

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA DIGITAL BLOOKET
PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

(Putri Febriani Dunggio¹), (Rustam I. Husain²), (Muhammad Sarlin³), (Nurainun⁴),
(Candra Cuga⁵)

(¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas
Negeri Gorontalo)

Email: puputdunggio8@gmail.com, rustamhusain@ung.ac.id
sarlin_muh@ung.ac.id, nurainun@ung.ac.id, candracuga@ung.ac.id

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in Social Sciences (IPS) through the use of Blooket digital media in class V of SDN 12 Kota Barat, Gorontalo City. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method consisting of two cycles, where each cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 8 students consisting of 5 male students and 3 female students. Data were obtained through observations of teacher and student activities and learning outcome tests. The results showed an increase in student learning outcomes after the implementation of Blooket media. In the initial observation, only 25% of students achieved the KKM. In cycle I, learning completeness increased to 50%, and in cycle II it increased significantly to 88% or as many as 7 students achieved a score of ≥ 75 . In addition, teacher and student activities also increased in each cycle, indicating that Blooket digital media is able to create more interactive, interesting, and motivating learning for students. Thus, it can be concluded that the Blooket digital media is effective in improving the social studies learning outcomes of fifth grade students. This media can be an innovative learning alternative and support technology-based learning in elementary schools.

Keywords: Learning Outcomes, Digital Media, Blooket, Social Studies, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penggunaan media digital Blooket di kelas V SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 8 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Data diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media Blooket. Pada observasi awal, hanya 25% siswa yang mencapai KKM. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 50%,

dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 88% atau sebanyak 7 siswa yang mencapai nilai ≥ 75 . Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus, menunjukkan bahwa media digital Blooket mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media digital Blooket efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif serta mendukung pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Digital, Blooket, IPS, Penelitian Tindakan Kelas.

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah upaya guna membuat murid siap dari aktivitas pembinaan serta pelatihan untuk bekal kedepannya. Umumnya pendidikan bermakna sebagai sebuah tahap hidup guna meningkatkan pribadi seseorang.

Pendidikan ialah sebuah faktor bertanggung serta terkhusus guna menaikkan mutu SDM serta membuat sebuah bangsa maju. Tahap Pendidikan bisa mewujudkan beragam gagasan yang berinovatif untuk era sekarang ini. Perkembangan kurikulum dilangsungkan guna mewujudkan beragam aturan pendidikan yang tepat dari penjabaran kurikulum yang baru dipakai, sebab kurikulum berupa sebuah jantung Pendidikan.

Semakin derasnyanya arus global memberikan dampak yang besar bagi pendidikan di Indonesia. Pemerintah berusaha keras untuk meningkatkan kualitas pendidikan di negara ini, agar dapat bersaing dengan negara lain. Salah satu cara memperbaiki kualitas pendidikan yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada hasil, tetapi juga

proses dalam pembelajaran tersebut. Pada dasarnya, hasil belajar yang baik diperoleh karena proses yang berjalan dengan baik pula.

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk perubahan tersebut adalah munculnya berbagai media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan teknologi, pembelajaran akan terasa menyenangkan dan menarik dalam memperkenalkan materi pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengolah ilustrasi yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Di antara berbagai platform pembelajaran interaktif yang ada, Media digital *Blooket* menjadi salah

satu media digital yang menawarkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh sebagian siswa karena penyajiannya yang cenderung bersifat teoritis dan kurang melibatkan aktivitas yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa dan, pada akhirnya, hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka.

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar dan merupakan Alat bantu dalam proses pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media digital *Blooket*, sebagai media digital berbasis permainan kuis, memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Fitur-fitur dalam *Blooket* seperti mode permainan, tantangan individu atau kelompok, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman siswa

terhadap materi yang diajarkan. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo sebagai salah satu sekolah dasar di wilayahnya, memiliki tantangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran IPS di kelas V. Berdasarkan pengamatan awal dan hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya, masih terdapat sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS, serta kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini mendorong perlunya penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Maka dengan menggunakan media digital *Blooket*, penelitian ini bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran IPS di kelas V pada SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo ini menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Melalui penelitian ini, akan diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan Media *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo. Selama proses pembelajaran dilaksanakan tentu dibutuhkan evaluasi hasil belajar guna mengukur keberhasilan siswa selama proses belajar. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat

dilihat dari perubahan yang mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pendidikan pada pembelajaran formal maupun Nonformal. Hasil belajar mencerminkan efektivitas proses pendidikan yang dilakukan oleh guru serta sejauh mana siswa mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan. Dengan demikian, hasil belajar menjadi indikator utama dari kesuksesan pendidikan yang diberikan oleh seorang guru kepada siswanya.

Hasil belajar adalah bukti akhir dari kegiatan belajar mengajar dengan nilai penentu berhasil ataupun tidaknya aktivitas belajar mengajar tersebut. Ada beberapa domain yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kognitif, afektif, juga psikomotorik, dimana pada setiap domain terdapat jenjang kemampuan dari yang sangat mudah hingga yang sulit/kompleks (Rina Febriana, 2019: 25). Untuk menghasilkan sebuah hasil belajar yang maksimal perlu adanya suatu kesiapan belajar yang sifatnya kognitif dan afektif (verbal), dalam artiannya perlu adanya perhatian dari pendidik agar materi yang dipelajari siswa dapat dipahami dan diaktualisasikan dengan baik. Artinya, kesiapan afektif perlu diaktualisasikan menggunakan model

pengembangan motivasi, adapun kesiapan kognitif diaktualisasikan dari tahap-tahap tumbuh kembang siswa tersebut (Iswah Adriana, 2008: 120).

Berdasarkan uraian diatas, menuntun peneliti untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Media Digital *Blooket* pada Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo”**

B. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian dan Karakteristik

Pengkajian ini diselenggarakan di SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo. Sekolah ini terletak di Jalan Raja Eyato, Kelurahan Buladu, Kecamatan Kota Barat, Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo. Kepala Sekolah SDN 12 Kota Barat, Kota Gorontalo yaitu Ibu Novita Selviana DJ Akase S.Pd, M.Pd., dengan jumlah guru 8 orang, tendik 2 orang dan jumlah seluruh siswa 87, laki-laki 42 orang dan perempuan 45 orang.

Karakteristik penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan tindakan kelas adalah siswa kelas V SDN SDN 12 Kota Barat, Kota Gorontalo, terdiri dari 8 orang siswa yang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 3 orang siswa perempuan. Penelitian ini dikembangkan untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Variabel Penelitian

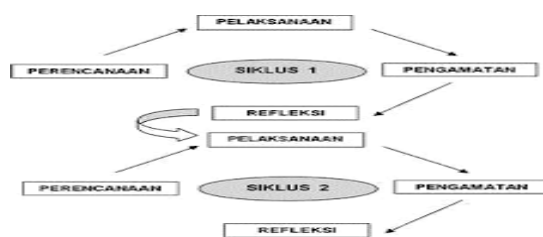
1. Variabel Input

Variabel input dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: (a) siswa kelas V, (b) guru sebagai peneliti sekaligus objek yang diamati selama pelaksanaan tindakan oleh pengamat, (c) media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media digital berupa media digital Blooket (d) evaluasi dilakukan dengan memberikan tes hasil kepada siswa setiap diakhir pembelajaran, (e) prosedur lembar observasi guru dan siswa.

2. Variabel Proses

Variabel proses yaitu proses pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran IPS Bab 3 “Teknologi untuk Kehidupan” dan 4 “Berkenalan dengan Bumi kita” menggunakan modul ajar dengan bantuan Media digital Blooket pada siswa kelas V di SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo.

3. Desain Penelitian



Gambar 1. Desain Jhon Elliot
(Sunendar,2012)

4. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sugiyono (2018: 204) menjelaskan dalam pelaksanaan pengumpulan data observasi dibedakan menjadi dua yaitu observasi berperan serta (*participant observation*) dan observasi non

partisipan. Selanjutnya dari segi instrumen yang digunakan observasi dibedakan menjadi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan observasi partisipan dalam melaksanakan pengumpulan data, yaitu peneliti terlibat secara langsung sebagai pengamat. Sedangkan dalam instrumen, peneliti menggunakan observasi.

2. Tes

Teknik ini digunakan oleh peneliti setiap kali selesai mengimplementasikan tindakan. Hasil tes juga dijadikan sebagai bahan refleksi diri bagi peneliti untuk mengungkap hasil belajar siswa terhadap penggunaan media digital pada pembelajaran IPS kelas V.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data. Dokumentasi juga menjadi pelengkap data observasi dan wawancara dengan pengumpulan data fisik yang berupa; foto, video rekaman maupun dokumen sekolah yang dijadikan bukti dalam pengumpulan data.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 12 Kota Barat, Kota Gorontalo, pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang terdiri atas 8 orang, dengan komposisi 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang materi

bab 3 dan 4 yang didukung oleh media pembelajaran digital berupa *Blooket*. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap objek penelitian untuk memperoleh data kondisi awal pembelajaran.

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan melalui diskusi bersama wali kelas 5 untuk mengetahui Hasil belajar siswa pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan langsung oleh peneliti di kelas 5 SDN 12, Kota Barat, Kota Gorontalo ditemukan bahwa sebagian siswa masih menunjukkan hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari nilai evaluasi harian, dan juga disebabkan oleh guru belum menggunakan media yang dapat menunjang pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, sehingga siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi secara mendalam.

Tabel 4. 1 Hasil Belajar Siswa Observasi Awal

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Algani Putra Datau	L	80	✓	
2	Dirga Hiola	L	70		✓
3	Moh. Alexander	L	80	✓	
4	Moh. Fabiannur Pade	L	50		✓
5	Rajatha El Sahaawi	L	50		✓
6	Ainun Zahria Lasimpala	P	50		✓
7	Nur Juliana Djalil	P	50		✓
8	Salsabila Panu	P	40		✓
JUMLAH				2	6
PRESENTASI				25%	75%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 8 siswa yang mengikuti observasi awal, terdapat 2 siswa (25%) yang mampu mencapai

nilai di atas KKM, sedangkan 6 siswa (75%) belum mampu mencapai KKM. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tahap observasi awal adalah 75. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah sehingga perlu dilakukan tindakan perbaikan. Pelaksanaan tindakan dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan dalam beberapa siklus untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, pada siklus pertama dilakukan dua kali pembelajaran dan siklus 2 hanya dilakukan 1 kali pembelajaran saja. Penelitian siklus 1 pertemuan I dan II dilaksanakan pada tanggal 16 September dan 17 September 2025, sedangkan untuk pelaksanaan siklus 2 pada tanggal 18 September 2025. Dalam penelitian ini, setiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, evaluasi, dan refleksi. Pada pelaksanaannya, guru kelas 5 selain berperan sebagai wali kelas juga bertindak sebagai observer yang mengamati aktivitas guru selama proses penelitian. Sementara itu, aktivitas siswa dinilai langsung oleh Teman sebaya.

Hasil pelaksanaan siklus I

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilaksanakan selama dua kali pertemuan dengan pengumpulan data dalam siklus I dilakukan bersama-sama oleh peneliti dan guru mitra sebagai pengamat, dimana kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dipantau melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Sebelum

melakukan penelitian peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian yang meliputi beberapa tahapan dibawah ini.

a. Tahap Perencanaan

Langkah awal yang dilakukan pada peneliti pada tahap ini adalah dengan terlebih dahulu melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan wali kelas 5 untuk meminta izin melaksanakan penelitian terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media digital *Blooket* pada pembelajaran IPS di kelas 5 SDN 12 Kota Barat, Kota Gorontalo.

Selanjutnya, peneliti melakukan diskusi dengan wali kelas V untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan media digital *Blooket* sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan modul ajar dan instrumen penelitian yang meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta soal evaluasi hasil belajar.

Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran dengan bantuan media digital *Blooket*.

b. Tahap Pelaksanaan

1). Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 16 September 2025 , dengan alokasi waktu 2 x 35 menit jam pelajaran. Jumlah siswa yang

mengikuti pembelajaran sebanyak 8 siswa dan materi yang di diajarkan pada pertemuan pertama adalah materi bab 3 Topik C “Teknologi untuk Kehidupan”.

Pada tahap pendahuluan, Guru memulai kegiatan dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa, serta melakukan pengecekan kehadiran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan isi pembelajaran mengenai topik yang akan dipelajari serta memperkenalkan media digital *Blooket* yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi empat kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas dua orang siswa.

Guru kemudian membagikan empat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok mengerjakan soal pada LKPD tersebut secara kompak dan bekerja sama, dengan bimbingan serta arahan dari guru selama proses diskusi berlangsung.

Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Presentasi

dilakukan secara bergiliran agar seluruh kelompok dapat saling menanggapi dan belajar dari jawaban kelompok lain.

Usai kegiatan presentasi dan diskusi, guru memberikan penguatan materi untuk menegaskan kembali konsep pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan permainan interaktif melalui media digital *Blooket* sebagai bentuk penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Media digital *Blooket* diakses melalui tautan (link) yang dibagikan guru dan ditampilkan pada layar LCD di depan kelas. Siswa kemudian menggunakan *Chromebook* masing-masing untuk membuka tautan tersebut, memasukkan username serta kode permainan (*game ID*) agar dapat bergabung ke dalam permainan. Seluruh langkah-langkah akses dan penggunaan media *Blooket* dipandu secara langsung oleh guru agar setiap siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lancar.

Selama permainan berlangsung, guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap beberapa aspek, seperti keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, kemampuan kerja sama dalam kelompok, serta ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan pada permainan *Blooket*.

Kegiatan penutup diawali setelah kegiatan permainan selesai. Guru memberikan lembar tes evaluasi yang berisi beberapa soal terkait materi pembelajaran. Tes evaluasi ini digunakan sebagai tolak

ukur untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital *Blooket*. Setelah hasil tes evaluasi dikumpul, Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang dilanjutkan dengan memberi motivasi dan penguatan kepada siswa serta mengakhiri pembelajaran dengan mengarahkan seorang siswa untuk menjadi pemimpin doa dan mengucapkan salam penutup.

2) Pertemuan II

Pertemuan ke 2 pada siklus 1 terlaksana pada hari Rabu, 17 September 2025 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit adapun materi yang diberikan lanjutan dari pertemuan ke 1 yaitu materi bab 4 Topik A yaitu "Ada Apa Saja di Bumi Kita?" .

Pada tahap pendahuluan, Guru memulai kegiatan dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa, serta melakukan pengecekan kehadiran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh wakil ketua kelas. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan isi pembelajaran mengenai topik yang akan dipelajari serta memperkenalkan dan menjelaskan kembali secara lebih rinci tentang media digital *Blooket* yang akan digunakan untuk membantu siswa memahami materi

dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi empat kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas dua orang siswa.

Guru kemudian membagikan empat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok mengerjakan soal pada LKPD tersebut secara kompak dan bekerja sama, dengan bimbingan serta arahan dari guru selama proses diskusi berlangsung.

Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Presentasi dilakukan secara bergiliran agar seluruh kelompok dapat saling menanggapi dan belajar dari jawaban kelompok lain.

Usai kegiatan presentasi dan diskusi, guru memberikan penguatan materi untuk menegaskan kembali konsep pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan permainan interaktif melalui media digital *Blooket* sebagai bentuk penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Media digital *Blooket* diakses melalui tautan (*link*) yang dibagikan guru dan ditampilkan pada layar LCD di depan kelas. Siswa kemudian menggunakan *Chromebook* masing-masing untuk membuka tautan tersebut, memasukkan username serta kode permainan (*game ID*) agar dapat bergabung ke dalam permainan. Seluruh langkah-langkah

akses dan penggunaan media *Blooket* dipandu secara langsung oleh guru agar setiap siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lancar.

Selama permainan berlangsung, guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap beberapa aspek, seperti keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, kemampuan kerja sama dalam kelompok, serta ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan pada permainan *Blooket*.

Kegiatan penutup diawali setelah kegiatan permainan selesai. Guru memberikan lembar tes evaluasi yang berisi beberapa soal terkait materi pembelajaran. Tes evaluasi ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital *Blooket*. Setelah hasil tes evaluasi dikumpul, Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang dilanjutkan dengan memberi motivasi dan penguatan kepada siswa serta mengakhiri pembelajaran dengan mengarahkan seorang siswa untuk menjadi pemimpin doa dan mengucapkan salam penutup.

c. Tahap Pengamatan

Aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas V Ibu Yuli Yana S.Pd., Berdasarkan pengamatan tersebut diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru pada proses pembelajaran Siklus I

pertemuan I yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik (4)	5	25%
Baik (3)	7	35%
Cukup Baik (2)	8	40%
Kurang (1)	0	0%
Jumlah	20	100%

Gambar 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan I

Data yang disajikan pada tabel yang di atas menggambarkan bagaimana hasil pengamatan terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa, dari 20 aspek yang diamati, 5 aspek memiliki kriteria sangat baik (25%), 7 aspek memiliki kriteria baik (35%), dan 3 aspek yang memiliki kriteria cukup (40%). Proporsi 0% tidak terdapat pada aspek manapun. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pada siklus I pertemuan pertama, observasi penilaian tindakan guru selama pembelajaran masih belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti memiliki 20 aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas V Ibu Yuli Yana S.Pd., Berdasarkan pengamatan tersebut diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru pada proses pembelajaran Siklus I pertemuan II yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik (4)	6	30%
Baik (3)	9	45%
Cukup Baik (2)	5	25%
Kurang (1)	0	0%
Jumlah	20	100%

Gambar 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, diperoleh data bahwa dari 20 aspek yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung di kelas, sebanyak 6 aspek (30%) memenuhi kriteria “sangat baik”. Sementara itu, terdapat 9 aspek (45%) yang berada pada kategori “baik”, 5 aspek (25%) tergolong “cukup”, dan tidak ada aspek yang masuk dalam kategori “kurang” (0%). Sehingga dapat disimpulkan hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I yang dilakukan selama dua kali pertemuan menunjukkan adanya perbaikan dalam kualitas aktivitas guru, dari siklus I pertemuan I ke siklus I pertemuan II, terjadi peningkatan, namun masih perlu adanya peningkatan pada siklus II.

Penilaian hasil belajar pada siklus I dilaksanakan diakhir pertemuan pembelajaran II yaitu pada hari Rabu 18 September 2025 hal ini dikerjakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada tindakan pada siklus I. Berikut hasil belajar dari siswa pada siklus I nampak pada tabel dibawah.

No	Nama Siswa	L/P	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Algani Putra Datau	L	90	✓	
2	Dirga Hiola	L	80	✓	
3	Moh. Alexander	L	90	✓	
4	Moh. Fabiannur Pade	L	60		✓
5	Rajatha El Sahraawi	L	80	✓	
6	Aimun Zahria Lasimpala	P	60		✓
7	Nur Juliana Djalil	P	60		✓
8	Salsabila Panu	P	50		✓
JUMLAH				4	4
PRESENTASI				50%	50%

Gambar 4. Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dari tabel diatas dapat kita lihat siswa yang meraih nilai dibawah KKM sejumlah 4 orang atau 50% sedangkan siswa yang meraih nilai diatas KKM sejumlah 4 orang atau 50%. Data tersebut memperlihatkan jika hasil belajar meningkat ketika menggunakan media digital blooket pada pembelajaran .Tetapi ketuntasan belajar siswa siklus 1 belum meraih indikator keberhasilan penelitian yang sudah diatur yakni sebesar 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 .

d. Hasil Analisis dan Refleksi Pembelajaran Siklus I

Berdasarkan hasil evaluasi pada Siklus I, menunjukkan bahwa penggunaan media digital *Blooket* dalam pembelajaran IPS mulai memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun belum mencapai target yang diharapkan.

Hasil refleksi terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa beberapa kendala masih ditemui selama pelaksanaan tindakan. Beberapa siswa masih kurang memahami materi, sehingga mengalami kesulitan ketika menjawab soal evaluasi melalui *Blooket*. Selain itu, penggunaan media digital belum sepenuhnya optimal, karena beberapa siswa

masih kebingungan dalam mengakses permainan dan memahami instruksi di dalamnya. Waktu pembelajaran juga kurang efektif, sebab sebagian waktu tersita oleh penjelasan teknis dan kendala perangkat. Meskipun demikian, antusias dan motivasi siswa mulai meningkat, terlihat dari keterlibatan aktif mereka selama aktivitas digital berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada Siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan, namun belum mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan pada Siklus II, seperti memaksimalkan pemahaman materi sebelum menggunakan *Blooket*, memperjelas langkah-langkah penggunaan media, meningkatkan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta mengatur waktu pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan selama satu pertemuan dengan pengumpulan data dalam siklus II dilakukan bersama-sama oleh peneliti dan guru mitra sebagai pengamat, dimana kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dipantau melalui lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Sebelum melakukan penelitian peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian yang meliputi beberapa tahapan dibawah ini.

a. Tahap Perencanaan

Secara umum, perencanaan siklus II sama dengan perencanaan siklus I, namun perencanaan tindakan siklus II disempurnakan dengan hasil refleksi siklus I. Persiapan diawali dengan peneliti menyusun modul ajar yang berfokus kepada kegiatan perbaikan yang belum optimal terkait dengan meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan penggunaan media digital *Blooket*, pemberian bimbingan tambahan bagi siswa yang belum tuntas, penguatan kerja sama bersama kelompok, serta evaluasi formatif selama proses pembelajaran untuk mengatasi hambatan yang belum tercapai pada siklus 1. dengan melakukan perbaikan perbaikan ini memungkinkan peneliti untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam materi IPS bab 4 melalui media digital *Blooket* pada siklus II

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II didasarkan pada modul ajar yang telah disusun dengan alokasi waktu 70 menit. Kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan perdana ini dilanjutkan dengan materi bab 4 yaitu Topik B yaitu "Bagaimana Bumi Kita Berubah?". yang dilaksanakan pada Kamis, 18 september 2025 selama 2x35 menit, menggunakan media digital *Blooket*.

Pada tahap pendahuluan, Guru memulai kegiatan dengan memberikan salam, menanyakan kabar siswa, serta melakukan pengecekan kehadiran. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua

kelas. Selanjutnya, guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Sebelum memasuki kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa.

Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan isi pembelajaran mengenai topik yang akan dipelajari serta kembali memperkenalkan media digital *Blooket* yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi dan menyelesaikan soal yang diberikan. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi 2 kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas empat orang siswa.

Guru kemudian membagikan empat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbeda kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok mengerjakan soal pada LKPD tersebut secara kompak dan bekerja sama, dengan bimbingan serta arahan dari guru selama proses diskusi berlangsung.

Setelah selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Presentasi dilakukan secara bergiliran agar seluruh kelompok dapat saling menanggapi dan belajar dari jawaban kelompok lain.

Usai kegiatan presentasi dan diskusi, guru memberikan penguatan materi untuk menegaskan kembali konsep pembelajaran yang telah dipelajari diselingi dengan tanya jawab terakait materi. Selama kegiatan tanya jawab yang dilakukan, Guru memberikan hadiah kepada

siswa yang berhasil menjawab dengan benar berupa snack ringan yang membuat siswa lain antusias.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan permainan interaktif melalui media digital *Blooket* sebagai bentuk penguatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Media digital *Blooket* diakses melalui tautan (*link*) yang dibagikan guru dan ditampilkan pada layar LCD di depan kelas. Siswa kemudian menggunakan *Chromebook* masing-masing untuk membuka tautan tersebut, memasukkan username serta kode permainan (*game ID*) agar dapat bergabung ke dalam permainan. Seluruh langkah-langkah akses dan penggunaan media *Blooket* dipandu secara langsung oleh guru agar setiap siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lancar.

Selama permainan berlangsung, guru melakukan pengamatan dan penilaian terhadap beberapa aspek, seperti keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan, kemampuan kerja sama dalam kelompok, serta ketepatan siswa dalam menjawab pertanyaan pada permainan *Blooket*.

Kegiatan penutup diawali setelah kegiatan permainan selesai. Guru memberikan lembar tes evaluasi yang berisi beberapa soal terkait materi pembelajaran. Tes evaluasi ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital *Blooket*. Setelah hasil tes evaluasi dikumpul, Guru bersama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang dilanjutkan dengan memberi

motivasi dan penguatan kepada siswa serta mengakhiri pembelajaran dengan mengarahkan seorang siswa untuk menjadi pemimpin doa dan mengucapkan salam penutup.

c. Tahap Pengamatan

Aspek penilaian aktivitas guru yang menjadi acuan pelaksanaan proses pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru observer, yaitu wali kelas V Ibu Yuli Yana S.Pd., Berdasarkan pengamatan tersebut diperoleh data hasil pengamatan aktivitas guru pada proses pembelajaran Siklus II yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

Klasifikasi Aspek	Jumlah Aspek	Presentase
Sangat Baik (4)	12	60%
Baik (3)	7	35%
Cukup Baik (2)	1	5%
Kurang (1)	0	0%
Jumlah	20	100%

Gambar 5. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dilihat hasil pengamatan aktivitas guru saat mengajar sudah memenuhi target yang diharapkan. Terdapat 20 aspek yang diamati, guru melakukan pengamatan disemua aspek. Terdapat 12 aspek yang memiliki kriteria sangat baik dengan presentase 60%, 7 aspek yang memiliki kriteria baik dengan presentase 35%, 1 aspek yang memiliki kriteria cukup dengan presentase 5% dan untuk kriteria kurang itu tidak memiliki aspek.

d. Hasil Analisis dan Refleksi Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, terlihat

bahwa proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media digital **Blooket** pada siklus II dapat dikategorikan **berhasil**. Keberhasilan ini tercermin dari hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil evaluasi belajar yang menunjukkan peningkatan signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, permasalahan yang muncul pada siklus sebelumnya juga telah berhasil diatasi, seperti kurangnya fokus siswa serta kesulitan dalam menggunakan media digital.

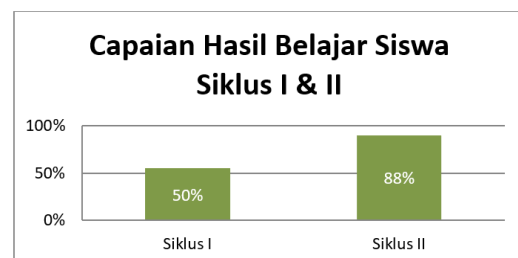
Hasil evaluasi menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat menjadi **7 siswa atau 88%**, sementara siswa yang belum mencapai KKM hanya **1 siswa atau 12%**. Pencapaian ini telah melebihi indikator keberhasilan penelitian yaitu minimal **80% siswa memperoleh nilai ≥ 75** .

Jika dibandingkan dengan siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi. Pada siklus I, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan, namun pada siklus II ketuntasan belajar meningkat dengan sangat baik hingga mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital **Blooket** terbukti dapat membantu siswa memahami materi IPS secara lebih interaktif, menarik, dan mudah diikuti.

Berdasarkan peningkatan hasil belajar tersebut, peneliti

menyimpulkan bahwa penerapan media digital **Blooket** pada pembelajaran IPS kelas V SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, peneliti memutuskan untuk **menghentikan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siklus II**.

Perkembangan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



Berdasarkan diagram di atas terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dimana pada siklus I, capaian hasil belajar siswa berada di angka 50% sedangkan pada siklus II, capaian hasil belajar siswa berada di angka 88%. Jadi dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 38% dari siklus I ke siklus II.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo, di kelas 5 dengan jumlah peserta didik 8 yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media digital **Blooket** pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan

terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dengan demikian hipotesis tindakan pada penelitian ini bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media digital Blooket di kelas 5 SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi pada siklus I, di mana hanya 4 siswa yang mencapai KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%. Pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 7 orang dengan ketuntasan klasikal sebesar 88%. Berdasarkan perbandingan hasil siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan ketuntasan belajar sebesar 38%, yaitu dari 50% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa ini terjadi karena penggunaan media digital Blooket dalam proses pembelajaran. Media digital Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan kompetitif sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS. Media ini juga memudahkan siswa memahami materi melalui permainan edukatif yang mendorong keterlibatan langsung dan meningkatkan fokus selama proses belajar.

Selain media, strategi pembelajaran yang digunakan guru juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan Blooket membantu guru menyajikan materi secara lebih variatif, memberikan umpan balik cepat, serta memungkinkan guru

memantau perkembangan pemahaman siswa secara real time. Kombinasi antara strategi pembelajaran yang tepat dengan pemanfaatan media digital yang menarik terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar dari 50% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hal berikut terbukti dari hasil belajar pada siswa pada prasiklus, siklus I dan II tergambar pada milestone dibawah ini.

Selain temuan yang telah dijelaskan, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Cuga dkk. (2024) menyatakan Kurangnya media digital berdampak pada hasil pembelajaran siswa yang rendah. Dan menurut Hidayat (2020), media pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena sifatnya yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di SDN 12 Kota Barat, di mana penggunaan Blooket mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung melalui mekanisme permainan dan kuis interaktif.

Selain itu, teori pembelajaran konstruktivistik juga mendukung penggunaan media digital seperti Blooket. Piaget (1976) dan Vygotsky (1978) menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar agar mereka mampu membangun pengetahuan secara

bermakna. Blooket, melalui fitur kuis, tantangan, dan leaderboard, memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan materi, teman sebaya, dan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Kajian lain dari Santoso (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa karena adanya stimulasi visual dan kinestetik. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Blooket tidak hanya menghadirkan pertanyaan dalam bentuk teks, tetapi juga menyertakan elemen visual dan sistem poin yang memberikan umpan balik instan, yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mempermudah pencapaian ketuntasan belajar.

Selain faktor media, penelitian ini juga menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Menurut Arikunto (2013), kombinasi antara strategi pembelajaran yang tepat dan media yang menarik akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa tidak hanya memperoleh informasi tetapi juga mampu menginternalisasi pengetahuan dengan baik. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar sebesar 38% dari siklus I ke siklus II.

Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media digital interaktif, seperti Blooket, dalam strategi pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan,

dan hasil belajar siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 12 Kota Barat Kota Gorontalo. Penerapan Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 25% pada observasi awal, menjadi 50% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap siklus, baik dari segi keterlibatan, perhatian, maupun antusiasme dalam mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian, media digital Blooket layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran IPS di sekolah dasar, karena mampu membantu guru mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Ani Heryani, Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD

- kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 123–132.
- Arifin, Z., & Ningsih, S. (2021). Penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 112–121.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Ed. Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cuga, C., dkk. (2023). Learning Pancasila through Garuda AR media: Development of augmented reality learning media in elementary schools. *Jurnal (artikel pengembangan media AR)*.
- Cuga, C., dkk. (2023). Penerapan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbantuan LKPD Liveworksheets untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa sekolah dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 296–303.
- Dewi, K. A., & Hartati, S. (2023). Pemanfaatan platform digital Blooket dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Edukasi Digital*, 5(2), 55–65.
- Dilonia, A., Melki, R. A., & Gusmaneli. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 2(2), 07–24.
- Dzulfikar, A., Cuga, C., & Ismail, R. P. (2025). Pengembangan media pembelajaran augmented reality dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. *Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)*, 2(1), 868–877
- Fadli saiful, Marazaenal A. 2024. Pemanfaatan blooket game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di ma al qadir qamarul huda menemeng. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat*. Volume 04 No. 01
- Fauziah, L., & Mahmud, A. (2021). Efektivitas pembelajaran daring berbasis teknologi pada mata pelajaran IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(3), 144–153.
- Febriana, R. (2019). *Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B.Uno, dan Nina Lamatenggo, 2016, *Landasan Pendidikan*. PT Bumi aksara: JakartaInstructional Technology and Media for Learning
- Hasanah Nur.2016.peningkatan hasil belajar ips melalui metode tebak katapada siswa kelas

- V. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 16 Tahun ke-5 2016
- Hidayat, R. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(2), 45–52. Kemendikbud. (2021). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kristanti, N. N. D. (2022). Media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual muatan IPS pada materi kenampakan alam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–55.
- Ladju, A., Cuga, C., & Ismail, R. P. (2025). Meningkatkan wawasan kebangsaan siswa melalui media permainan edukasi kartu linimasa pada siswa kelas IV SDN 47 Dumbo Raya. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(4), 1701–1706.
- Lestari, D. P., & Santoso, R. (2022). Pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi kuis digital di sekolah dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4(1), 48–58.
- Mamonto, E. F., Cuga, C., Pomalingo, S., & Amin, B. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar PKn menggunakan model active learning type role reversal question di kelas V SDN 2 Kecamatan Bulango Selatan Kabupaten Bone Bolango. *Student Journal of Elementary Education*, 3(2), 137–156.
- Piaget, J. (1976). *The grasp of consciousness: Action and concept in the young child*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Pranoto, C. (2020). Penggunaan media digital untuk peningkatan hasil belajar IPS kelas V SDN Mojorejo 01. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 58–65.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santika, A., Eliawati, N., & Sopiah, A. D. (2025). Analisis Literatur: Strategi Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 50–59.
- Santoso, B. (2019). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 23–

30. Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sarlin M, 2018. Analisis Minat belajar siswa terhadap perubahan hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di sdn 104 kota utara kota Gorontalo. *cokroaminoto Journal of Primary Education* Vol.1 No.1 October 2018
- Sri Ayu. (2020). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran IPS di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Online*, 4(2), 87–95.
- Thowaf, S. M., dkk. (2020). Multimedia interaktif buku digital 3D pada materi IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 100–110.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Yunus, R., Adhani, Y., Adjie, Z., & Cuga, C. (2024). Development of augmented reality (AR)-based civics learning media to improve global diversity character in junior high school. *JAMBURA Journal Civic Education*, 4(2), 505–518.
- Yusuf, C. A., Pomalingo, S., & Nurainun. (2025). Analisis peran guru dalam mengelola hasil belajar siswa di SDN 8 Dungaliyo, Gorontalo. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(3), 1488–1498.
- Zahra, I., & Nurhayati, D. (2021). Penerapan model pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(3), 120–130.