# PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN

[1]Milenia Nainggolan, [2]Feri Haryati, [3]Zuraida Hanum Lubis
PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
nainggolanmilenia@gmail.com

## *ABSTRACT*

*This research aims to determine the application of blooket games learning media to elementary school student learning outcomes. The research method used was fifth grade students of an elementary school at SDN 066050 Medan. This research focuses on the low mathematics learning outcomes in addition and subtraction of fractions in class V UPT SD Negeri 066050 Medan. The method used is Classroom Action Research (PTK). This proves that the application of Blooket Games learning media to student learning outcomes has a very good influence. The subjects of this research were 20 class IV students. Data collection was carried out through tests, and the results showed a significant increase in learning outcomes. After implementing the use of Blooket media games, this percentage increased to 50% in cycle I and reached 90% in cycle II. The average student score also increased from 62,75 in pre-action to 72,25 in cycle I, and 80,5 in cycle II. This proves that the application of the Blooket game learning media has a significant effect on student learning outcomes. In addition, students who study with Blooket show improved learning outcomes. These results indicate that game-based learning media can be an effective alternative for improving student learning outcomes.*

*Keywords: Learning Media, Blooket Educational Games, Learning Outcomes, Elementary School.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran games Blooket terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV sebuah sekolah dasar di SDN 066050 Medan. Penelitian ini memfokuskan pada rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 066050 Medan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal itu membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran Blooket Games terhadap hasil belajar siswa memberikan pengaruh yang sangat baik. Subjek penelitian ini adalah 20 peserta didik kelas IV. Pengambilan data dilakukan melalui tes, dan hasilnya menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Setelah penerapan penggunaan media games Blooket, persentase meningkat menjadi 50% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Rata-rata nilai peserta didik juga meningkat dari 62,75 pada pratindakan menjadi 72,25 pada siklus I, dan 80,5 pada siklus II. Hal ini membuktikan penerapan media pembelajaran permainan Blooket berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, siswa yang belajar dengan Blooket menunjukkan peningkatan hasil dalam belajar. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Edukasi Blooket, Hasil Belajar, Sekolah Dasar.

## A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya di sekolah memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan menjadi semakin penting, termasuk dalam pembelajaran di sekolah dasar. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa dampaknya dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam dunia Pendidikan. Perkembangan IPTEK dalam bidang pendidikan menuntut proses pembelajaran di kelas agar lebih inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima.

Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses

siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien. Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaannya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (software), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (hardware). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar.

Menurut Arsyad (2017:10), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep dan komponen yang diajarkan dengan lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran menjadi sarana sebagai penyalur sebuah informasi yang memuat materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara untuk memberikan sebuah penjelasan berupa materi pelajaran yang disampaikan pada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, serta kemauan peserta didik untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran umumnya sebagai alat yang diimplementasikan di ruang kelas untuk menunjang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan media pembelajaran menurut Asbhy (dalam Miarso, 1985) telah menimbulkan revolusi empat kali dalam dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang

berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik. Sekarang ini kita hidup dalam era informasi yang ditandai dengan tersedianya informasi yang semakin banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi yang makin meluas dan seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai bentuk dalam waktu yang cepat. Semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media, maka era ini dapat pula disebut lingkungan bermedia.

Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampaikannya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

Melalui pokok permasalahan berupa sulitnya pembelajar terutama peserta didik dalam mempelajari budaya hal ini ditemukan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan perwakilan setiap kelas IV di SDN 066050 ditemukan bahwa dalam pembelajaran di kelas penggunaan media yang diterapkan hanya Blackboard yang dianggap para peserta didik kurang dapat memberikan semangat belajar dalam pembelajaran di kelas. Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis games, seperti Blooket.

Blooket adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara during dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis web game untuk diperkenalkan sebagai upaya meningkatkan daya minat belajar

peserta didik adalah media permainan berbasis web. Media web game yang digunakan yaitu Blooket yang dapat diakses di website www.blooket.com.

Media Blooket terdapat banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan, seperti menebak kata. Jenis permainan Blooket yang paling banyak diminati peserta didik adalah Games Blooket berdasarkan hasil riset dan survei penerapan media pembelajaran saat melaksanakan praktik mengajar di SDN 066050 yang kemudian akan menjadi tempat uji coba penelitian penggunaan media dalam menganalisis efektivitas pembelajaran peserta didik.

Dari hasil riset peneliti saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 066050 didapatkan hasil survey sebanyak 80% peserta didik memilih media pembelajaran Games Blooket. Pada Games ini setiap pemain harus menjawab pertanyaan dengan sesuai konteks.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian terkait pemanfaatan media Blooket dalam hasil belajar pembelajaran siswa di kelas, yaitu di SDN 066050 Medan. Hasil dari observasi serta wawancara dengan kepala sekolah SDN 066050 Medan, membuktikan bahwa sekolah sudah terakreditasi, menggunakan kurikulum Merdeka serta kurikulum merdeka pada tahun 2023. Diketahui dari hasil wawancara perwakilan 5 peserta didik setiap kelas IV bahwa Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV dan mengalami permasalahan dalam mempelajari setiap budaya yang ada di Indonesia, faktor lain juga karena penggunaan media pembelajaran di kelas yaitu penggunaan PPT yang digunakan masih bersifat kurang interaktif, sehingga untuk memberikan dampak yang signifikan serta meningkatkan motivasi belajar, maka dianalisis media Blooket. Penelitian ini dilakukan dengan menjabarkan proses penerapan media pembelajaran Games Blooket dalam pembelajaran di kelas, menganalisis efektif tidaknya media, serta melihat tanggapan dari peserta didik mengenai media Blooket melalui angket respon. Berdasarkan paparan

masalah yang tersampaikan maka, Salah satu inovasi teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis games, seperti Blooket. Blooket adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara during dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji seberapa besar pengaruh penggunaan Blooket terhadap hasil belajar siswa.

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, Arikunto, S. (2013). Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas IV di UPT SD Negeri 066050 Medan, yang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rencana tindakan berupa skenario pembelajaran dan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan tes hasil belajar.

Selanjutnya, pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan skenario yang telah dirancang, sementara pengamatan dilakukan untuk melihat keterlibatan dan respons peserta didik selama pembelajaran.

1) Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi untuk memahami tahapan penerapan pengajaran di kelas dengan menerapkan pemetaan pada peserta didik maupun pendidik dalam aktivitas yang diterapkan ketika proses pengajaran berlangsung.

2) Tes (Pre-test dan Post-test)

Teknik kedua adalah tes, tes diterapkan untuk melihat hasil tolak ukur belajar peserta didik. Menurut Arikunto (2010:193), tes merupakan lembar latihan berupa pertanyaan sebagai tolak ukur pengetahuan, bakat atau keterampilan yang dimiliki individu maupun kelompok. Tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah soal pre-test dan post-test mengenai pembelajaran siswa. Setiap butir pertanyaan memiliki skor sebesar 5 dengan total skor maksimal yaitu 100 apabila menjawab dengan benar, tidak terdapat pengurangan skor apabila terdapat jawaban yang salah.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Siklus I

Data dari pratindakan digunakan untuk merencanakan siklus I dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perencanaan mencakup penyusunan modul ajar, penentuan waktu penelitian, pemilihan model dan metode pembelajaran, serta persiapan lembar observasi dan alat dokumentasi. Peneliti dan guru bekerja sama untuk mempersiapkan segala kebutuhan agar tindakan pada siklus ini dapat dilaksanakan dengan baik.

Siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama pada 06 Juni 2024 membahas tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran dimulaii dengan apersepsi dan pengenalan materi. Peserta didik kemudian dibagi dalam kelompok untuk berdiskusi dan memecahkan soal. Meskipun beberapa peserta didik masih bermain-main, sebagian besar dapat mempresentasikan hasil diskusi

Berikut ini adalah perbandingan data hasil belajar peserta didik pada siklus I.

**Tabel 1 Perbandingan hasil Belajar Pratindakan dengan Siklus I**

| No | Aspek | Pratindakan | Siklus I |
|---|---|---|---|
| 1 | Nilai Tertinggi | 78 | 86 |
| 2 | Nilai Terendah | 50 | 60 |
| 3 | Nilai Rata – rata | 62,75 | 72,25 |
| 4 | Persentase Ketuntasan | 35% | 50% |

Berdasarkan data perbandingan hasil belajar di atas, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih lanjut.

### Hasil Siklus II

Pelaksanaan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama pada 14 Juni 2024 fokus pada pembahasan keberagman budaya, dengan peserta didik dibagi dalam kelompok dan menggunakan permainan yang ada pada games Blooket untuk menyelesaikan soal. Setelah presentasi hasil diskusi di depan kelas, siswa diberi pekerjaan rumah. Pertemuan kedua pada 15 Juni 2024 berfokus pada keberagman

budaya yang ada di sekitar tempat tinggal, dengan metode serupa yang diterapkan. Evaluasi individu dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik selama siklus II, diikuti dengan refleksi hasil belajar dan persiapan untuk pembelajaran selanjutnya. Dari tabel di atas, diketahui bahwa pada akhir siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas belajar mencapai 18 orang atau 90%. Nilai rata-rata pada siklus II meningkat menjadi 80,5 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Perbandingan data hasil belajar peserta didik antara siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa terdapat kemajuan yang substansial dalam pemahaman materi keberagaman Budaya di Indonesia. Berikut ini tabel perbandingan data hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan siklus II.

**Tabel 2 Perbandingan hasil Belajar Siklus 1 dengan Siklus 2**

| No | Aspek | Siklus 1 | Siklus 2 |
|---|---|---|---|
| 1 | Nilai Tertinggi | 86 | 100 |
| 2 | Nilai Terendah | 40 | 70 |
| 3 | Nilai Rata – rata | 72,25 | 80,5 |
| 4 | Presentase Ketuntasan | 50% | 90% |

Berdasarkan data hasil belajar pada siklus II, nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan tercapainya hasil yang memuaskan, penelitian dinyatakan selesai pada siklus II dan tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

**Pembahasan**

Data hasil penelitian pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 066050 Medan menunjukan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang terdiri dari dua siklus terdapat peningkatan dalam kegiatan belajar mengajar dari siklus I ke siklus II, seperti yang terlihat dalam prosentase ketuntasan hasil belajar.

**Pembahasan Siklus I**

Dari penelitian pada siklus I teryata hasil yang didapat kurang memuaskan Dari hasil pembelajaran peserta didik pada tabel 1 dapat dilihat bahwa masih ada peserta didik yang belum menguasai materi. Nilai rata-rata kelas 72,25 ini dirasa masih belum maksimal.

Adapun hambatan yang terjadi pada pembelajaran yang telah dilaksanakan yaitu sebagian besar peserta didik kurang mengetahui tentang keberagaman budaya. Dari hasil pembelajaran siklus I kurang berhasil, maka perlu adanya langkah-langkah perbaikan yang harus dilakukan, yaitu antara lain: guru jangan mendominasi pembelajaran tetapi sebagai fasilitator. Peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk terlibat dalam penggunaan media pembelajaran. Guru juga harus memperhatikan materi- materi yang sulit dipahami anak. Ketika peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran guru harus tetap memberi bimbingan. Serta perlu adanya perbaikan terhadap pembelajaran siklus berikutnya.

**Pembahasan siklus II**

Pada siklus II, pembelajarannya menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata anak naik dari 72,25 menjadi 80,5. Ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 50% pada siklus I dan pada siklus II menjadi 90%. Adapun yang diperbaiki yaitu: penggunaan media pembelajaran, tiap kelompok diberi kesempatan menggunakan alat pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru juga memberi penekanan khusus pada materi yang sulit dipahami. Dengan demikian siklus II sudah memuaskan dan pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dan disukai oleh peserta didik, maka pembelajaran tersebut membekas dibenak peserta didik dan akan teringat lama dipikiran mereka.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media games Blooket pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 066050 Medan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

Penjelasan yang diberikan oleh guru mengenai penggunaan media pembelajaran juga sangat jelas dan disertai dengan contoh konkret, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dan langsung menerapkannya dalam latihan.

Sebelum penelitian dimulai, hanya 7 peserta didik (35%) yang mencapai ketuntasan KKCP. Namun, setelah penggunaan media games

Blooket, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang tuntas KKCP meningkat menjadi 10 orang (50%), dan pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas KKCP mencapai 15 orang (90%). Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik juga menunjukkan peningkatan yang konsisten, dari 62,75 pada tahap pratindakan, meningkat menjadi 72,25 pada siklus I, dan mencapai 80,5 pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan antara bahwa media games Blooket sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Dengan hasil yang positif ini, penerapan kedua metode ini sangat direkomendasikan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas agar hasil belajar peserta didik dapat terus ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. (2019). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group. Alfabeta.

Arikunto. S. (2010). Manajemen Penelitian. Jakarta Rineka Cipta.

Arikunto. S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Arsyad. A. (2006). Media Pembelajaran Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad. A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Azhar Arsyad. (2019). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajawali Pers.

Musfiqon. (2012). Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta Prestasi Pustakarya.

Purwanto. (2020). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.