari Hidayati (2020) menyatakan bahwa *game-based learning* adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan sosial pesera didik. Ia menekankan bahwa game dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif.

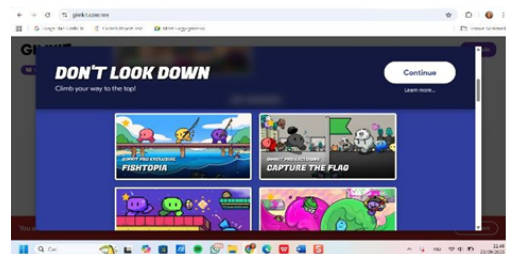
Dalam penelitian ini yang menggunakan model *game based learning*, ditambahkan sebuah game

website yaitu *gimkit* pada kelas eksperimen dan penggunaan *quiz youtube* pada kelas kontrol. *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 penggunaanya dan terasa fleksibel.

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.

Sejalan dengan penelitian Rosa dkk, 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.



Quiz YouTube adalah kuis atau pertanyaan yang dibuat berdasarkan konten video di platform YouTube. Kuis ini biasanya digunakan untuk menguji pemahaman setelah menonton video, sebagai media pembelajaran interaktif, serta sebagai alat evaluasi materi oleh guru. Bentuknya dapat berupa pilihan ganda, isian, maupun pertanyaan diskusi yang disesuaikan dengan isi video yang ditonton.



Berdasarkan hal-hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model *game based learning* dengan menggunakan *gimkit* sebagai permainannya terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang diterapkan adalah desain kuasi eksperimen tipe *non-equivalent control group design*, yaitu penelitian yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dipilih acak. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas Va dan Vb, dengan total dua kelas sebanyak 51 peserta didik. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes dan non-tes. Teknik tes yang digunakan berupa instrumen soal isian singkat untuk mengukur kemampuan literasi peserta didik, sedangkan teknik non-tes berupa observasi. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati subjek atau objek secara langsung menggunakan lembar observasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini memaparkan data apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari model *game based learning* berbasis *gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik kelas V SD Negeri 01 Metro Utara. Menurut Diana (2023) dalam menerapkan model *game based learning* pada kegiatan penelitian, memiliki sintaks diantaranya; (1) Orientasi (pemberian tujuan & aturan permainan), (2) Pelaksanaan permainan (eksplorasi materi melalui board game), (3) Diskusi & refleksi (menghubungkan pengalaman dengan konsep), dan (4) Evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 01 Metro Utara, diperoleh data nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen (V A) dan kelas kontrol (V B). Berikut disajikan data rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre	Post	Pre	Post
N	26	26	25	25
Nilai tertinggi	75	95	80	95
Nilai terendah	25	55	25	35
Σ	1337	1997	1350,5	1871,5
Mean	51	76	54	74
Median	51,42	76,81	54,02	74,86
Modus	52	75	54	87

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kedua kelas. Sebelum diberi perlakuan, nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 51, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 54. Setelah diberi perlakuan, dengan kelas eksperimen menggunakan model *game based learning* berbasis *gimkit*, nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen meningkat menjadi 76, sementara pada kelas kontrol dengan menggunakan model *game based learning* berbasis *quiz youtube*, nilai *posttest* kelas kontrol naik menjadi 74. Sebaran hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest kelas eksperimen dan kontrol

No	Pre Eks		Pre Kon	
	Interval	F	Interval	F
1	20 -29	3	25 – 36	3
2	40 – 49	7	37 – 48	5
3	50 - 59	11	49 – 60	10
4	60 - 69	2	61 -72	4
5	70 - 79	3	73 - 84	3
Jumlah		26	25	
Tercapai		1	3	
Belum tercapai		25	22	
Persentase Ketercapaian		3,85%	12%	

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest kelas eksperimen dan kontrol

No	Pre Eks		Pre Kon	
	Interval	F	Interval	F
1	46 - 55	1	45 – 54	1
2	56 – 65	4	55 – 64	4
3	66 – 75	10	65 – 74	10
4	76 – 85	7	75 – 84	7
5	86 - 95	4	85 - 94	4
6			95 - 100	3
Jumlah		26	25	
Tercapai		21	14	
Belum tercapai		5	11	
Persentase Ketercapaian		80,77%	56%	

Setelah dijabarkan sebaran nilai *pretest* dan *posttest*, maka langkah selanjutnya data akan diuji dengan beberapa uji diantaranya; uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain dan uji-T. Berikut disajikan data dengan uji N-Gain dan uji-T.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain

Kategori Nilai N-Gain		Eks	Kon
0,1 – 0,2	Rendah	0	9
0,3 – 0,7	Sedang	22	12
≥ 0,7	Tinggi	4	5

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil uji N-Gain dengan kelas tinggi terdapat 4 peserta didik pada kelas eksperimen dan 5 peserta didik pada kelas kontrol, pada kategori sedang terdapat 22 peserta didik pada kelas eksperimen dan 12 peserta didik pada kelas kontrol, dan terakhir pada kategori rendah tidak terdapat peserta didik pada kelas

eksperimen dan 9 peserta didik pada kelas kontrol.

Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Kriteria	Eks	Kon
Rerata <i>Pretest</i>	48,65	54,20
Rerata <i>Posttest</i>	77,31	72,20
Nilai N-Gain	0,56	0,40
N-Gain Score (%)	56,18	40,00

Setelah dilakukan perhitungan hasil rerata nilai uji N-Gain, didapatkan rata – rata skor N-Gain kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu sebanyak $0,56 > 0,40$. Didapatkan juga bahwa untuk N-Gain skor kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol yaitu sebanyak $56,18 > 40,00$. Kesimpulannya bahwa model *game based learning* berbasis *gimkit* lebih meningkat dan lebih efektif dibandingkan dengan model *game based learning* berbasis *quiz youtube*.

Selanjutnya akan dijabarkan hasil uji-T yang gunanya untuk mengetahui perbandingan dari penerapan model dengan media pembelajaran di kelas dengan bantuan perhitungan dari SPSS.

Tabel 6 Hasil Uji-T Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Independent Sampel Test				
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means	
	F	Sig.	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	8,840	,005	49	,199
Equal variances not Assumed			38,936	,205

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan bahwa nilai sig (-2 tailed) sebesar 0,199 dan 0,205. Jika dilihat dari aturan nilai sigmold, jika $\text{sig} < 0,05$ terjadi perbedaan dan jika $\text{sig} > 0,05$ tidak terjadi perbedaan. Dapat disimpulkan dari uji T ini adalah tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ataupun dapat diartikan bahwa penerapan model ini sama-sama mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model yang lebih menyenangkan dan peserta didik tetap berperan aktif serta dapat meningkatkan kemampuan literasi membacanya dengan model *game based learning*, model ini bisa menjadi salah satu solusi yang baik dalam penerapan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan

penelitian Yozha Fahtonah (2024) yang menyatakan bahwa model *game based learning* berbasis puzzle berpengaruh terhadap kemampuan berfikir peserta didik. 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.

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. 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. Model ini juga berpengaruh cukup baik karena dapat memberikan dampak

positif terutama dalam segi kemampuan literasi membaca dan digital bagi peserta didik maupun pendidik yang akan menerapkannya dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen **non-equivalent control group design** yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan model *game based learning* berbasis *Gimkit* dan kelas kontrol yang menggunakan kuis berbasis YouTube dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi norma. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan, yang diukur melalui instrumen *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan efektivitas antara kedua perlakuan tersebut. Penerapan *game based learning* berbasis *Gimkit* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen dari 51,42

pada *pretest* menjadi 76,81 pada *posttest* di SD Negeri 01 Metro Utara. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya; (1) hanya berfokus pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas V dengan materi mengenai norma disekitarku, (2) media *gimkit* ini memiliki keterbatasan fitur, salah satunya dapat menggunakannya secara gratis untuk semua fitur dalam waktu satu bulan ataupun kurang dari satu bulan, dan untuk bulan berikutnya dapat melakukan pembayaran untuk menggunakan semua fitur *gimkit*, (3) media *gimkit* sangat bergantung pada kualitas jaringan internet yang stabil, jika jaringan internet tidak stabil maka proses pembelajaran dengan media *gimkit* tidak berjalan dengan optimal, (4) pelaksanaan dengan media game ini menggunakan chromebook sebagai device, hal ini dalam kegiatannya masih belum dapat dilakukan secara merata karena terbatasnya

chromebook yang tersedia, sehingga kegiatan ini menggunakan dua sesi bergantian, (5) terdapat peserta didik yang masih kurang memahami penjelasan bagaimana cara bermain dengan media *gimkit* ini, sehingga peneliti selalu menggulang kembali bagaimana prosedur gamenya.

Saran Rekomendasi

Terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan kepada pihak pendukung dalam penelitian ini, diantaranya; (1) peserta didik, diharapkan membiasakan membaca secara mandiri di rumah dan sekolah dengan memanfaatkan berbagai sumber bacaan, termasuk buku dan gadget, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan serta membentuk sikap positif, (2) pendidik, diharapkan mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga proses belajar menjadi menyenangkan sekaligus memberikan pemahaman yang bermakna dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari, (3) kepala sekolah, mengoordinasikan pendidik untuk aktif mengikuti pelatihan metode pembelajaran aktif serta menyediakan fasilitas pendukung guna

meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, (4) peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi mengenai pengaruh penggunaan metode *game based learning* berbasis *Gimkit* terhadap kemampuan literasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prihatini, T., Prasetyono, Y., dan Rahmawati, E. 2020. *"Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar."* *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 12–25.
- Hilal Hidayat, M., Agus Basuki, I., dan Akbar, Dun. (N.D.). *Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*.
- Masitoh, S. 2018. *Blended learning berwawasan literasi digital suatu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan membangun generasi emas 2045*. Proceedings of the ICECRS.
- Hidayati, N. 2020. *Game based learning sebagai strategi pembelajaran abad 21*. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 115–124.
- 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.
- Lawrance, P. J., Moreira, A., dan Santos, C. 2021. *Gamification To Improve Learners' Learning In Higher Education*. 11, 8–22.
- 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.
- 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.
- 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.
- YOZHA, F. (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*.