

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING
BERBANTUAN MEDIA BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
GUGUS V KECAMATAN GEROKGAK**

Kadek Siska Widi Astuti^{1*}, Heny Nirmayani², Putu Eka Sastrika Ayu³
^{1,2,3}PGSD, Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja
[1*widiastuti170502@gmail.com](mailto:widiastuti170502@gmail.com), [2*henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id](mailto:henynirmayani@stahnmpukuturan.ac.id),
[3*ekasastrika@mpukuturan.ac.id](mailto:ekasastrika@mpukuturan.ac.id)
*Corresponding author**

ABSTRACT

The low Pancasila Education learning outcomes among fifth-grade students at SDN Gugus V, Gerokgak District, caused by lecture-dominated teaching and limited innovative media, motivated this study. This research aimed to determine significant differences in Pancasila Education learning outcomes between students taught using the Game Based Learning model assisted by Blooket media and conventional learning. A quantitative quasi-experimental approach with Pretest-Posttest Control Group Design was employed. The sample consisted of 34 students from SDN 2 Musi as the experimental group and 28 students from SDN 2 Banyupoh as the control group. Independent t-test results yielded t-value = 7.579 with significance $0.000 < 0.05$. The experimental group's posttest mean of 76.85 exceeded the control group's 45.18, with an N-Gain of 61.38% categorized as moderately effective. It is concluded that the Game Based Learning model assisted by Blooket media significantly influences Pancasila Education learning outcomes among fifth-grade students at SDN Gugus V, Gerokgak District.

Keywords: *Blooket, Game Based Learning, Pancasila Education Learning Outcomes*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Gugus V Kecamatan Gerokgak akibat dominasi metode ceramah dan minimnya media inovatif melatarbelakangi penelitian ini. Tujuan penelitian untuk mengetahui perbedaan signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang dibelajarkan dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* dan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experiment* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel terdiri dari 34 siswa SDN 2 Musi sebagai kelompok eksperimen dan 28 siswa SDN 2 Banyupoh sebagai kelompok kontrol. Hasil uji-t *independent* menunjukkan t-hitung = 7,579 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata *posttest* eksperimen 76,85 lebih tinggi dari kontrol 45,18, dengan N-Gain 61,38% berkategori cukup efektif. Disimpulkan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN Gugus V Kecamatan Gerokgak.

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

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi yang berlangsung secara masif telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan, menuntut hadirnya generasi yang kreatif, adaptif, dan inovatif. Indonesia sebagai negara berkembang tidak terlepas dari arus transformasi digital ini, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi strategis untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses belajar mengajar guna menghadapi tantangan zaman (Hakim & Yulia, 2024). Pendidikan sendiri merupakan usaha yang disengaja untuk merancang lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan, serta akhlak mulia sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Keberhasilan proses pendidikan tersebut pada akhirnya tercermin melalui hasil belajar yang dicapai siswa, yang menjadi tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus fungsi sentral dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (Anjarwani, 2014).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan kondisi yang belum sejalan dengan harapan tersebut, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena penyampaianya masih didominasi metode ceramah yang bersifat *teacher centered*, sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi yang pasif (Baru, Remme, Olinsiah, & Pasolang, 2023). Kondisi ini terkonfirmasi melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada 20 Oktober 2025 di tujuh Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Gerokgak. Ditemukan bahwa hanya 30% siswa yang aktif dalam pembelajaran, guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, serta terdapat siswa yang tidak memperhatikan dan bercanda saat guru menjelaskan materi. Dampak nyata dari kondisi ini tercermin pada data hasil Penilaian Akhir Semester I mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, di mana dari 190 siswa, hanya 89 yang dinyatakan tuntas sementara 101 siswa lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75.

Fakta ini mempertegas bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus hasil belajar siswa secara signifikan (Sukasih, 2018).

Sebagai respons atas permasalahan tersebut, model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) hadir sebagai alternatif yang menjanjikan. Model ini mengintegrasikan permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga materi lebih mudah dipahami siswa (Siregar & Sitepu, 2023). Efektivitas model GBL semakin optimal ketika dipadukan dengan media *Blooket*, yakni platform pembelajaran interaktif berbasis *website* yang mengintegrasikan elemen kuis dan *game* untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan memotivasi peserta didik (Febriana & Pujosusanto, 2023). Penerapan media *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Rahma, Chotimah, & Mutiara (2025) yang mencatat peningkatan ketuntasan dari 33,33% menjadi 89,74% melalui

penggunaan media tersebut. Sejalan dengan itu, Na'im & Utaminingsih (2025) menegaskan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* dan siswa yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket*?" Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa antara kelas yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN di Gugus V Kecamatan Gerokgak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* atau eksperimen semu, yang bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hasil penelitian melalui perbandingan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Bungin, 2007). Desain yang diterapkan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan diberikan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V dari tujuh SDN di Gugus V Kecamatan Gerokgak yang berjumlah 191 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling* melalui metode undian setelah sebelumnya dilakukan uji kesetaraan antarkelas menggunakan *Paired Samples Test* berbantuan SPSS 27.00. Berdasarkan hasil pengundian, terpilih siswa kelas V SDN 2 Musi sebanyak 34 orang sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket*, serta siswa kelas V SDN 2 Banyupoh sebanyak 28 orang sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang telah melalui uji validitas isi (Gregory), validitas butir (*Point Biserial*), reliabilitas (*KR-20* dengan $r = 0,88$ kategori sangat tinggi), daya beda, dan tingkat kesukaran. Analisis data mencakup statistik deskriptif, uji *N-Gain*, uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas *Levene*, serta uji hipotesis menggunakan uji-*t independent* berbantuan SPSS 27.00 *for windows* pada taraf signifikansi 5% (Creswell, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini menghasilkan data kuantitatif yang diperoleh melalui instrumen tes objektif berupa *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Berikut disajikan hasil analisis data secara sistematis meliputi deskriptif data, uji *N-Gain*, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Deskriptif Data Hasil Belajar

Secara keseluruhan, terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara capaian kedua kelompok setelah perlakuan diberikan.

Kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Gambaran menyeluruh mengenai distribusi skor kedua kelompok disajikan pada Tabel 1 berikut.

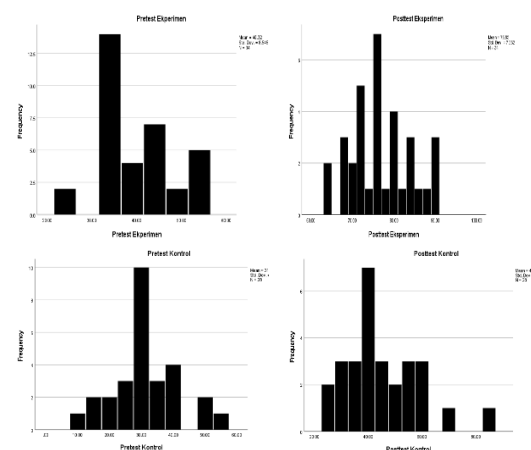
Tabel 1. Rekapitulasi Deskriptif Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Statistik	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
Mean	40,32	76,85	31,14	45,18
Median	39,11	76,00	30,75	41,71
Modus	32,00	76,00	30,00	40,00
Std. Deviasi	8,54	7,26	10,42	14,02
Skor Minimal	24,00	64,00	10,00	25,00
Skor Maksimal	56,00	90,00	56,00	86,00

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 40,32 dan kelompok kontrol sebesar 31,14 keduanya berada pada kategori tidak baik berdasarkan konversi kriteria ideal ($M_i = 50,00$; $SD_i = 16,67$). Setelah perlakuan diberikan, rata-rata *posttest* kelompok eksperimen meningkat signifikan menjadi 76,85

yang tergolong kategori sangat baik, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 45,18 yang tergolong kategori cukup. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* memberikan dampak peningkatan hasil belajar yang jauh lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Untuk memperjelas gambaran perbandingan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara visual, disajikan diagram batang pada Gambar 1 berikut. Diagram ini menggambarkan secara komprehensif besaran peningkatan yang terjadi pada masing-masing kelompok sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest* Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Berdasarkan Gambar 1, terlihat secara visual bahwa kelompok eksperimen mengalami lonjakan nilai rata-rata yang sangat signifikan, yakni dari 40,32 pada *pretest* menjadi 76,85 pada *posttest*. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan yang relatif rendah, yaitu dari 31,14 menjadi 45,18. Kesenjangan peningkatan antara kedua kelompok ini secara nyata memperlihatkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* jauh lebih efektif dalam mendongkrak capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan.

Hasil Uji N-Gain

Untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok, dilakukan perhitungan *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil uji N-Gain secara ringkas disajikan pada Tabel 2 berikut.

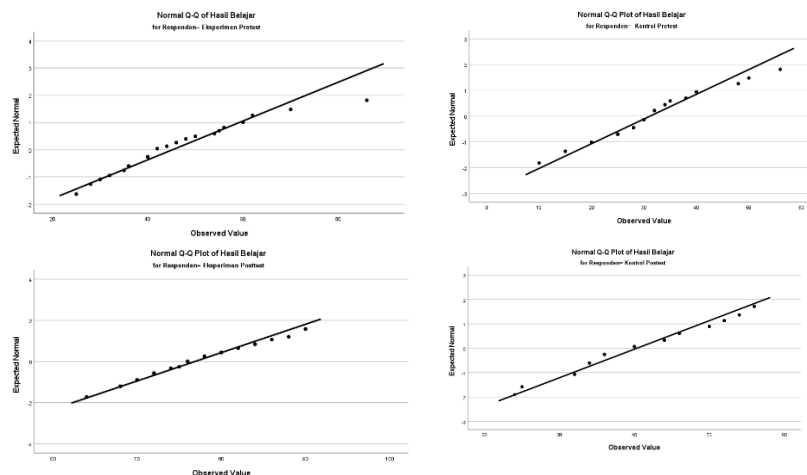
Tabel 2. Hasil Uji N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	40,32	76,85	61,38	Cukup Efektif
Kontrol	31,14	45,18	21,30	Tidak Efektif

Eksperimen	40,32	76,85	61,38	Cukup Efektif
Kontrol	31,14	45,18	21,30	Tidak Efektif

Berdasarkan Tabel 2, kelompok eksperimen memperoleh skor N-Gain rata-rata sebesar 61,38% yang berada pada interval 56–75% sehingga dikategorikan cukup efektif. Sementara itu, kelompok kontrol hanya memperoleh skor N-Gain sebesar 21,30% yang berada pada interval < 40% sehingga dikategorikan tidak efektif. Perbedaan ini secara empiris membuktikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Guna memberikan gambaran yang lebih intuitif dan mudah dipahami mengenai tingkat efektivitas peningkatan hasil belajar pada masing-masing kelompok, perbandingan skor N-Gain antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol divisualisasikan dalam bentuk diagram pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Skor N-Gain Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Gambar 2 secara gamblang memperlihatkan bahwa skor N-Gain kelompok eksperimen sebesar 61,38% berada jauh di atas skor N-Gain kelompok kontrol yang hanya mencapai 21,30%. Selisih yang mencapai lebih dari 40 poin persentase ini menegaskan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* mampu menghasilkan efektivitas peningkatan hasil belajar dalam kategori cukup efektif, sementara pembelajaran konvensional hanya berada pada kategori tidak efektif. Temuan ini semakin memperkuat argumen bahwa

inovasi pembelajaran berbasis permainan digital merupakan strategi yang relevan dan berdampak nyata dalam meningkatkan kualitas capaian akademik siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Data	N	Mean	Std. Deviasi	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretest Eksperimen	34	39,52	8,68	0,081	Normal
Posttest Eksperimen	34	76,70	7,03	0,171	Normal
Pretest Kontrol	28	30,25	8,61	0,135	Normal
Posttest Kontrol	28	42,09	9,37	0,200	Normal

Berdasarkan Tabel 3, seluruh nilai signifikansi pada keempat data

lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan

posttest kedua kelompok berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene Test* menghasilkan nilai signifikansi *based on mean* sebesar $0,260 > 0,05$, yang berarti varians data kedua kelompok dinyatakan homogen. Terpenuhinya kedua asumsi tersebut memungkinkan analisis dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t *independent* dengan asumsi varians homogen (*equal variances assumed*). Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji-t Independent

Kelompok	Mean	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	58,12	7,579	122	0,000	H ₁ Diterima
Kontrol	35,41				

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,579 dengan Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 58,12 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 35,41 dengan selisih 22,71 poin. Dengan demikian, dapat

disimpulkan secara statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas V SDN Gugus V Kecamatan Gerokgak Tahun Pelajaran 2025/2026.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t *independent*, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,579 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H₁ diterima. Temuan ini secara statistik membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Blooket* dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata *posttest* kelompok eksperimen mencapai 76,85 dengan kategori sangat baik, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 45,18 dengan kategori

cukup, menghasilkan selisih sebesar 22,71 poin. Hasil uji *N-Gain* turut memperkuat temuan tersebut, di mana kelompok eksperimen memperoleh skor 61,38% berkategori cukup efektif, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya mencapai 21,30% berkategori tidak efektif.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen tidak terlepas dari karakteristik model GBL yang mampu menghadirkan pengalaman belajar aktif, interaktif, dan kompetitif secara bersamaan. Model *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan ke dalam proses instruksional untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah sekaligus membangun suasana belajar yang menyenangkan dan penuh keceriaan (Siregar & Sitepu, 2023). Dalam konteks penelitian ini, penerapan GBL melalui enam sintaks sistematis mulai dari pemilihan *game* sesuai topik, penjelasan konsep, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan *game*, perangkuman dan penghargaan, hingga refleksi, berhasil mendorong keterlibatan aktif seluruh

siswa secara merata dalam setiap pertemuan pembelajaran.

Kontribusi media *Blooket* dalam penelitian ini juga terbukti sangat signifikan. *Blooket* merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis *website* yang mengintegrasikan elemen kuis dan *game* sehingga mampu berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan pada akhirnya meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa (Febriana & Pujosusanto, 2023). Melalui berbagai mode permainan yang tersedia, siswa tidak sekadar menjawab soal, melainkan terlibat dalam kompetisi kelompok yang menuntut mereka untuk berdiskusi, berpikir cepat, dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Situasi ini mendorong siswa menyerap informasi secara tidak langsung dari apa yang mereka lihat dan alami selama permainan berlangsung (Nainggolan, Haryati, & Lubis, 2024). Penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara khusus memberikan kontribusi nyata dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia melalui kuis interaktif, sehingga tujuan mata pelajaran untuk menanamkan sikap toleransi dan memperkuat rasa

persatuan dalam keberagaman dapat tercapai lebih optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dan konsisten dengan berbagai kajian terdahulu yang relevan. Na'im & Utaminingsih (2025) membuktikan bahwa *Game Based Learning* merupakan pendekatan menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V pada materi kebudayaan Indonesia. Amalia, Handayani, & Amiruddin (2025) juga menemukan pengaruh signifikan model GBL berbantuan *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V dengan nilai signifikansi 0,001. Lebih lanjut, Maivina & Mustika (2025) melaporkan bahwa penerapan GBL berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa secara dramatis dari 75% menjadi 90%. Secara khusus terkait penggunaan *Blooket*, penelitian Rahma, Chotimah, & Mutiara (2025) menunjukkan peningkatan ketuntasan hasil belajar Pendidikan Pancasila dari 33,33% pada pra-siklus hingga mencapai 89,74% pada siklus akhir. Selain itu, Pratiwi, Najwa, & Attalina (2025) membuktikan bahwa *Blooket* efektif meningkatkan minat belajar dan ketuntasan hasil belajar, dengan

77,77% siswa berhasil mencapai KKM.

Dari perspektif teoritis, keberhasilan model GBL berbantuan *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui landasan teori konstruktivisme. Konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif di mana peserta didik menyusun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman nyata dan interaksi dengan lingkungannya (Suparlan, 2019). Jean Piaget menegaskan bahwa konstruktivisme berfokus pada proses penemuan pengetahuan yang dikonstruksikan siswa dari realitas di lapangan, di mana siswa secara alami mengorganisasikan informasi baru ke dalam struktur mental yang disebut skema (Trianto, 2007). Dalam pembelajaran menggunakan *Blooket*, siswa tidak menerima materi secara pasif melainkan terlibat langsung memecahkan masalah dalam permainan, sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung secara aktif dan bermakna. Pandangan Vygotsky turut memperkuat hal ini, bahwa pembelajaran lebih efektif dalam suasana kooperatif ketika siswa dengan berbagai kemampuan saling

berinteraksi untuk memecahkan masalah, sebagaimana yang terjadi dalam diskusi kelompok selama permainan *Blooket* berlangsung.

Meskipun demikian, pelaksanaan penelitian ini tidak lepas dari sejumlah kendala. Keterbatasan dan ketidakstabilan jaringan internet di area sekolah sempat menyebabkan beberapa siswa mengalami keterlambatan saat mengakses kuis. Selain itu, antusiasme tinggi siswa terhadap format permainan interaktif pada awal penerapan sempat membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif, sehingga diperlukan manajemen kelas yang lebih ketat dari guru. Kendala-kendala ini bersifat teknis prosedural yang dapat dimitigasi, berbeda dengan tantangan mendasar pada kelas kontrol berupa rendahnya keterlibatan kognitif siswa akibat pembelajaran yang bersifat monoton dan searah (Septianing, Melati, Cantika, & Destiani, 2024). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan, terbukti secara statistik bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada kelas V SDN Gugus V Kecamatan Gerokgak, dibuktikan melalui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Model inovatif ini tidak hanya berhasil meningkatkan capaian akademik siswa secara signifikan, tetapi juga menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sesuai karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Implikasi temuan ini mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi berbasis permainan dalam praktik pembelajaran sehari-hari guna mengatasi kejenuhan dan kepasifan siswa. Selanjutnya, pihak sekolah disarankan memfasilitasi ketersediaan jaringan internet yang memadai serta mendorong pelatihan penggunaan platform digital bagi

seluruh tenaga pendidik. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji penerapan model GBL berbantuan *Blooket* pada variabel, mata pelajaran, maupun jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Luthfia, Handayani, Widya, & Amiruddin. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning (GBL) Berbantuan Educaplay Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2700–2710. Retrieved from <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3155>
- Anjarwani, Rina. (2014). Kajian Faktor-Faktor Akademik Dan Non Akademik Mahasiswa Biologi Berkesulitan Belajar Di Universitas Negeri Semarang. *Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang*.
- Baru, Yusem, Remme, Beatric Videlia, Olinsiah, Olinsiah, & Pasolang, Dian. (2023). Penggunaan Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Matematika Di SDN No. 213 Inpres Lemo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 943–949. Retrieved from <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.959>
- Bungin, Burhan. (2007). Analisis data penelitian kualitatif. *RajaGrafindo Persada*.
- Creswell, John W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Febriana, Nurinda, & Pujosusanto, Ari. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket. *E-Book Journal Laterne*, 12(2), 6. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525>
- Hakim, Aulia Nur, & Yulia, Leni. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 4763–4774. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Maivina, Rindi, & Mustika, Dea. (2025). Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Di SDN 008 Sukaraja Kuantan Singingi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 346–361. Retrieved from <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.7136>
- Na'im, Salsabila, & Utaminingsih, Sri. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V. *Tunas Nusantara*, 7(1), 37–50. Retrieved from <https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019>
- Nainggolan, Milenia, Haryati, Feri, & Lubis, Zuraida Hanum. (2024). Penerapan Media Games Blooket pada Mata Pelajaran Pendidikan

- Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 066050 Medan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 441–450. Retrieved from <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834>
- Pratiwi, Anggun Siska, Najwa, Muhammad Safaruddin, & Attalina, Syailin Nichla Choirin. (2025). Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 769–777.
- Rahma, Fazilla Akmalia, Chotimah, Umi, & Mutiara, Tyas Masito. (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). Retrieved from <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11535>
- Septianing, Isti, Melati, Lina, Cantika, Nabila Deo, & Destiani, Wannuraniza. (2024). Pengaruh penerapan game based learning terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94–103. Retrieved from <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2722>
- Siregar, Pebri Dayani, & Sitepu, Melyani Sari. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 1–19. Retrieved from <https://doi.org/10.36987/josdim.v3i2.5099>
- Sukasih, Ni Nyoman. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 256. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Trianto. (2007). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.