

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi, meningkatkan kualitas, kecerdasan, serta membentuk kemampuan bersaing yang tangguh sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan menjadi faktor utama yang harus dipenuhi. Melalui pendidikan, masa depan suatu bangsa dapat maju, kesejahteraan masyarakat meningkat, dan kontribusi terhadap kemajuan bangsa semakin besar. Menurut Salahudin, Pendidikan adalah usaha membina kehidupan jasmani dan rohani anak didik dengan seperangkat sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan dapat diartikan sebagai bimbingan atau juga upaya memengaruhi anak didik dengan ilmu pengetahuan tertentu, atau mengembangkan cara berpikir anak didik dalam menyelesaikan masalah (Salahudin, 2024).

Secara prinsip, pembelajaran merupakan proses yang dilakukan individu dengan bimbingan guru untuk mencapai perubahan perilaku ke arah kedewasaan secara utuh, sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungannya (Setiawan, 2017). Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kemandirian siswa dalam proses belajar. Menurut Winataputra, model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran maupun guru dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara terarah dan efektif (Purnomo 2022).

Dari penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan siswa, maka berdampak pada hasil belajar kognitif siswa yang rendah serta siswa tidak termotivasi untuk belajar mandiri. Saat siswa mulai masuk ke Sekolah Dasar (SD), minat dan pengetahuan mereka semakin berkembang dan menyebabkan kemampuan berpikir mereka tumbuh cepat.

Daya ingat mereka menjadi lebih baik dan cara berpikir siswa mulai berkembang menjadi lebih konkret, rasional, dan objektif. Siswa membutuhkan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Dalam pembelajaran di sekolah, siswa memperoleh pengetahuan dalam hal kognitif. Namun, kemampuan kognitif yang diperoleh biasanya hanya sampai pada tingkat mengingat saja. Siswa sulit berkembang maksimal jika pembelajaran di SD hanya fokus pada tahap mengingat di ranah kognitif. Nurlindayani mengatakan kemampuan berpikir di ranah kognitif tidak hanya berupa kemampuan mengingat saja. Ranah kognitif mencakup C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), C6 (Membuat) (Nurlindayani et al. 2020).

Cara mengajar guru yang monoton, yaitu ceramah dan tugas, menambah kejenuhan siswa. Apalagi rasa humor guru amat tipis, bahkan tidak sedikit pun, dan amat serius mengisi otak siswa dengan berbagai ilmu (Salahudin, 2024). Menurut Hamalik dalam sistem dan proses pendidikan mana pun, guru tetap memegang peranan penting. Para siswa tidak mungkin belajar sendiri tanpa bimbingan guru yang mampu mengemban tugasnya dengan baik (Salahudin, 2025).

Pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter serta menanamkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia sejak usia dini (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Lebih dari sekedar sarana penyampaian pengetahuan mengenai kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wadah pembelajaran yang komprehensif dan integratif dalam pengembangan karakter. Kompetensi kewarganegaraan oleh Branson (1998) dalam (Retta et al. 2024) ini mencakup tiga komponen utama, yaitu *civic knowledge*, yang memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip demokrasi, konstitusi, dan sistem pemerintahan, *civic skill*, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan berperan positif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, serta bernegara, serta *civic disposition*, yang menumbuhkan nilai-nilai moral seperti toleransi, gotong royong, kejujuran, dan kepedulian sosial sebagai landasan dalam membentuk karakter bangsa.

Namun demikian, dalam praktiknya, penyampaian materi Pendidikan Pancasila secara menarik dan efektif masih menghadapi berbagai tantangan, terutama pada tingkat SD, di mana peserta didik memiliki karakter yang aktif dan membutuhkan pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan metode pembelajaran konvensional sering kali kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Metode konvensional dalam pembelajaran cenderung membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Agustia yang berjudul Pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media gimkit terhadap hasil belajar kognitif pendidikan pancasila di sekolah dasar, temuan dalam penelitiannya beberapa siswa, khususnya dari kelas V, juga mengutarakan bahwa saat mengikuti pelajaran pendidikan Pancasila mereka sering merasa jenuh dan kurang memahami materi yang diajarkan. Akibatnya, ketika menghadapi ulangan harian, mereka mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan. Proses belajar yang itu-itu saja dan minimnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa merasa tidak tertarik saat mengikuti pelajaran, yang berpengaruh negatif terhadap hasil belajar mereka, terutama dalam pelajaran pendidikan Pancasila (Agustia et al. 2025).

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Plus Al Ghifari, Peneliti mengamati selama proses pembelajaran berlangsung, siswa duduk diam dan mendengarkan materi yang diberikan oleh guru, tanpa melakukan pencatatan. Meskipun ada sebagian kecil siswa yang tampak mencatat, mereka berada di barisan depan. Beberapa siswa yang kurang menunjukkan antusiasme selama pembelajaran terlihat menyandarkan kepala di meja dan bermain dengan mainan milik temannya.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti melihat beberapa buku catatan siswa. Diketahui bahwa selama proses pembelajaran, siswa mencatat materi secara tepat seperti yang ditulis guru di papan tulis. peneliti mengumpulkan buku catatan 3 siswa dan memeriksa isinya. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa siswa dalam satu kelas mencatat materi secara sama persis dengan catatan yang diberikan oleh guru di papan tulis.

Berdasarkan bagan diatas hasil tes kemampuan awal siswa di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai seluruh siswa masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah yaitu 80 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Adapun berdasarkan bagan diatas hasil tes kemampuan awal siswa di kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai seluruh siswa masih dibawah KKM yang ditentukan sekolah yaitu 80 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Sagala menyatakan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, siswa harus membangun pengetahuan sendiri di dalam pikirannya dan juga siswa belajar melalui pengalaman, yaitu dengan mencatat sendiri pola-pola bermakna dari pengetahuan baru, bukan hanya diberikan begitu saja oleh guru. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Mokoagow (2021) menunjukkan bahwa di beberapa sekolah, proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan keterlibatan siswa yang rendah, sehingga belum sejalan dengan tuntutan kurikulum (Mokoagow et al. 2021). Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Salah satu bentuk pembelajaran kreatif tersebut adalah penggunaan permainan edukatif atau *Game Based Learning (GBL)*, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan.

Pendekatan *Game Based Learning (GBL)* memiliki perbedaan yang cukup mencolok dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Dalam model ini, guru berperan penting dalam menstimulasi siswa agar lebih aktif, berpikir kritis, serta mengembangkan sikap kolaboratif dan edukatif selama proses diskusi maupun pemecahan masalah. Dengan penerapan metode ini, siswa menjadi lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, lebih mudah memahami materi, serta menunjukkan peningkatan dalam penguasaan konsep. Secara keseluruhan, penerapan *Game Based Learning* tidak hanya menumbuhkan minat belajar siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif secara signifikan (Aditya et al. 2024).

Berdasarkan teori konstruktivisme Piaget (1977), proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik berperan aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media kreatif seperti *Flip Bottle* dianggap mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan jenis media pembelajaran, yaitu *flip bottle*, Permainan ini tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga menekankan pengalaman psikomotorik dan sosial siswa selama proses belajar. Kajian ini didasarkan pada teori *konstruktivistik* Vygotsky, 1978 yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan aktivitas langsung dalam membangun makna pembelajaran (Noormila et al. 2025).

Menurut (Nurfadillah et al., 2021) pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran akan membuat peserta didik termotivasi dalam hal belajar, serta mendorong siswa untuk menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dalam konteks ini, *Flip Bottle* berfungsi sebagai objek fisik dan aktivitas yang menyalurkan pesan dan dapat merangsang minat belajar peserta didik. Salah satu bentuk media edukasi yang mudah diterapkan dengan pendekatan bermain adalah *Flip Bottle*, sebuah aktivitas yang mencakup melempar atau membalikkan botol agar botol tersebut jatuh dengan posisi tegak. Aktivitas ini dapat diubah menjadi sarana pembelajaran, contohnya, dengan memasukkan pertanyaan atau tugas pelajaran setiap kali siswa membalikkan botol (Nurbela et al. 2025). Permainan membalik botol (*bottle flipping*) merupakan aktivitas yang melibatkan pelemparan botol plastik berisi air dalam jumlah tertentu sehingga botol tersebut dapat berputar di udara dan mendarat dengan posisi tegak pada bagian dasarnya.

Menurut Noormila dalam karya inovatif dan penelitiannya yang menyebutkan penggunaan media *Flip Bottle* atau karya inovatif *Flip Bottle* sebagai alat bantu untuk pembelajaran, misalnya dalam materi tertentu seperti tayamum dalam pendidikan agama. Hal ini menunjukkan bahwa media ini diakui secara fungsional dalam ranah praktis oleh para pendidik. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam model *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan semangat

belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Noormila et al. 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian Nurbela yang berjudul

Flip Bottle Learning Media to Improve Learning Outcomes of Class X Students of MA Muhammadiyah Pekanbaru, penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Flip Bottle* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas X di MA Muhammadiyah Pekanbaru. Penggunaan media *Flip Bottle* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, penerapan media *Flip Bottle* memiliki dampak positif pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, Peningkatan hasil belajar, baik dari segi pemahaman konseptual maupun pencapaian nilai tes, penciptaan pembelajaran yang kolaboratif, aktif, dan kompetitif dengan cara yang sehat (Nurbela et al. 2025).

Dengan demikian, media *Flip Bottle* dapat digunakan sebagai alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan interaksi aktif dan pemahaman konseptual. Melalui penerapan media permainan *Flip Bottle*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi untuk terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar khusus nya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan latar belakang di atas, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Flip Bottle* dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi siswa secara optimal. Penerapan model GBL juga dapat menumbuhkan motivasi serta membiasakan siswa untuk terlibat secara mandiri dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul **“Pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* menggunakan**

***Flip Bottle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan penelitian ini ialah:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Plus Al-Ghifari sebelum diterapkan model pembelajaran konvensional metode ceramah dan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* di kelas kontrol dan kelas eksperimen?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Plus Al-Ghifari setelah diterapkan model pembelajaran konvensional metode ceramah dan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* di kelas kontrol dan kelas eksperimen?
3. Bagaimana perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol di SD Plus Al-Ghifari?
4. Apakah peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* lebih baik dibanding dengan kelas kontrol setelah penggunaan model pembelajaran Konvensional Metode ceramah?
5. Apakah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* berpengaruh terhadap rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas III dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Plus Al-Ghifari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini ialah:

1. Mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Plus Al-Ghifari sebelum diterapkan model pembelajaran konvensional metode ceramah dan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2. Mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD Plus Al-Ghifari setelah diterapkan model pembelajaran konvensional metode ceramah dan model *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* di kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol di SD Plus Al-Ghifari.
4. Menganalisis peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen setelah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* lebih baik dibanding dengan kelas kontrol setelah penggunaan model pembelajaran Konvensional Metode ceramah.
5. Menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Plus Al-Ghifari.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari studi ini terbagi menjadi dua kategori: teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dalam manfaat teoritis peneliti berharap dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu, bahwasanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan penelitian ini diharapkan peserta didik dapat lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta siswa mampu memahami materi dengan lebih mudah melalui pengalaman belajar

yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta menumbuhkan kemandirian dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar disekolah.

E. Kerangka Berpikir

Siswa cenderung bersikap pasif dan kurang termotivasi selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya ketika materi disampaikan menggunakan model pembelajaran konvensional. Materi yang bersifat abstrak akan sulit dipahami apabila guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut dapat menimbulkan kejenuhan, menurunkan konsentrasi, dan mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Cara mengajar guru yang monoton, yaitu ceramah dan tugas, menambah kejenuhan siswa. Apalagi rasa humor guru amat tipis, bahkan tidak sedikit pun, dan amat serius mengisi otak siswa dengan berbagai ilmu (Salahudin, 2024).

Menurut Hamalik dalam sistem dan proses pendidikan mana pun, guru tetap memegang peranan penting. Para siswa tidak mungkin belajar sendiri tanpa bimbingan guru yang mampu mengemban tugasnya dengan baik (Salahudin, 2025). Diperlukan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran pendidikan pancasila. Peneliti memilih untuk menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Flip Bottle* sebagai inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui penerapan model ini, siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Permainan *Flip Bottle* digunakan sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan semangat belajar siswa. Dengan adanya aktivitas berbasis permainan ini, diharapkan siswa tidak mudah merasa bosan atau kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan teori menurut Teduh (2012), penerapan aplikasi berbasis permainan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mampu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Selain itu, penggunaan permainan dalam pembelajaran juga berpotensi mengembangkan keterampilan sosial dan emosional siswa, sekaligus melatih berbagai kemampuan lainnya yang mendukung proses belajar secara holistik (Sumartono, 2024). Menurut Nolan dan McBride (2015), model pembelajaran berbasis permainan sangat relevan diterapkan dalam proses pembelajaran, karena di dalamnya terkandung unsur bermain yang merupakan kebutuhan fundamental bagi anak-anak usia sekolah. Dalam pendekatan ini, materi pendidikan dan prinsip-prinsip pembelajaran dipadukan dengan elemen permainan, sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan dari para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dengan media *Flip Bottle* dapat mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan ini, siswa diharapkan dapat lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas, sehingga dapat mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan hasil belajar secara optimal.

Penelitian ini hanya berfokus pada ranah kognitif dengan tiga indikator utama, yaitu Mengingat, Memahami, dan Mengaplikasikan. Pemilihan tiga indikator ini menyesuaikan dengan materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan juga karakteristik siswa kelas III yang dirasa mampu untuk menguasai indikator tersebut.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* menggunakan *Flip Bottle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu:



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan terhadap hubungan dua variabel atau lebih; dirumuskan berdasarkan teori, dugaan, pengalaman pribadi/orang lain, kesan umum, kesimpulan yang masih sangat sementara (Movitaria et al., 2021). Pada penelitian ini, dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis 1, untuk rumusan masalah ketiga:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan model konvensional metode ceramah di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa antara yang menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan model konvensional metode ceramah di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

Hipotesis 2, untuk rumusan masalah keempat:

H_0 : Tidak terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* tidak lebih baik dibanding kelas kontrol dengan penggunaan model Konvensional Metode Ceramah di SD Plus Al-Ghifari.

H_1 : Terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* lebih baik dibanding kelas kontrol dengan penggunaan model Konvensional Metode Ceramah di SD Plus Al-Ghifari.

Hipotesis 3, untuk rumusan masalah kelima:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan *Flip Bottle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian dari Mohamad Novan Aditya pada tahun 2024 dengan judul “pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media *wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di MTsN 1 Lamongan”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *Game Based Learning* media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Diketahui penggunaan media *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran lebih baik untuk diterapkan dibandingkan dengan penggunaan media konvensional (Aditya 2024). Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, dan juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen, adapun perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan berbantuan media *wordwall* sedangkan pada penelitian saya menggunakan bantuan media *Flip Bottle*, objek pada penelitian ini ada pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran pendidikan pancasila, pada penelitian ini dilakukan di kelas VIII di MTsN 1 Lamongan sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

Penelitian dari Sumartono pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *Game Based Learning* terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam kelas X SMAN 1 Enrekang”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dari yang menggunakan media pembelajaran *Game-based learning* dengan yang tidak menggunakan media *Gamebased learning*. Dalam penelitiannya beliau membandingkan hasil pembelajaran yang dicapai oleh kelompok *Pre test* dengan rata-rata 74.8333 dengan nilai yang dicapai oleh kelompok *Post test* dengan nilai rata-rata 88,50, hal ini berarti terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 13,67. Dalam penelitiannya ini juga beliau menghitung menggunakan uji t, terdapat hasil yang menunjukkan perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Game-based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dengan memperoleh nilai signifikan (2tailed) $0,00 < 0,05$ maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game-based learning* dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan

agama Islam siswa kelas X SMAN 1 Enrekang (Sumartono, 2024). Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan pengaruh nya terhadap hasil belajar siswa, adapun perbedaannya adalah metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif *pre-eksperimen* sedangkan dalam penelitian saya menggunakan metode kuantitatif quasi eksperimen, perbedaan lainnya adalah dalam penelitian ini objek penelitian pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas X SMAN 1 Enrekang sedangkan objek pada penelitian saya mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

Penelitian dari Anisa Habiba pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pernapasan manusia di SMP Negeri 1 Panti Jember”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Game Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia kelas VIII di SMP Negeri 1 Panti Jember. Pada penelitiannya beliau melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji Independent *Sample T-test* menunjukkan peningkatan pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dikatakan H_a diterima dan H_0 ditolak (Habiba, 2024). Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dan pengaruh nya terhadap hasil belajar siswa, dan juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimen, adapun perbedaannya adalah objek pada penelitian ini ada pada materi sistem pernafasan sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran pendidikan pancasila, pada penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Panti Jember sedangkan penelitian saya dilakukan di kelas III SD Plus Al-Ghifari.

Penelitian dari Cahya Noormila pada tahun 2025 dengan judul “Pendampingan pemahaman materi tayamum melalui media *Flip Bottle* dan *puzzle* di MTs Darul Ulum”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pendampingan pembelajaran menggunakan media *flip bottle* dan *puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tayamum di MTs Darul Ulum Palangka Raya. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan siswa

menjelaskan urutan dan ketentuan tayamum secara benar, Proses pendampingan yang melibatkan kegiatan interaktif berbasis permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan media *Flip Bottle* pada pembelajaran, adapun perbedaannya adalah dari metode penelitiannya yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *deskriptif* sedangkan pada penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*, dan penelitiannya menggabungkan media *Flip Bottle* dengan media *puzzle* sedangkan pada penelitian saya hanya berbantuan media *Flip Bottle* saja, selain itu juga dari materinya yaitu materi tayamum sedangkan penelitian saya pada mata pelajaran pendidikan pancasila, pada penelitian ini dilakukan di MTs Darul Ulum sedangkan penelitian saya di SD Plus Al Ghifari.

Penelitian dari Intan Nuerbela, Supentri, Rini Yusmak pada tahun 2025 dengan judul “*Flip Bottle Learning Media to Improve Learning Outcomes of Class X Students of MA Muhammadiyah Pekanbaru*” hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Flip Bottle* telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas X di MA Muhammadiyah Pekanbaru. Penggunaan media *Flip Bottle* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, penerapan media *Flip Bottle* memiliki dampak positif pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, Peningkatan hasil belajar, baik dari segi pemahaman konseptual maupun pencapaian nilai tes, penciptaan pembelajaran yang kolaboratif, aktif, dan kompetitif dengan cara yang sehat. Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan media *Flip Bottle* pada pembelajaran, adapun perbedaannya adalah dari metode penelitiannya yang menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan pada penelitian saya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen*, pada penelitiannya tidak diketahui mata pelajaran nya sedangkan pada penelitian saya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pada penelitiannya

dilakukan di kelas X MA Muhammadiyah Pekanbaru, sedangkan pada penelitian saya dilakukan di SD Plus Al Ghifari.

Berdasarkan lima penelitian terdahulu yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbantuan *Flip Bottle* secara konsisten menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Secara umum, persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya lakukan terletak pada penggunaan model *Game Based Learning* dan media *Flip Bottle* serta fokus pada peningkatan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian juga memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan model *Game Based Learning* dengan media *Flip Bottle* secara spesifik. Kedua, penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran IPS, Pendidikan Agama Islam, sistem pernapasan, maupun materi tayamum. Ketiga, subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Plus Al-Ghifari, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dilaksanakan pada jenjang SMP/MTs dan SMA/MA. Keempat, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Dengan demikian, penelitian yang akan dilakukan memiliki dasar yang kuat sekaligus menawarkan unsur kebaruan dalam konteks integrasi model *Game Based Learning* berbantuan media *Flip Bottle* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat pendidikan dasar.