

ABSTRAK

Faizi Dwidilaga Suhud (1222090055). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan *Flip Bottle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas III SD Plus Al-Ghifari)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya variasi model dan media pembelajaran, karena guru masih cenderung menggunakan model konvensional metode ceramah. Hal ini membuat keterlibatan aktif siswa belum optimal, sehingga hasil belajar Pendidikan Pancasila rendah dan banyak siswa belum mencapai KKM sebesar 80.

Penelitian bertujuan mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada kelas kontrol model konvensional metode ceramah dan kelas eksperimen model *Game Based Learning* Menggunakan *Flip Bottle*, serta mengetahui perbedaan peningkatan dan pengaruh model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design, melibatkan 21 siswa kelas III E (eksperimen) dan 19 siswa kelas III D (kontrol) di SD Plus Al-Ghifari.

Hasil menunjukkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata *pretest* 58,10 dan *posttest* 91,76, sedangkan kelas kontrol memperoleh *pretest* 61,42 dan *posttest* 84,11. Nilai N-Gain kelas eksperimen 0,79 (tinggi) lebih tinggi dibanding kelas kontrol 0,57 (sedang), menunjukkan perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas. Hal ini dikuatkan oleh uji Mann-Whitney ($\text{sig. } 0,010 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji Wilcoxon juga menunjukkan nilai Asymp. Sig 0,001 ($< 0,05$), membuktikan adanya pengaruh signifikan model GBL terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas III eksperimen pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Quasi Eksperimen