



## Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS

Dwi Ayu Lestari<sup>1</sup>, Rury Rizhardi<sup>2</sup>, Ida Suryani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Palembang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>dwi.ayu14560@guru.sd.belajar.id, <sup>2</sup>ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id,

<sup>3</sup>ida954321@gmail.com

### Informasi Artikel

Submitted: 25-06-2025

Accepted: 14-09-2025

Published: 15-10-2025

### Keywords:

Blooket Media  
Learning Outcomes

### Abstract

*This study aims to determine the effect of using Blooket media on the learning outcomes of third-grade students on the subject of types of work in Social Sciences (IPS) at SDN 06 Rambang Kuang. This study uses a quantitative approach with experimental research in the form of quasi-experiments and Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects of the study were third-grade students, with class III A consisting of 19 students as the control class and class III B consisting of 16 students as the experimental class. The instrument used was a multiple-choice test of 10 questions to measure learning outcomes before and after treatment. The experimental class was given learning using Blooket media, while the control class used conventional methods. Based on the results of statistical tests showing a  $t$ -count value of  $1.749 < t$ -table  $2.035$  and a sig. 2-tailed value of  $0.090 > 0.05$ . Thus, it can be concluded that there is no effect of using Blooket media on the learning outcomes of third-grade students on the subject of types of work in Social Sciences.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN 06 Rambang Kuang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen dalam bentuk quasi eksperimen dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek penelitian adalah siswa kelas III, dengan kelas III A yang berjumlah 19 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas III B yang berjumlah 16 siswa sebagai kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Kelas eksperimen diberi pembelajaran menggunakan media Blooket, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai  $t$  hitung  $1,749 < t$  tabel  $2,035$  dan nilai sig. 2 tailed  $0,090 > 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS.

**Kata Kunci:** Media Blooket, Hasil Belajar.

### 1. PENDAHULUAN

Pada era global zaman sekarang, konteks pembelajaran modern memiliki ikatan yang sangat kuat hubungannya terhadap pendidikan dan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, cara kita mengakses dan menyampaikan informasi telah berubah secara signifikan. Pendidikan saat ini bukan hanya sebatas pada kelas konvensional, namun melibatkan bermacam sarana dan platform digital yang dapat memperluas pengetahuan dalam proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Dengan bantuan teknologi,

pengajar kini bisa memakai berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan atraktif, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar dapat meningkat. Adanya media pembelajaran ini membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa [1]

Untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menunjang pembelajaran era digital di saat ini, guru perlu menggunakan media yang menarik agar siswa termotivasi dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran yaitu media Blooket. Berdasarkan pendapat Febriana dan Pujosusanto dalam dunia pendidikan, Blooket menjadi salah satu contoh gamifikasi [2]. Platform ini menyajikan kuis-kuis seru berbasis web yang bisa membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat diakses melalui (Johni et al, 2024, p.940) [3]. Blooket menyediakan berbagai mode permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memilih cara belajar yang mereka sukai dan menjadikannya lebih menyenangkan [4].

Sejalan dengan itu, pembelajaran IPS di SD yang memiliki tujuan membantu siswa mengenali lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan geografi yang ada di sekitarnya serta memberikan dasar untuk perkembangan individual sesuai dengan bakat, minat, dan keahlian, juga persiapannya untuk melanjutkan pendidikan ke level berikutnya. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan pemahaman tentang berbagai konsep pembelajaran, tetapi juga mengasah dan membentuk sikap, nilai, moral, serta keterampilan dengan berlandaskan pada konsep-konsep yang telah dipelajari [5].

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 06 Rambang Kuang, sebagian besar guru belum mengaplikasikan pembelajaran yang bervariasi, khususnya media teknologi digital, sehingga penggunaan media pembelajaran belum optimal. Selain itu penerapan metode belajar yang konvensional, serta fasilitas pendukung seperti proyektor yang belum dimanfaatkan secara maksimal, membuat siswa cepat kehilangan fokus dan minat belajar. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas IIIB diperoleh data yang menunjukkan hasil belajar IPS siswa nilainya masih cukup rendah, terlihat dari angka rata-rata ulangan harian siswa dimana KKM yang ditentukan yaitu 65 sementara rata-rata hasil proses belajar siswa dilihat dari data ulangan harian yaitu 67,33 dengan katagori terdapat 40 % siswa yang nilainya rendah, 26,67% yang nilainya sedang, dan 33,33% yang nilainya tinggi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menunjang pembelajaran era digital di saat ini, guru perlu menggunakan media yang menarik agar siswa termotivasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran direncanakan untuk proses belajar individual karena siswa diberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media tersebut [6]. Sementara Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar [7]. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran yaitu media Blooket. Blooket merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang relatif baru, yang berbasis website dan mengintegrasikan elemen game-kuis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan imersif, sehingga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik, yang pada akhirnya dapat membuat motivasi dan hasil belajar siswa lebih meningkat [8]. Blooket menjadi salah satu contoh gamifikasi. Platform ini menyajikan kuis-kuis seru berbasis web yang bisa membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan dapat diakses melalui [9]. Blooket menyediakan berbagai mode permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memilih cara belajar yang mereka sukai dan menjadikannya lebih menyenangkan. Situasi ini diperkenalkan sebagai tindakan untuk mengoptimalkan keceriaan, minat belajar siswa, interaksi saat pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar lewat berbagai konten pendidikan, di mana peserta didik secara tidak langsung menyerap informasi yang disampaikan dari apa yang mereka lihat [10]. Hal tersebut tentu saja akan membawa pengaruh positif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, serta partisipasi aktif seperti bertanya dan menjawab pertanyaan yang turut mendukung pencapaian tersebut [11]. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kompetensi atau kemampuan di bidang kognitif, emosional, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Hamalik, tujuan pembelajaran adalah penjelasan tentang perilaku yang diharapkan siswa setelah selesainya proses pembelajaran [12]. Dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran IPS, siswa dapat lebih mudah mengaitkan materi yang dipelajari dengan realitas yang ada di sekitarnya, serta mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan ke level berikutnya sesuai dengan bakat, minat, dan keahlian mereka.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS”.

## 2. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 06 Rambang Kuang, Jl. Ibul Dalam RT. 01/RW. 05 Desa Ibul Dalam, Kecamatan Rambang Kuang, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Dalam proses penelitian ini yang menjadi populasi yaitu seluruh siswa kelas III SDN 06 Rambang Kuang, dengan kelas IIIA yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 11 orang perempuan sebagai kelas kontrol, dan kelas IIIB yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 6 orang perempuan sebagai kelas eksperimen. Jumlah seluruh populasi yaitu 35 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh.

Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. (Sugiyono, 2019, p.133). Sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 06 Rambang Kuang yang berjumlah 35 siswa, dengan pembagian kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu suatu pendekatan penelitian yang menggunakan data numerik dan analisis statistik untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan. Selain itu penelitian ini menggunakan model quasi eksperimental design, yaitu desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen [13]. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS. Dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Design yaitu, kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa media Blooket dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut.

Kelas	pretest	perlakuan	posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	.	O4

(Sumber : Sugiono, 2019)

### Keterangan:

**O1** : Pemberian pre-test pada kelas Kontrol III B

**O2** : Pemberian post-test pada kelas Kontrol III B

**X** : Perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan bantuan media Blooket

**O3** : Pemberian pre-test pada kelas Eksperimen III A

**O4** : Pemberian post-test pada kelas Eksperimen III A

Menurut Sugiyono teknik pengumpulan data memegang peranan penting dalam suatu penelitian, karena inti dari kegiatan penelitian adalah memperoleh data yang akurat dan tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan tes, dan dokumentasi. Sementara untuk teknik validitas instrument menggunakan uji validitas isi yakni berupa validitas konstruk serta uji reliabilitas. Sementara teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Untuk uji reliabilitas tersebut diterapkan dalam dilakukan pengukuran berulang-ulang terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas data instrumen digunakan rumus *Cronbach alpha*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang di dapat bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 40,62 dengan nilai terendah yang diperoleh yaitu 20 dan nilai tertinggi yaitu 70, sementara rata-rata *posttest* sebesar 78,75 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 4 orang siswa dapat dinyatakan tidak tuntas dan terdapat 12 orang siswa yang dinyatakan tuntas pada kelas eksperimen.

Sementara untuk rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 34,21 dengan nilai terendah yang diperoleh yaitu 10 dan nilai tertinggi yaitu 70, sementara rata-rata *posttest* sebesar 67,37 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 100. Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 8 orang siswa dapat dinyatakan tidak tuntas dan terdapat 11 orang siswa yang dinyatakan tuntas pada kelas kontrol.

### 3.1 Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini diukur dengan bantuan SPSS versi 23, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Analisis data ini terdiri dari tiga bagian yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

#### 1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Jenis Tes	Kelas	Shapiro wilk		
		Statistic	df	Sig
Pretest	III A (kontrol)	0,931	19	0,181
	III B (eksperiment)	0,920	16	0,166
Posttest	III A (kontrol)	0,950	19	0,391
	III B (eksperiment)	0,915	16	0,140

(Sumber : Diolah oleh peneliti dengan SPSS )

Berdasarkan data pada tabel 1. dapat diketahui nilai signifikansi untuk hasil pretest untuk kelas kontrol sebesar  $0,181 > 0,05$  dan untuk kelas eksperiment sebesar  $0,166 > 0,05$  sementara hasil posttest kelas kontrol  $0,391 > 0,05$  dan kelas eksperiment sebesar  $0,140 > 0,05$  sehingga hasil pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dikatakan normal. Data bisa dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig  $> 0,05$  begitupun sebaliknya, jika nilai sig  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Levene

Levene Statistik	df1	df2	Taraf Sig ( $\alpha$ )	Sig.	Keterangan
	1	33	0,05	0,861	0,031 Homogen

(Sumber : Diolah oleh peneliti dengan SPSS )

Dari hasil uji homogenitas yang terlampir pada tabel 2. dapat diketahui bahwa nilai signifikansi nya sebesar 0,861. Jika nilai Sig.  $> 0,05$  maka data tersebut bisa dikatakan homogen.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperiment dan kontrol memiliki varian yang sama atau berbeda, Dalam uji homogenitas data bisa dikatakan homogen jika nilai Sig.  $> 0,05$  dan data tersebut dikatakan tidak homogen jika nilai Sig.  $< 0,05$ .

#### 3. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 3. Hasil uji hipotesis Independent sampel t test

Statistik	Uji t Posttest		Keterangan
	Kontrol	Eksperiment	
N	19	16	thitung adalah sebesar 1,749 > 1,692 sehingga dapat disimpulkan bahwa H <sub>0</sub> ditolak dan H <sub>a</sub> diterima.
Rata-rata	67,37	78,75	
A	0,05		
Sig (2- tailed)	0,090		
t <sub>tabel</sub>	2,035		
t <sub>hitung</sub>	1,749		

(Sumber : Diolah oleh peneliti dengan SPSS )

Dari tabel 3. dapat diketahui hasil uji t pada kelas kontrol yang berjumlah 19 orang siswa dengan rata-rata postests sebesar 67,36 dan kelas eksperiment yang berjumlah 16 orang siswa dengan rata-rata posttest sebesar 78,75. Nilai Sig. 2- tailed sebesar  $0,090 > 0,05$  sementara nilai  $t_{hitung}$  (1,749)

$< t_{tabel}$  (2,035), sehingga dapat disimpulkan H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak, yang artinya tidak adanya pengaruh. Uji hipotesis bisa dikatakan diterima jika nilai signifikan (Sig. 2- tailed)  $< 0,05$  namun jika nilai signifikansinya (Sig. 2- tailed)  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, pada uji normalitas dengan menggunakan uji shapiro wilk diperoleh data pretest dan posttest berdistribusi normal baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Peneliti juga melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji levene, dari hasil uji levene tersebut diperoleh hasil data yang homogen. Setelah uji normalitas dan uji homogenitas telah dilakukan dan memenuhi syarat, peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel t test dengan hasil  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dengan kata lain tidak adanya pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS. Media Blooket dapat menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dan semangat siswa dalam belajar menjadi meningkat sehingga siswa akan semakin aktif dalam belajar.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media Blooket dapat menjadikan suasana kelas yang menyenangkan dan semangat siswa dalam belajar menjadi meningkat sehingga siswa akan semakin aktif dalam belajar. Menurut Ahmad media adalah sesuatu yang dapat meningkatkan semangat belajar agar siswa menjadi aktif dalam belajar sehingga dapat berpengaruh kepada hasil belajar yang mereka dapatkan [14]. Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru [15]. Dengan mengetahui hasil belajar seseorang dapat memperbaiki diri untuk belajar lebih giat lagi.

Namun hasil penelitian skripsi ini bertentangan dengan kajian terdahulu yang dilakukan oleh Annisa Vyza Anggraini (2024) yang berjudul “Pengaruh Media Blooket Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Di SDN Jatisampurna X Kota Bekasi”, Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media Blooket, dimana perbandingan nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebesar 93,61 sedangkan kelas kontrol sebesar 41,94. bahwa media Blooket dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Blooket dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Milenia Nainggolan, Feri Haryati, Zuraida Hanum Lubis (2024) “Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 066050 Medan”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari hasil tes yang sudah dilakukan, dimana rata-rata nilai awal siswa dari 62,75 mengalami peningkatan menjadi 80,5.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru (Wirda, et al., 2020, p.7).

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS di SDN 06 Rambang Kuang yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 06 Rambang Kuang dan didukung oleh data yang sudah ada, dapat diketahui nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 34,21 dan 67,36 sementara nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 40,62 dan 78,75. Sehingga dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, dari hasil uji hipotesis yang diperoleh, dimana nilai thitung  $1,749 < t_{tabel} 2,035$  sementara nilai sig. 2 tailed  $0,090 > 0,05$  sehingga  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, dengan kata lain tidak adanya pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi jenis-jenis pekerjaan mata pelajaran IPS.

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh peneliti. Salah satu hambatan utama adalah terkait dengan proses pengajuan dan perizinan penelitian yang memerlukan waktu cukup lama, mulai dari pengurusan surat izin dari berbagai instansi hingga mendapatkan persetujuan resmi, sehingga sempat mempengaruhi jadwal pelaksanaan penelitian. Selain itu, kendala dalam menyiapkan dan memvalidasi instrumen penelitian, seperti tes dan media Blooket, juga menjadi tantangan tersendiri dalam memastikan semua instrumen telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas yang diperlukan.

Tantangan lainnya muncul dari kesiapan dan respons siswa terhadap penggunaan media Blooket selama proses pembelajaran. Meskipun media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tidak semua siswa langsung terbiasa dan aktif menggunakan media berbasis teknologi ini, sehingga membutuhkan waktu adaptasi dan pendekatan khusus agar mereka bisa mengikuti proses belajar secara optimal. Di samping itu, kendala teknis seperti kurangnya akses internet yang stabil dan keterbatasan perangkat juga menjadi faktor pembatas dalam penerapan media ini secara maksimal.

## REFERENCES

- [1] Nabila and D. Nurhamidah, "Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 6, pp. 871, 2024.
- [2] A. Rahman, H. Masni, D. Afrila, Z. S. Hutabarat, A. Yarmayani, S. Pamungkas, and D. Syaputra, "Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing," *Eureka Media Aksara*, Purbalingga, Indonesia, 2023.
- [3] T. N. Ariani, E. D. Chairunisa, and I. Suryani, "Penerapan Media Pembelajaran Menggunakan Google Earth dalam Materi Kondisi Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Quraniah Palembang," *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, vol. 6, no. 2, pp. 96–101, 2020.
- [4] L. K. Sari, R. Rizhardi, and M. Prasrihamni, "Pengaruh media kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca siswa kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol. 4, no. 4, pp. 1576–1581, 2022.
- [5] T. Hopeman, N. Hidayah, and W. Anggraeni, "Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar," *Kiprah Pendidikan*, vol. 1, pp. 143, 2022.
- [6] D. Amelia, Jayanti, and I. Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 3, pp. 797–810, 2023. doi: 10.36989/didaktik.v9i3.1356.
- [7] A. H. Yusuf, A. Azizah, E. S. Rejeki, M. Silviani, E. Mujahidin, and R. Hartono, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 3, pp. 1–9, 2023.
- [8] N. Febriana and A. Pujosusanto, "Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket," *Journal Laterne*, vol. 12, no. 2, 2023.
- [9] Johni, et al., "Blooket dalam Dunia Pendidikan," in *Proc. Seminar Pendidikan*, 2024, pp. 940.
- [10] M. Nainggolan, F. Haryati, and Z. H. Lubis, "Penerapan Media Games Blooket pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 066050 Medan," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2024, pp. 445.
- [11] A. S. Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education and Development*, 2020.
- [12] O. Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara, 2019.
- [13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2019.
- [14] M. Hasan, Milawati, T. Khairani, T. Tahrir, A. Mufit, A. Rahmat, and M. Indra, *Media Pembelajaran*. Klaten, Indonesia: Tahta Media Grup, 2021.
- [15] Y. Wirda, I. Ulumudin, F. Widiputera, N. Listiawati, and S. Fujianita, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta, Indonesia: Puslitjakkidbud, 2020.