

PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *BLOOKET* SDN 104/II SUNGAI PINANG

Ilham Syaputra¹, Dedek Helida Pitra², Sundahry³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Ilham Syaputra¹

e-mail: ilhamsyaputra35433@gmail.com, Dedek05041992@gmail.com, dahrysundahry@gmail.com

Published: September, 2026

ABSTRACT

This research was motivated by the low quality of the learning process, students' learning interest, and cognitive learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SDN 104/II Sungai Pinang. This study aimed to describe the improvement in the teacher's teaching process, students' learning process, learning interest, and students' cognitive learning outcomes through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model assisted by Blooket digital learning media. The research method employed was Classroom Action Research (CAR), which was conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were 30 fifth-grade students at SDN 104/II Sungai Pinang. Data collection techniques included observation, cognitive learning outcome tests, and learning interest questionnaires. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the teacher's teaching process improved from 63% in Cycle I to 87% in Cycle II. The students' learning process also increased from 64% in Cycle I to 83% in Cycle II. Students' learning interest increased from 63% in Cycle I to 90% in Cycle II, while cognitive learning outcomes increased from 40% of students achieving mastery in Cycle I to 86% in Cycle II. The implementation of the Game-Based Learning model was in accordance with the characteristics of learning through play, which emphasizes a fun, interactive, and active learning environment and directly engages students through games. Therefore, the implementation of the Game-Based Learning model assisted by Blooket digital learning media can improve the teacher's teaching process, students' learning process, learning interest, and cognitive learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords : Learning Interest, Learning Outcomes, Pancasila Education, Blooket, Game-Based Learning.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian bangsa yang berlandaskan nilai-nilai luhur Pancasila. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis. Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan setiap individu sejak lahir telah mengalami proses pendidikan yang dimulai dari lingkungan keluarga dan berlanjut di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia agar mampu berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Purwaningsih dkk., 2022).

Pendidikan juga dipandang sebagai suatu sistem yang utuh yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan dan saling memengaruhi. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan pendidikan (Handayani dkk., 2025). Pendidikan Pancasila di tingkat

sekolah dasar merupakan salah satu pilar utama dalam pengembangan moral dan kesadaran warga negara yang harus diwujudkan melalui perilaku sehari-hari (Sa'diyah & Dewi, 2022). Ki Hajar Dewantara pernah menyampaikan dalam bahasa Jawa "*ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*" menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya berorientasi pada *transfer* pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan kemampuan sosial individu (Ruth dkk., 2023).

Dunia digital di era *Society 5.0* merupakan perubahan besar dalam dunia pendidikan melalui integrasi kemajuan teknologi dan aktivitas manusia yang tak terpisahkan dari perangkat digital. Tingkat ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap teknologi modern sangat tinggi. Hal ini berdampak secara langsung dalam mempengaruhi pola interaksi dan perilaku belajar generasi muda (Fajriah dkk., 2024). Paparan yang berlebih terhadap teknologi tanpa pengawasan dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari kegiatan akademis sehingga menjadi tantangan serius bagi dunia pendidikan. Penggunaan perangkat digital yang berlebihan dan tidak terarah sangat menurunkan rentang perhatian (*attention span*) serta minat belajar siswa di sekolah dasar (Fadhila dkk., 2025). Akses terhadap segala informasi yang cepat mendorong siswa untuk mencari jawaban instan tanpa melalui proses kognitif yang mendalam, sehingga hal ini berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis siswa secara sistematis (Adari dkk., 2025).

Menurut Syaadah dkk., (2022) pendidikan nonformal diikuti oleh individu yang merasa perlu memperoleh tambahan, pengganti atau pelengkap dari pendidikan formal yang telah dijalani. Tujuan utama dari pendidikan ini adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan menekankan pada penguasaan pengetahuan serta keterampilan sesuai kebutuhan masing-masing individu. Di sisi lain, pendidikan informal merupakan jalur pendidikan yang berlangsung secara mandiri. Hal ini berdasarkan pada kesadaran dan tanggung jawab pribadi tanpa terikat oleh struktur atau lembaga tertentu. Tujuan pendidikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menekankan pengembangan aspek afektif peserta didik.

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah secara aktif mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai bagian dari transformasi pendidikan nasional (Sari & Munir, 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *audio-visual* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar dapat meningkatkan kelengkapan hasil belajar siswa dari 68% menjadi 86% (Humardani dkk., 2023). Data dari studi tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 18% dibandingkan dengan pendekatan konvensional sebelumnya, dengan 60% siswa berada dalam kategori baik dalam memahami materi. Penggunaan elemen interaktif dan daya tarik *visual* pada media digital terbukti dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran tanpa merasa terbebani secara kognitif serta meningkatkan tingkat keterlibatan dan motivasi belajar di dalam kelas (Asyiqah & Widagdo, 2025).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setiowati dkk., (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif yang berbasis aktivitas terbukti efektif dalam peningkatan penguasaan materi pembelajaran. Hasil studi terhadap siswa kelas IV SD Negeri 12 Lawang Kidul menunjukkan bahwa 87,50% siswa berhasil mencapai kategori tuntas pada siklus II yang merupakan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan 56,25% pada tahap pra-siklus. Pencapaian ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dan daya ingat terhadap materi pelajaran. Kegiatan yang dipandu dan distimulasi secara *visual* dalam media digital dapat secara konsisten mempertahankan fokus belajar siswa sepanjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 31 Juli 2026 di SDN 104/II Sungai Pinang, khususnya pada kelas V C, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan kurang aktif dalam bertanya selama proses pembelajaran. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga masih tergolong rendah, serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diberikan masih perlu ditingkatkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagian siswa sudah mampu mematuhi aturan kelas dengan baik dan guru telah menggunakan model pembelajaran yang bervariasi serta memberikan kesempatan terjadinya interaksi dua arah. Namun, suasana kelas masih perlu ditingkatkan agar lebih kondusif dan sumber belajar yang tersedia masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 1. 1 Nilai UAS Semester 2

No	Nama Siswa	Nilai Tes Awal	KKT P	Status (Tuntas /Belum)	Catatan Masalah (Misal: kurang aktif, kurang memahami materi, dsb.)
1	A A P	38	75	Belum	Tidak Memahami Materi
2	A A G	43	75	Belum	Tidak Memahami Materi
3	A H K	50	75	Tuntas	Tidak Memahami Materi
4	A N M	45	75	Belum	Tidak Memahami Materi
5	A N	40	75	Belum	Tidak Memahami Materi
6	A U	48	75	Belum	Tidak Memahami Materi
7	D B P	53	75	Belum	Tidak Memahami Materi
8	E M	35	75	Belum	Tidak Memahami Materi
9	K A	53	75	Belum	Tidak Memahami Materi
10	L A P	60	75	Belum	Tidak Memahami Materi
11	M. D P	38	75	Belum	Tidak Memahami Materi
12	M. R A	58	75	Belum	Tidak Memahami Materi
13	M. R S	40	75	Belum	Tidak Memahami Materi
14	M J	73	75	Belum	Tidak Memahami Materi
15	M F. B.R	60	75	Belum	Tidak Memahami Materi
16	M B	65	75	Belum	Tidak Memahami Materi
17	MA	50	75	Belum	Tidak Memahami Materi
18	M H A	35	75	Belum	Tidak Memahami Materi
19	M F I	75	75	Belum	Memahami Materi
20	M R A J	75	75	Belum	Memahami Materi
21	M R S	23	75	Belum	Tidak Memahami Materi
22	N A	55	75	Belum	Tidak Memahami Materi
23	P A S	48	75	Belum	Tidak Memahami Materi
24	R F A	53	75	Belum	Tidak Memahami Materi
25	R H S	55	75	Belum	Tidak Memahami Materi
26	T O	53	75	Belum	Tidak Memahami Materi
27	T A A	20	75	Tuntas	Memahami Materi
28	D R	55	75	Belum	Tidak Memahami Materi
29	D P	60	75	Belum	Tidak Memahami Materi
30	U N N	50	75	Tuntas	Memahami Materi

Analisis Awal:

1.	Jumlah siswa Yang tuntas : 2
2.	Jumlah Siswa Belum Tuntas : 28
3.	Persentase ketuntasan awal : 6,67%
4.	Persentase Yang Belum Tuntas : 93,33%

Berdasarkan tabel 1.1 Menunjukkan hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila, diketahui bahwa dari 30 siswa terdapat 2 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 6,67%. Sementara itu, sebanyak 28 siswa belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami materi pembelajaran dengan baik, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebelum dilakukan analisis data, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data minat belajar siswa menggunakan angket yang diberikan kepada 30 responden. Setiap jawaban yang diperoleh kemudian dihitung dan diolah sehingga menghasilkan skor minat belajar masing-masing siswa. Berdasarkan skor tersebut, minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam beberapa kategori, yaitu sangat rendah, rendah, tinggi, dan sangat tinggi. Hasil pengelompokan minat belajar siswa dapat dilihat pada Tabel *Berikut*.

Tabel 1. 2 Minat Belajar

No	Inisial	Skor	Kategori
1	NDN	56	Sangat Tinggi
2	ANM	35	Rendah
3	MDR	28	Rendah
4	AM	27	Rendah
5	RS	30	Rendah
6	AU	20	Sangat Rendah
7	RHS	52	Sangat Tinggi
8	MDP	23	Sangat Rendah
9	EM	19	Sangat rendah
10	AG	24	Sangat Rendah
11	DL	56	Sangat Tinggi
12	RFA	37	Rendah
13	DL	39	Rendah
14	TO	22	Rendah
15	LAP	25	Rendah
16	TAA	55	Sangat Tinggi
17	ANM	46	Tinggi
18	AHK	20	Sangat Rendah
19	MA	58	Sangat Tinggi
20	MRA	17	Sangat Rendah
21	MF	25	Rendah
22	DP	27	Sangat Rendah
23	MJS	42	Tinggi
24	KA	54	Sangat Tinggi
25	MAJ	19	Sangat Rendah
26	MRS	16	Sangat Rendah
27	PAS	19	Sangat Rendah
28	MFI	56	Sangat Tinggi
29	MB	58	Sangat Tinggi
30	AAP	54	Sangat Tinggi
Analisis			
1.	Jumlah Siswa Minat Belajar Yang Sangat Tinggi : 8		

No	Inisial	Skor	Kategori
2.	Jumlah Siswa Minat Belajar Yang Tinggi	: 2	
3.	Jumlah Siswa Minat Belajar Yang Sangat Rendah	: 11	
4.	Jumlah Siswa Minat Belajar Yang Rendah	: 9	

Berdasarkan tabel 1.2 di atas dapat diketahui bahwa hasil angket minat belajar dari 30 siswa menunjukkan tingkat minat belajar yang berbeda-beda. Terdapat 8 siswa atau 26,7% yang memiliki minat belajar sangat tinggi. Siswa pada kategori ini terlihat senang dan aktif saat mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, terdapat 2 siswa atau 6,7% yang berada pada kategori tinggi. Siswa dalam kategori ini juga menunjukkan minat belajar yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian terdapat 9 siswa atau 30% yang berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat 11 siswa atau 36,7% yang berada pada kategori sangat rendah. Jika dikaitkan dengan indikator minat belajar menurut Yanti & Puspasari, (2024) rendahnya minat belajar siswa terlihat dari kurangnya perhatian saat pembelajaran berlangsung, rendahnya semangat dalam menjawab pertanyaan, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa beberapa indikator minat belajar siswa masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Siswa pada kategori ini menunjukkan minat belajar yang masih kurang, seperti kurang memperhatikan dan kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih beragam, namun kategori sangat rendah lebih banyak dibandingkan kategori lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya agar minat belajar siswa dapat meningkat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2026 dengan guru wali kelas V C didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran di kelas sudah berjalan dengan cukup baik. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa siswa yang cenderung kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini berbanding lurus dengan minat belajar siswa yang masih tergolong rendah. Beberapa siswa terlihat kurang bersemangat, mudah bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, sebagian siswa masih malu atau ragu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru telah berupaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan metode dan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, memberikan motivasi, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran, guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Snowball Throwing* untuk membantu meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa di kelas. Meskipun model tersebut telah diterapkan, masih terdapat beberapa siswa yang tetap pasif dan kurang terlibat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari beberapa murid yang cenderung untuk tidak mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dari beberapa *case* tersebut, diperlukan langkah strategis untuk menarik minat belajar siswa agar terjadi sebuah peningkatan terkhusus pada keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Keberadaan mata pelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana *transfer* pengetahuan tetapi sebagai media pembentukan karakter dan identitas nasional peserta didik. Melalui Pendidikan Pancasila, peserta didik diharapkan mampu memahami makna setiap sila secara konseptual maupun kontekstual, serta mengaitkannya dengan realitas kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila menjadi fondasi penting dalam membentuk warga negara yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran moral dan tanggung jawab sosial yang tinggi (Munthe dkk., 2023).

Lebih dari sekadar pemahaman teoritis, pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap sila Pancasila. Proses internalisasi ini dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran yang aktif, reflektif dan kontekstual sehingga peserta didik mampu menghayati serta menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi dan keadilan sosial diharapkan tidak

hanya menjadi hafalan melainkan benar-benar tertanam dalam sikap dan perilaku peserta didik. Hal ini penting mengingat tantangan globalisasi yang dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku generasi muda, sehingga diperlukan penguatan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila (Rahma dkk., 2025).

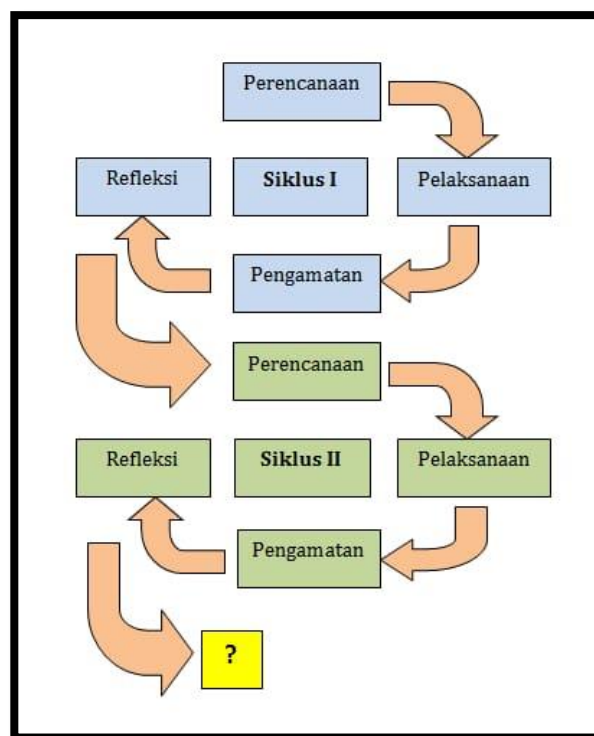
Tinjauan pada penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diatasi melalui inovasi dalam media pendidikan. Penelitian Anisa, (2025) serta Suantara dkk., (2025) belum mengarah pada penggunaan media digital interaktif berbasis permainan secara spesifik pada Pendidikan Pancasila. Beberapa penelitian lain telah membahas pentingnya pengembangan media berbasis teknologi, namun hanya sedikit yang secara khusus meneliti penerapan platform kuis interaktif seperti *Blooket* di tingkat sekolah dasar di wilayah Jambi. Untuk mengisi kekosongan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan *Blooket* sebagai solusi konkret guna menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam skema pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif.

Latar belakang tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas berjudul “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Game Based Learning* Berbantu Media Pembelajarann Digital *Blooket* SDN 104/II Sungai Pinang”.

METODE

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu, yang diartikan sebagai suatu proses sistematis dalam mengkaji suatu permasalahan agar diperoleh hasil yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu melalui prosedur yang terencana. Adapun desain penelitian dalam analisis ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

Menurut Arikunto (2014) penelitian tindakan kelas memiliki manfaat seperti meningkatkan kualitas pembelajaran, memperbaiki kinerja guru, serta mendorong keterlibatan aktif siswa. Desain penelitian tindakan kelas menurut Suhirman, (2021) terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam bentuk siklus. Menurut Arikunto (2014) siklus PTK merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan berulang hingga mencapai perbaikan yang diharapkan, berikut siklus tersebut:



Gambar3. 1 Desain Penelitian Kelas

Sumber: Arikunto 2016

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian, yaitu peningkatan proses belajar, peningkatan minat belajar, dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media pembelajaran digital Blooket pada siswa kelas V SDN 104/II Sungai Pinang. Pembahasan tidak hanya melihat perubahan hasil yang diperoleh pada setiap siklus, tetapi juga melihat proses perbaikan pembelajaran dari Siklus I ke Siklus II serta menghubungkannya dengan teori dan penelitian yang telah dikaji pada bab sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, angket minat belajar, dan tes hasil belajar kognitif. Penggunaan beberapa sumber data tersebut memberikan gambaran mengenai perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran, baik dari proses belajar, minat belajar, maupun hasil belajar siswa..

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan Siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui soal tes, data aktivitas siswa melalui lembar observasi, data proses mengajar guru melalui lembar observasi, serta data minat belajar siswa melalui angket.

Hasil dari kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan proses mengajar guru, Proses siswa, minat belajar, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dengan media digital Blooket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model *Game Based Learning* dengan media digital Blooket dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1. Peningkatan Proses Pembelajaran Guru pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan *Model Game Based Learning* Berbantu Media Pembelajaran Digital Blooket

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan proses pembelajaran guru selama penerapan model *Game Based Learning* berbantu media pembelajaran digital *Blooket* pada siswa kelas V SDN 104/II Sungai Pinang. Proses pembelajaran guru pada Siklus I memperoleh rata-rata sebesar 63%, kemudian meningkat menjadi 89% pada Siklus II

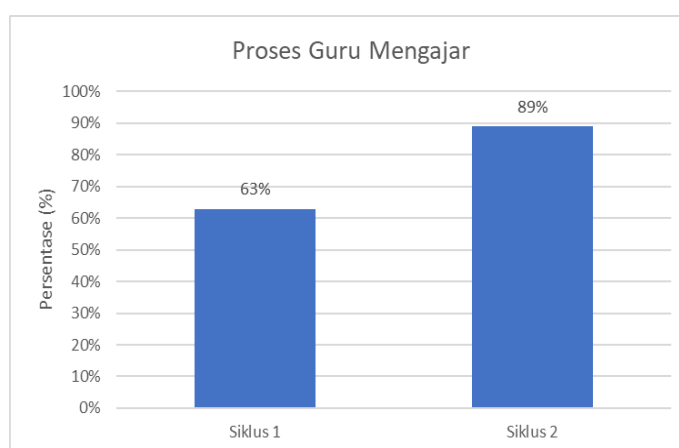


Diagram 4.1 Proses Mengajar Guru Siklus 1 dan 2

Pada Siklus I, proses pembelajaran yang dilakukan guru belum berjalan secara optimal. Guru masih melakukan beberapa penyesuaian dalam menerapkan tahapan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* dan penggunaan media Blooket. Beberapa bagian pembelajaran masih memerlukan perbaikan, terutama dalam memberikan arahan kepada siswa, menjelaskan langkah-

langkah penggunaan media, mengatur waktu pembelajaran, memberikan motivasi, serta mengelola keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Hasil refleksi pada Siklus I menjadi bahan perbaikan pada Siklus II. Guru melakukan perbaikan dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai kegiatan pembelajaran dan penggunaan Blooket, memberikan arahan sebelum permainan dimulai, meningkatkan motivasi siswa, serta mengatur waktu dan pengelolaan kelas dengan lebih baik. Perbaikan tersebut membuat tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih terarah.

Pada Siklus II, proses pembelajaran guru mengalami peningkatan menjadi 89%. Guru semakin mampu melaksanakan tahapan pembelajaran secara sistematis, memberikan bimbingan kepada siswa, mengelola kelas, memberikan penguatan, serta memanfaatkan media Blooket dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu menyesuaikan pelaksanaan model Game Based Learning dengan kondisi siswa dan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga sejalan dengan pendapat Wawan (2024) yang menjelaskan bahwa Game Based Learning menggunakan permainan sebagai sarana dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan. Sementara itu, Rifka dan Ma'rifat (2025) menjelaskan bahwa Blooket mengintegrasikan pertanyaan ke dalam permainan yang menarik dan kompetitif sehingga dapat mendukung keterlibatan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, peningkatan proses pembelajaran guru dari 63% pada Siklus I menjadi 89% pada Siklus II menunjukkan adanya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Perubahan tersebut terlihat dari semakin terarahnya guru dalam menerapkan *model Game Based Learning*, memberikan bimbingan, mengelola kelas, dan menggunakan Blooket sebagai media pembelajaran.

2. Peningkatan Proses Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model Game Based Learning Berbantu Media Pembelajaran Digital Blooket

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Game Based Learning berbantu media pembelajaran digital Blooket dapat meningkatkan proses belajar siswa kelas V SDN 104/II Sungai Pinang. Proses belajar siswa pada Siklus I memperoleh rata-rata sebesar **64%**, kemudian meningkat menjadi **83%** pada Siklus II.

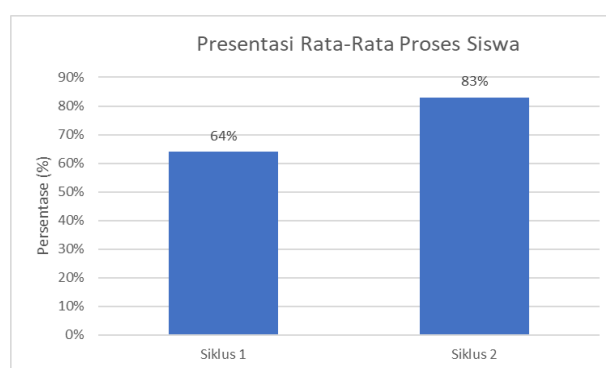


Diagram 4.2 Presentasi Rata Rata Proses Siswa

Pada Siklus I, proses belajar siswa mulai menunjukkan perubahan setelah diterapkannya Game Based Learning berbantu Blooket. Siswa mulai mengikuti pembelajaran melalui kegiatan permainan dan menjawab pertanyaan yang disajikan dalam media. Namun, proses belajar siswa belum sepenuhnya optimal. Masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan, belum berani menjawab pertanyaan, kurang aktif mengikuti kegiatan, dan masih memerlukan arahan guru ketika menggunakan media pembelajaran digital Blooket.

Kondisi tersebut menjadi bahan refleksi untuk memperbaiki pembelajaran pada Siklus II. Guru memberikan kesempatan yang lebih merata kepada siswa untuk terlibat dalam permainan, memberikan arahan yang lebih jelas, meningkatkan motivasi, serta memberikan pendampingan kepada

siswa yang masih mengalami kesulitan. Perbaikan tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih memahami kegiatan pembelajaran dan mengikuti permainan dengan lebih baik.

Pada Siklus II, proses belajar siswa meningkat menjadi 83%. Siswa mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih baik selama pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan materi, mengikuti permainan dengan lebih antusias, menjawab pertanyaan, dan berusaha memperoleh hasil yang baik dalam permainan Blooket. Proses belajar yang terjadi juga menunjukkan adanya perubahan dari kondisi awal yang masih kurang aktif menuju proses pembelajaran yang lebih melibatkan siswa.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Islam dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa Game Based Learning dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi dibandingkan pembelajaran konvensional. Prananda dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan mekanisme permainan seperti poin, level, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi serta membangun kerja sama dan kemampuan pemecahan masalah.

Selain itu, Widiani (2022) menjelaskan bahwa Game Based Learning dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan minat, mengurangi kebosanan, dan menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Hal tersebut terlihat dalam proses penelitian ketika siswa mulai menunjukkan ketertarikan yang lebih baik terhadap pembelajaran melalui permainan digital.

Dengan demikian, peningkatan proses belajar siswa dari 64% pada Siklus I menjadi 83% pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantu Blooket memberikan perubahan pada keterlibatan siswa selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan tersebut terjadi seiring dengan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

3. Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model Game Based Learning Berbantu Media Pembelajaran Digital Blooket

Selain meningkatkan proses belajar, penerapan Game Based Learning berbantu Blooket juga menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa. Kondisi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih belum merata. Dari 30 siswa, terdapat 8 siswa (26,7%) dengan kategori sangat tinggi, 2 siswa (6,7%) kategori tinggi, 9 siswa (30%) kategori rendah, dan 11 siswa (36,7%) kategori sangat rendah.

Pada Siklus I, siswa yang memiliki minat belajar dalam kategori tinggi mencapai 63%, sedangkan 36% masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa setelah penerapan tindakan, minat belajar siswa mulai mengalami perubahan, tetapi belum seluruh siswa menunjukkan minat yang baik. Beberapa siswa masih kurang fokus, belum sepenuhnya terlibat dalam pembelajaran, dan masih memerlukan dorongan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam permainan, memberikan motivasi, memperjelas petunjuk kegiatan, serta mengoptimalkan penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran. Setelah perbaikan tersebut dilakukan, minat belajar siswa meningkat menjadi 90% dalam kategori tinggi, sedangkan siswa yang masih berada pada kategori rendah menjadi 10%.

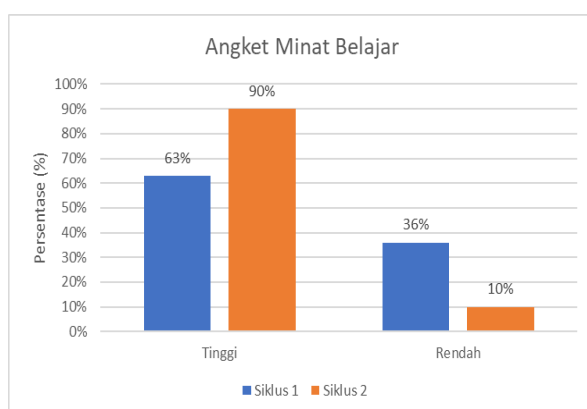


Diagram 4.4 Angket Minat Belajar

Peningkatan sebesar 27 poin persentase dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan adanya perubahan minat siswa selama penerapan tindakan. Siswa menjadi lebih tertarik mengikuti

pembelajaran, lebih fokus terhadap pertanyaan yang diberikan, dan lebih terdorong untuk mengikuti permainan sampai selesai.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Meyanti dkk. (2019) yang menjelaskan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang ditunjukkan melalui perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran, siswa akan lebih terdorong untuk memberikan perhatian dan mengikuti kegiatan yang diberikan.

Penggunaan Game Based Learning juga sejalan dengan pendapat Widiana (2022) yang menjelaskan bahwa Game Based Learning dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat, mengurangi kebosanan, dan menciptakan interaksi guru dan siswa yang lebih baik. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan suasana yang berbeda sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif.

Selain itu, Ali dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian visual dan teks yang dinamis serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Penggunaan Blooket dalam penelitian ini memberikan bentuk interaksi digital yang membuat siswa lebih tertarik mengikuti pertanyaan yang diberikan.

Dengan demikian, peningkatan minat belajar dari 63% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan Game Based Learning berbantu Blooket memberikan perubahan pada ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila dengan Menggunakan Model Game Based Learning Berbantu Media Pembelajaran Digital Blooket

Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui tes yang diberikan pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II. Hasil tersebut digunakan untuk melihat perubahan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media pembelajaran digital *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada kondisi awal, hasil belajar siswa masih menunjukkan tingkat ketuntasan yang rendah. Dari 30 siswa, hanya 2 siswa atau 6,67% yang mencapai ketuntasan, sedangkan 28 siswa atau 93,33% belum mencapai ketuntasan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut menjadi salah satu permasalahan yang perlu diperbaiki melalui tindakan pembelajaran.

Setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantu media digital *Blooket* pada Siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 12 siswa atau 40%, sedangkan 18 siswa atau 60% masih belum mencapai ketuntasan. Jika dibandingkan dengan kondisi awal sebesar 6,67%, ketuntasan hasil belajar pada Siklus I mengalami peningkatan menjadi 40%. Meskipun telah mengalami peningkatan, hasil tersebut masih belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%.

Hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning berbantu Blooket mulai memberikan perubahan terhadap hasil belajar siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran masih memiliki beberapa kekurangan. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menjawab soal dengan benar. Selain itu, penggunaan media Blooket dan pengelolaan pembelajaran masih perlu dioptimalkan. Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan pada Siklus II.

Pada Siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang lebih tinggi. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 26 siswa atau 86%, sedangkan 4 siswa atau 13% belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari 40% pada Siklus I menjadi 86% pada Siklus II, dengan peningkatan sebesar 46%. Persentase 86% tersebut telah melewati ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 75%.

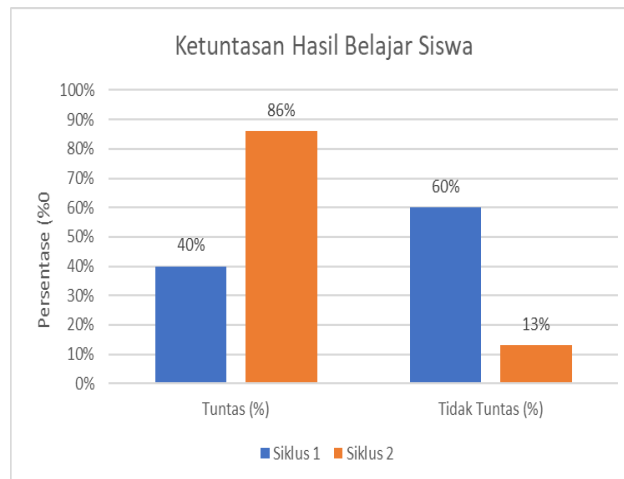


Diagram 4.3 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar dari kondisi awal sampai Siklus II dapat dilihat pada diagram, yaitu 6,67% pada kondisi awal, meningkat menjadi 40% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 86% pada Siklus II. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mampu mencapai KKTP setelah pembelajaran diperbaiki melalui penerapan *Game Based Learning* berbantu media digital *Blooket*.

Peningkatan tersebut selaras dengan pendapat Wawan (2024) yang menjelaskan bahwa *Game Based Learning* memanfaatkan permainan sebagai sarana dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan. Prananda dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa penggunaan mekanisme permainan seperti poin, tingkatan, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Blooket* dalam penelitian ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan soal melalui permainan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan Ali dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian yang lebih dinamis. Dalam penelitian ini, media digital *Blooket* digunakan untuk menyajikan soal dalam bentuk permainan, sehingga siswa dapat belajar sekaligus mengerjakan soal secara langsung.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media pembelajaran digital *Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 104/II Sungai Pinang. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari 6,67% pada kondisi awal, 40% pada Siklus I, hingga 86% pada Siklus II. Hasil pada Siklus II telah mencapai indikator ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media pembelajaran digital *Blooket* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V C SDN 104/II Sungai Pinang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model dan media tersebut mampu meningkatkan proses pembelajaran guru, proses belajar siswa, minat belajar, serta hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan proses pembelajaran guru terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan adanya perkembangan pada setiap pertemuan. Pada Siklus I, proses pembelajaran guru memperoleh persentase sebesar 60% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 66% pada pertemuan kedua. Selanjutnya, pada Siklus II persentase tersebut meningkat menjadi 80% pada pertemuan pertama dan 93% pada pertemuan kedua. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantu *Blooket* membantu guru melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.

Peningkatan juga terlihat pada proses belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses belajar siswa meningkat dari 64% pada Siklus I menjadi 83% pada Siklus II. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin baiknya keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti memperhatikan

materi, mengikuti kegiatan pembelajaran, berani memberikan jawaban, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *Blooket*. Persentase proses belajar siswa pada Siklus II sebesar 83% telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* berbantu media digital *Blooket* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain proses pembelajaran, minat belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Game Based Learning* berbantu *Blooket*. Berdasarkan hasil angket, minat belajar siswa meningkat dari 63% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, sehingga mengalami peningkatan sebesar 27%. Persentase minat belajar pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan berbasis permainan melalui media *Blooket* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penerapan model *Game Based Learning* berbantu media digital *Blooket* juga memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa. Pada kondisi awal, ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 6,67%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 40%, kemudian kembali meningkat pada Siklus II menjadi 86%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada Siklus I sebanyak 12 siswa atau 40%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 26 siswa atau 86%, dengan peningkatan sebesar 46%. Persentase ketuntasan klasikal pada Siklus II telah mencapai dan melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%.

Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media pembelajaran digital *Blooket* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran guru, proses belajar siswa, minat belajar, dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V C SDN 104/II Sungai Pinang. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan melalui *Blooket* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, meningkatkan perhatian dan antusiasme dalam pembelajaran, serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

REFERENCES

- Adillia F., Salimi M., Inovasi Pembelajaran: Penerapan Model Game Based Learning (GBL) dengan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD, Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 13 Nomor 3 Tahun 2025 ISSN : 2808-2621
- Adari, M. D., & Fajrina, S. (2025). Antara Bantuan dan Ketergantungan: Literatur Review Pengaruh AI terhadap Kognisi Peserta Didik. *Advances In Education Journal*, 2(3), 842–852.
- Aditya, M. N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan. In *Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* (Vol. 5, Nomor 1). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Afranisha. (2025). *Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ainiyah, M. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV Di Mi Tarbiyatussibyan*. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amalia, L., Handayani, W., & Amiruddin. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning (Gbl) Berbantuan. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2700–2710. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155> Submitted:
- Amanda, R., & Susanti, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Asesmen Berbasis Game Blooket dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(9), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i9.2025.7>
- Andriani, D., & Andriyati, N. (2023). Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Siswa di MI Ma'arif Sembego. *PRIMER: Journal of Primary Education Research*, 1(2), 47–52.

- Anisa, R. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(5), 4281–4292.
- Asyiqah, D. K. S., & Widagdo, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 250–259.
- Blooket Wiki. (n.d.). Diambil 17 September 2019, dari <https://www.blooket.com>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Endriani, A. K., Bimantara, B. A., & Alova, C. K. (2026). Pola Ajar Pembelajaran Pkn Dalam Konsep Prinsip Pancasila Di Kelas 5c Sd Negeri 1 Bendogerit. 2597–2607.
- Fadhila, H. I. A., Akyela, N. P., Oktavia, R. N., Suriansyah, W. R., Suriansyah, A., & Refianti, W. R. (2025). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Terhadap Perilaku Dan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 438–451.
- Fajriah, T., & Ningsih, E. R. (2024). Pengaruh teknologi komunikasi terhadap interaksi sosial di era digital. *Merdeka Indonesia Jurnal International*, 4(1), 149–158.
- Ferrary, C. H., Kurniawan, A., Safitri, R. Y., Krismawati, B. M., Rahmawati, K., & Darmawan, I. (2024). Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3985–3997.
- Fiestawa, A. R., Mulyani, D. S., & Fajria, D. W. (2025). PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Penggunaan Metode Game Based Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *All rights reserved*, 12(3), 325–336.
- Fitri, A. A., & Usamah, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 1 Bayuning. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7332–7341.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., S.Si., M. P. R. A. F., S.Si., M. S. J. U., M.Farm., A. E. F. U., S.Si., M. S. D. J. S., & Ria Rahmatul Istiqomah, M. I. K. (2020). Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *Antimicrobial Agents and Chemotherapy* (Cet.I, Vol. 58, Nomor 12). CV. Pustaka Ilmu.
- Hariyati, A., Safitri, D., Tyastuti, H. W., Hadini, L., Romadani, N., Fitriyah, Z., & Rahmawati, I. D. (2025). Analisis minat belajar siswa menggunakan media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 125–138.
- Humardani, F. T., Miyono, N., Artharina, F. P., & Mujilah, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas ISD N Sambirejo 02. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4026–4038.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Ika. *AJP1*, 01(03), 0–4.
- Jihan Amalya Rosyida, I. A. (2025). Analisis Tingkat Validitas Media Prezi Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 28–42. <https://doi.org/http://journal.umpo.ac.id/index.php/JPK/index>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211–222.
- Koerniantono, M. E. K. (2019). PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM. *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 4(1), 59–70. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.69>
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *AMI: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Naamy, N. (2019). *Metodologi Penelitian Dasar-Dasar & Aplikasinya*.
- Norlaila, & Hermina, D. (2021). Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(6), 41–42.

- Nurdalilah, N., Nasution, H. A., Wardani, H., Ramadhani, R., Sujarwo, S., & Desniarti, D. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Lingkungan di Sekitar Sekolah Sebagai Sumber Belajar di Yayasan Pendidikan Hafnan Simbolon. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(6), 816–822. <https://doi.org/10.25008/altifani.v3i6.507>
- Purba, T. C., Rotua, & Simanullang SP, R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Berbantuan Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Medan T.A 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian dan Inovasi*, 5(4), 240–248. <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1756>
- Rahma, F. A., Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.3 Melalui Penggunaan Media Blooket Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 1124–1129.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket Terhadap Pemahaman Siswa Fase C Dalam Materi Sda Skripsi* (Vol. 2). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Risa Palupi, S., & Suaedi, H. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 1–9.
- Rohimin, R., Masrul, M., & Hanafi, I. (2024). Pengaruh Minat Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar The Influence of Learning Interest on Problem-Solving Skills and Conceptual Understanding of Mathematics in Fourth Grade Elementa. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(8), 4061–4075.
- Ruth, B., Novia, R., & Surhayati, H. (2023). Perspektif semboyan pendidikan ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3673–3678.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal pendidikan tambusai*, 6(2), 9940–9945.
- Salamah, S. N., Wijayanti, D., & Setiawan, A. A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Sidoarum. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11535>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). Buku Ajar Penelitian (Teori Dan Praktik). In *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Cet.I, Nomor 1). Saba Jaya Publisher.
- Setiowati, F. P., Lubis, E., Lisdayanti, S., & Yudha, R. K. (n.d.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd Negeri 12 Lawang Kidul*. 28–37.
- Sri Handayani, Agis Mulya Akbar, & Namira Septia. (2025). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 322–329. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3606>
- Suantara, I. P. R. G., Lestari, N. G. A. M. Y., & Suryawan, I. G. (2025). Eksplorasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz untuk Menciptakan Minat Belajar Anak. *Journal on Early Childhood*, 8(3), 1504–1515. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i3.1309>
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Cet.I). ALFABETACV.
- Suhirman. (2021). Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis). In *Sanabil* (Cet.I). Sanabil.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2022). Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal. *Pema*, 2(2), 125–131.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektifitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123.

- Upit Hofifah, & Mislan Mislan. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. *Ikhlâs : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(2), 41–56. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wijaya, A., & Makraja, F. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Dan Konvensional Pada Pembelajaran Pai Di Sdn 32 Rejang Lebong. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(1), 38–54.
- Wininggar, I. A., Fitriana, S., & Lestari, F. W. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas IX-A di SMPN 01 Paninggaran. *Risâlah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 11(4), 1501–1510.
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (CET.I, Vol. 7, Nomor 2). Penerbit Adab.