

Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Di SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan

Iis Winarni ^{1,*}, Ida Fiteriani ², Deri Firmansah ³

^{*a} Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

¹ iiswinarni2211@gmail.com; ² fiteriani@yahoo.co.id; ³ derifirmansah@radenintan.ac.id

^{*}Correspondent Author; iiswinarni2211@gmail.com

ARTICLE INFO

Received:
15-06-2026
Revised:
23-07-2026
Accepted:
30-08-2026

Keywords :

Game-Based Learning,
Blooket, Learning
Outcomes, Pancasila
Education

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SD IT Ar-Rahman in South Lampung, as well as the need for a more active, interactive, and enjoyable learning model. The purpose of this study was to determine the effect of the Blooket-assisted Game-Based Learning model on the learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SD IT Ar-Rahman in South Lampung. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 students: 30 fifth-grade students in Class A as the experimental group, who used the Blooket-assisted Game-Based Learning model, and 30 fifth-grade students in Class B as the control group, who used the Think-Pair-Share model. Cluster random sampling was used for sample selection. Data collection was conducted through tests, observations, and documentation. Data analysis involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Samples t-Test. The results showed a significance value (Sig., 2-tailed) of $0.001 < 0.05$, with a calculated t-value of -3.595 and a mean difference of -6.400. These results indicate a difference in the mean learning outcomes of 6.40 points, with the experimental class achieving higher learning outcomes than the control class. Thus, H_0 is rejected and H_1 is accepted, leading to the conclusion that the Blooket-assisted Game-Based Learning model has a significant effect on the learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SD IT Ar-Rahman in South Lampung.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Introduction

Pendidikan merupakan proses yang penting dalam mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap (Leite et al., 2020; Bozkurt et al., 2025). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi

pembelajaran, tetapi juga diarahkan untuk membentuk peserta didik yang mampu menerapkan pengetahuan dan nilai-nilai yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Bušljeta & Kardum, 2019; Muassomah et al., 2020). Dalam proses pendidikan, guru memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran (Jumrawarsi & Suhaili, 2021; Yuan, 2024; Heng et al., 2025). Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Suryana et al., 2021; Abu-Issa et al., 2024; Wang et al., 2025).

Hasil belajar merupakan salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui keberhasilan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran (Tsang et al., 2021; Ibrahim et al., 2022; Ofem et al., 2024). Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Motivasi belajar, minat, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, media pembelajaran, kompetensi guru, dan lingkungan belajar merupakan beberapa faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik (Supratno et al., 2021; Li & Xue, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan agar peserta didik mengetahui konsep-konsep Pancasila, tetapi juga agar peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Winata et al., 2021). Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak sekolah dasar menjadi penting karena dapat membantu peserta didik memahami nilai kebangsaan dan membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Nurani, 2021).

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan tertarik mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Perez et al., 2023; Grijpma et al., 2024; Luo et al., 2026).

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik (Eraku et al., 2021; Sofi-Karim et al., 2023; Karanfiloglu & Bulut, 2025). Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan adalah *Blooket*. Media *Blooket* dapat digunakan untuk memberikan aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain (Pham & Ly, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan media permainan digital adalah *Game Based Learning*. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Melalui permainan, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Zhao et al., 2022; Nadeem et al., 2023). Pembelajaran berbasis permainan juga dapat memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Tavares, 2022).

Model *Game Based Learning* memiliki keterkaitan dengan pendekatan konstruktivisme karena peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang dilakukan secara aktif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi memperoleh kesempatan untuk menemukan, memahami, dan

mengembangkan pengetahuan melalui aktivitas pembelajaran (Adipat et al., 2021; Do et al., 2023; Ding et al., 2025)

Berdasarkan hasil observasi dan data hasil belajar peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan, masih terdapat peserta didik yang memperoleh hasil belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data hasil ulangan Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data hasil belajar siswa

Kelas	KKTP	Nilai < 70	Nilai ≥ 70	Jumlah Siswa
V. A	70	20	10	30
V. B	70	18	12	30
V. C	70	16	12	28
V. D	70	20	6	26
Jumlah		74	40	114
Pesentase		64,91 %	35,09 %	100%

Sumber: data hasil belajar siswa kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan

Berdasarkan Tabel 1, dari keseluruhan 114 peserta didik kelas V, sebanyak 74 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP dan 40 peserta didik memperoleh nilai ≥70. Dengan demikian, sebanyak 64,91% peserta didik belum mencapai KKTP, sedangkan 35,09% telah mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Game Based Learning* menjadi salah satu model yang dapat digunakan karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman dan aktivitas permainan. Penerapan model tersebut diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Penelitian mengenai *Game Based Learning*, gamifikasi, dan pemanfaatan media permainan digital dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pendekatan tersebut memiliki potensi yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Panjaitan et al., (2026) melalui *systematic literature review* terhadap 18 penelitian menemukan bahwa gamifikasi pada pembelajaran sekolah dasar berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, kreativitas, keterlibatan, serta aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik, sedangkan Yusri & Zainal, (2025) melalui telaah terhadap 27 penelitian juga menunjukkan kecenderungan peningkatan prestasi akademik, motivasi, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan. Pada konteks penggunaan *Blooket*, Wahyudi et al., (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Blooket* menghasilkan peningkatan hasil belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, dengan N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,54 dan kelompok kontrol sebesar 0,02, sementara Ayu Rahma Dani et al., (2026) menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Blooket* pada peserta didik sekolah dasar mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar dari 48,80 menjadi 85,60 dengan N-Gain sebesar 0,73 dalam kategori tinggi. Temuan yang lebih spesifik terhadap Pendidikan Pancasila ditunjukkan oleh Arzfi et al., (2025), yang menemukan bahwa bahan ajar berbasis *Digital Game-Based Learning* pada peserta didik kelas V sekolah dasar dinilai valid, praktis, dan efektif serta mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Selain itu, Wiradarma et al., (2023)) menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan permainan pada siswa kelas V sekolah dasar memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, sedangkan Ferdianto et al., (2025) menemukan bahwa integrasi media interaktif dengan *Game Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman, motivasi,

keterlibatan, dan kepercayaan diri peserta didik. Kadek Ayu Wahyuni et al., (2025) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Pada tingkat internasional, Guan et al., (2024) melalui tinjauan sistematis terhadap 35 penelitian eksperimen pada pendidikan dasar menemukan bahwa hasil positif penerapan *Game Based Learning* lebih banyak dibandingkan hasil campuran, terutama pada aspek kognitif, sementara meta-analisis Zeng et al., (2024) terhadap 22 penelitian eksperimen dengan 3.144 peserta menunjukkan bahwa gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap prestasi akademik dengan nilai Hedges's g sebesar 0,782. Dehghanzadeh et al., (2024) juga menjelaskan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan perilaku melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kompetisi dalam pembelajaran. Meskipun demikian, Romero-Rodriguez et al., (2024) menemukan bahwa gamifikasi lebih konsisten meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan *self-efficacy*, sedangkan pengaruhnya terhadap hasil belajar akademik masih dapat bervariasi, sehingga keberhasilan pembelajaran berbasis permainan sangat dipengaruhi oleh kesesuaian desain permainan, tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, serta peran guru. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan media digital, termasuk *Blooket*, memiliki dasar empiris yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar, namun penelitian yang secara khusus menguji pengaruh *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusnya pada peserta didik kelas V sekolah dasar masih terbatas, sehingga penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi sejarah kelahiran Pancasila dan para perumusannya pada peserta didik kelas V masih perlu dikaji. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel yang diteliti (Sugiyono, 2022). Penelitian dilaksanakan di SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan pada peserta didik kelas V tahun ajaran 2026/2027. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 30 peserta didik sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 60 peserta didik. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket*, sedangkan pada kelas kontrol diberikan model *Think Pair Share*. Kedua kelas memperoleh materi yang sama, yaitu Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusannya.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok kelas	Pretest (Test Awal)	Treatment (Perlakuan)	Posttest (Test Akhir)
A	O ₁	X ₁	O ₂
B	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan

A= Kelompok Eksperimen

B = Kelompok Kontrol

O1=Pretest Kelompok Ekperimen

O2=Posttest Kelompok Eksperimen

O3= Pretest Kelompok Kontrol

O4= Posttest Kelompok Kontrol

X1 = Perlakuan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Blooket*

X2 = Perlakuan model *think pair share*

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan yang berjumlah 114 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, kelas V A dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah
V A	Eksperimen	30
V B	Kontrol	30
Jumlah		60

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Dari 30 butir soal yang diuji, diperoleh 25 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Instrumen pretest memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923, sedangkan instrumen posttest memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,881. Kedua instrumen tersebut dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test.

Results and Discussion

A. Uji validitas

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli dan direvisi sesuai dengan saran yang diberikan. Setelah revisi, diperoleh 30 butir soal pilihan ganda yang selanjutnya diujicobakan kepada peserta didik di luar sampel penelitian. Hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan bantuan program SPSS untuk mengetahui validitas setiap butir soal. yang akan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan. Hasil uji validitas instrumen disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji Validitas item soal Pretest

No.	Keterangan	No. Butir
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30
2.	Tidak Valid	6, 7, 16, 19, 20

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 30 butir instrumen soal pilihan ganda menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh nilai r hitung (R_{xy}) yang kemudian dibandingkan dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 0,374. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel, sedangkan butir soal dinyatakan tidak

valid apabila nilai r hitung $< r$ tabel. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, dan 30. Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 6, 7, 16, 19, dan 20 karena memiliki nilai r hitung lebih kecil dari r tabel. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda yang telah memenuhi kriteria validitas dan digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest. Adapun untuk hasil uji validitas pada soal Posttest disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel. 5 Hasil Uji Validitas item soal Posttest

No.	Keterangan	No. Butir
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, 30
2.	Tidak Valid	11, 19, 25, 26, 27

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap 30 butir instrumen soal pilihan ganda posttest menggunakan bantuan program SPSS, diperoleh nilai r hitung (R_{xy}) yang kemudian dibandingkan dengan r tabel pada taraf signifikansi 5%, yaitu sebesar 0,374. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel, sedangkan butir soal dinyatakan tidak valid apabila nilai r hitung $< r$ tabel. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid, yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 28, 29, dan 30. Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 11, 19, 25, 26, dan 27 karena memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel. Dengan demikian, instrumen posttest yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda yang telah memenuhi kriteria validitas dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan.

B. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam aspek pengukuran yang sama pada waktu yang berbeda. Instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan data yang stabil dan konsisten. Proses uji reliabilitas dilakukan menggunakan program SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha*. Adapun hasil uji reliabilitas instrumen penelitian ditampilkan pada tabel dan gambar berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Item Soal Pretest

Cronbach's Alpha	N of Items
0,923	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 6 diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923 untuk 30 butir soal pretest. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen pretest dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Item Soal Posttest

Cronbach's Alpha	N of Items
0,881	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada Tabel 7 diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,881 untuk 30 butir soal posttest. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen

posttest dinyatakan reliabel. Dengan demikian, instrumen posttest memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

C. Uji tingkat kesukaran

Uji Tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui apabila butir soal yang digunakan mudah, sedang atau sulit. Adapun hasil uji Tingkat kesukaran pada soal pretest dan posttest dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Item Soal Posttest

No item	Kriteria	Nomor Butir Soal Pilihan Ganda Pretest	Nomor Butir Soal Pilihan Ganda Posttest
1.	Mudah	2, 3, 5, 7, 8, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 28, 29 dan 30	2, 5, 6, 8, 10, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 dan 30
2.	Mudah Sekali	1, 4, 6, 9, 11, 14, 26 dan 27	1, 3, 4, 7, 9, 11 dan 14

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran pada soal pretest dari 30 butir soal pretest diperoleh 8 butir soal berkategori mudah sekali dan 22 butir soal berkategori mudah. Sementara itu, berdasarkan soal posttest dari 30 butir soal posttest diperoleh 7 butir soal berkategori mudah sekali dan 23 butir soal berkategori mudah. Selanjutnya, hasil rekapitulasi tingkat kesukaran pada Tabel 8 menunjukkan bahwa seluruh butir soal pretest maupun posttest berada pada kategori mudah dan mudah sekali. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat kesukaran yang relatif rendah sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan.

D. Uji daya pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah. Suatu butir soal dikatakan memiliki daya pembeda yang baik apabila mampu mengelompokkan peserta didik berdasarkan tingkat penguasaan materi. Hasil uji daya pembeda instrumen pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Posttest

No item	Kriteria	Nomor Butir Soal Pilihan Ganda Pretest	Nomor Butir Soal Pilihan Ganda Posttest
1.	Baik Sekali	5, 8, 21, 23 dan 25	
2.	Baik	1, 2, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 22, 24, 26, 27, 28, 29 dan 30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18 dan 24, 30
3.	Cukup	20	11, 16, 19, 20, 22, 23, 28 dan 29
4.	Lemah	6, 7, 16 dan 19	21, 25, 26 dan 27

Berdasarkan hasil uji daya pembeda pada Tabel 9 dari 30 butir soal pretest diperoleh 5 butir soal berkategori baik sekali, 20 butir soal berkategori baik, 1 butir soal berkategori cukup, dan 3 butir soal berkategori lemah. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji daya pembeda pada soal posttest dari 30 butir soal posttest diperoleh 18 butir soal berkategori baik, 8 butir soal berkategori cukup, dan 4 butir soal berkategori lemah.

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji daya pembeda pada Tabel 9 sebagian besar butir soal pretest maupun posttest berada pada kategori baik dan baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki kemampuan yang baik dalam membedakan peserta

didik yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan rendah sehingga layak digunakan sebagai alat ukur hasil belajar Pendidikan Pancasila.

E. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan bantuan program SPSS disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

No.	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
1.	Pretest Kontrol	0,135	30	0,175	0,954	30	0,217
2.	Posttest Kontrol	0,181	30	0,014	0,935	30	0,065
3.	Pretest Eksperimen	0,174	30	0,020	0,938	30	0,078
4.	Posttest Eksperimen	0,128	30	0,200*	0,934	30	0,065

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada Tabel 10 diperoleh nilai signifikansi untuk kelas 1 sebesar 0,217, kelas 2 sebesar 0,065, kelas 3 sebesar 0,078, dan kelas 4 sebesar 0,065. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat analisis statistik parametrik sehingga dapat dilanjutkan pada uji homogenitas dan uji hipotesis.

F. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama (homogen). Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,066	1	58	0,798
Based on Median	0,071	1	58	0,792
Based on Median and with adjusted df	0,071	1	57,815	0,792
Based on trimmed mean	0,066	1	58	0,799

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 11 diperoleh nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *Levene's Test (Based on Mean)* sebesar 0,798. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,798 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi salah satu syarat analisis untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

G. Uji hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Blooket terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan. Pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS. Dasar

pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Adapun hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel dibawah ini.

Tabel 12. Hasil Uji Hipotesis

Asumsi Varians	Levene' s Test F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% CI Lower	95% CI Upper
Equal variance s assumed	0,066	0,79 8	- 3,59 5	58	0,001	-6,400	1,780	-9,964	-2,836
Equal variance s not assumed	—	—	- 3,59 5	57,98 9	0,001	-6,400	1,780	-9,964	-2,836

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test pada Tabel diperoleh nilai signifikansi pada *Levene's Test* sebesar 0,798, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen, sehingga analisis uji t menggunakan asumsi *equal variances assumed*. Selanjutnya, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar -3,595 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *Mean Difference* sebesar -6,400 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan selisih rata-rata sebesar 6,40 poin. Selain itu, interval kepercayaan 95% berada pada rentang -9,964 hingga -2,836 dan tidak mencakup angka nol, sehingga semakin memperkuat bahwa perbedaan hasil belajar antara kedua kelas terjadi secara nyata dan bukan karena kebetulan statistik. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan diterima.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Kelas V A digunakan sebagai kelas eksperimen dengan penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Blooket*, sedangkan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan penerapan model *Think Pair Share*. Kedua kelas mempelajari materi yang sama, yaitu Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusny, sehingga perbedaan utama dalam proses pembelajaran terletak pada model dan media pembelajaran yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mencapai 90,27, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 83,87. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 6,40 poin yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan *Think Pair Share*. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil *Independent Samples t-Test* yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V.

Temuan penelitian ini memiliki kesesuaian yang kuat dengan penelitian Wahyudi et al. (2025) yang secara khusus menggunakan *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian Wahyudi et al. menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen yang menggunakan *Blooket* meningkat dari 37,67 menjadi 72,40, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 40,00 menjadi 43,39. Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,54 berada pada kategori sedang, sementara kelompok kontrol hanya memperoleh N-Gain sebesar 0,02. Persamaan penelitian Wahyudi et al. dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *Blooket* sebagai media digital yang mengintegrasikan soal pembelajaran dengan unsur permainan. Adapun perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan materi pembelajaran. Wahyudi et al. menerapkan *Blooket* pada pembelajaran sintaksis Bahasa Arab di tingkat sekolah menengah, sedangkan penelitian ini menerapkannya pada peserta didik kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusny. Meskipun berbeda konteks, kesamaan arah hasil menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* berpotensi memberikan manfaat terhadap hasil belajar pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Dani et al. (2026) yang menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Blooket* pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar dari 48,80 pada pretest menjadi 85,60 pada posttest dengan N-Gain sebesar 0,73 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, respons peserta didik terhadap pembelajaran mencapai 95%, yang menunjukkan keterlibatan positif selama pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan *Blooket* di lingkungan sekolah dasar dan penempatan permainan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Perbedaannya, Dani et al. menggunakan model *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPAS dan menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest, sedangkan penelitian ini menggunakan *Game Based Learning* pada Pendidikan Pancasila serta membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti tambahan mengenai penggunaan *Blooket* melalui desain dan konteks pembelajaran yang berbeda.

Temuan yang lebih dekat dengan konteks mata pelajaran penelitian ini ditunjukkan oleh Arzfi et al. (2025). Penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar berbasis *Digital Game-Based Learning* menggunakan Lumio by Smart pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan melibatkan 80 peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinilai valid dan praktis serta memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Persamaan penelitian Arzfi et al. dengan penelitian ini terletak pada jenjang kelas, yaitu kelas V sekolah dasar, serta mata pelajaran yang digunakan, yaitu Pendidikan Pancasila. Perbedaannya terletak pada media pembelajaran, karena Arzfi et al. menggunakan Lumio by Smart, sedangkan penelitian ini menggunakan *Blooket*. Kesamaan arah hasil pada dua media digital yang berbeda memperkuat dugaan bahwa integrasi unsur permainan digital dalam Pendidikan Pancasila dapat mendukung proses pembelajaran apabila aktivitas permainan dirancang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Audina dan Ramadan (2025) yang meneliti pengaruh *Game Based Learning* berbantuan Educandy terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,23 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 75,76. Hasil uji statistik

juga menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai p sebesar 0,047. Persamaan kedua penelitian terdapat pada penggunaan *Game Based Learning* berbantuan platform permainan digital dan penggunaan kelas eksperimen serta kelas kontrol. Perbedaannya terletak pada media dan mata pelajaran yang digunakan, yaitu Educandy dalam pembelajaran IPS pada penelitian Audina dan Ramadan, sedangkan penelitian ini menggunakan *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kesamaan hasil meskipun menggunakan platform yang berbeda menunjukkan bahwa manfaat pembelajaran berbasis permainan tidak semata-mata bergantung pada satu aplikasi, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana permainan diintegrasikan dengan aktivitas dan tujuan pembelajaran.

Temuan penelitian ini selanjutnya mendukung penelitian Indriani et al. (2025) mengenai penerapan *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 75,93 menjadi 87,78 dan hasil uji Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $p < 0,001$. Meskipun penelitian Indriani et al. dilakukan pada peserta didik kelas I dengan materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media garis bilangan, arah temuannya tetap menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Perbedaan jenjang, materi, dan media antara penelitian tersebut dengan penelitian ini menunjukkan bahwa potensi *Game Based Learning* tidak terbatas pada satu mata pelajaran tertentu, tetapi dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran selama aktivitas permainan memiliki hubungan yang jelas dengan kompetensi yang hendak dicapai.

Temuan penelitian ini juga memperoleh dukungan dari hasil kajian yang memiliki cakupan lebih luas. Guan et al. (2024) melalui tinjauan sistematis terhadap 35 penelitian eksperimen mengenai *Game Based Learning* pada pendidikan dasar menemukan bahwa jumlah penelitian yang melaporkan hasil positif lebih banyak dibandingkan penelitian dengan hasil campuran, khususnya pada aspek kognitif. Yusri dan Zainal (2025), melalui telaah sistematis terhadap 27 penelitian di pendidikan dasar, juga menemukan bahwa penerapan gamifikasi menunjukkan kecenderungan peningkatan prestasi akademik, motivasi, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan peserta didik. Demikian pula, Panjaitan et al. (2026), berdasarkan telaah terhadap 18 penelitian, menyimpulkan bahwa gamifikasi berpotensi meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Kesamaan antara hasil penelitian ini dengan berbagai kajian tersebut memperkuat bukti bahwa keterlibatan peserta didik melalui aktivitas permainan dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung pencapaian hasil belajar.

Dukungan terhadap temuan penelitian ini juga terlihat dalam meta-analisis Zeng et al. (2024) terhadap 22 penelitian eksperimen dengan jumlah keseluruhan 3.144 peserta. Meta-analisis tersebut memperoleh nilai Hedges's g sebesar 0,782 yang menunjukkan pengaruh positif gamifikasi terhadap prestasi akademik peserta didik. Dehghanzadeh et al. (2024), melalui telaah terhadap 54 penelitian empiris pada pendidikan K-12, juga menemukan bahwa gamifikasi berpotensi mendukung hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan perilaku, antara lain melalui peningkatan motivasi, keterlibatan, dan kompetisi dalam kegiatan pembelajaran. Temuan tersebut dapat membantu menjelaskan hasil penelitian ini, karena pembelajaran menggunakan *Blooket* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan pertanyaan pembelajaran secara berulang dalam lingkungan permainan. Pada materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumus yang memuat nama tokoh, peristiwa, fakta, dan urutan sejarah, kesempatan untuk

menjawab dan memperoleh paparan berulang terhadap materi dapat mendukung proses mengingat serta memahami informasi yang dipelajari.

Meskipun demikian, hasil positif penelitian ini perlu dipahami secara proporsional dan tidak diartikan bahwa setiap penggunaan permainan atau gamifikasi secara otomatis akan menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi. Romero-Rodríguez et al. (2024), melalui tinjauan sistematis terhadap penelitian gamifikasi pada pendidikan dasar, menemukan bahwa pengaruh positif gamifikasi lebih konsisten terlihat pada keterlibatan, motivasi, dan *self-efficacy*, sedangkan temuan mengenai hasil belajar akademik masih menunjukkan hasil yang beragam. Dehghanzadeh et al. (2024) juga menemukan adanya penelitian yang menghasilkan efek netral maupun negatif. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran berbasis permainan dipengaruhi oleh bagaimana unsur permainan dirancang dan diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik peserta didik, serta proses pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam penelitian ini, *Blooket* tidak digunakan sekadar sebagai permainan atau hiburan, tetapi pertanyaan di dalamnya disusun berdasarkan materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusya serta diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut menjadi salah satu karakteristik penting yang membedakan penggunaan permainan untuk tujuan pembelajaran dengan penggunaan permainan yang hanya berorientasi pada hiburan.

Sementara itu, hasil pada kelas kontrol tidak dapat diartikan bahwa model *Think Pair Share* merupakan model yang tidak efektif. Rachmawati dan Erwin (2022) menunjukkan bahwa penerapan *Think Pair Share* berbantuan video animasi dapat memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Model tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir secara individu (*think*), berdiskusi dengan pasangan (*pair*), dan menyampaikan hasil pemikiran (*share*). Oleh karena itu, perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam penelitian ini lebih tepat dimaknai bahwa pada konteks peserta didik, materi, waktu, dan perlakuan yang digunakan dalam penelitian, *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan *Think Pair Share*, bukan bahwa *Think Pair Share* secara umum lebih rendah atau tidak efektif.

Berdasarkan perbandingan dengan berbagai penelitian terdahulu tersebut, hasil penelitian ini pada dasarnya memperkuat bukti empiris mengenai potensi *Game Based Learning* dan penggunaan media permainan digital dalam meningkatkan hasil belajar. Namun, penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik karena menguji *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* pada peserta didik kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi Sejarah Kelahiran Pancasila dan Para Perumusya, serta membandingkannya dengan kelas yang menggunakan *Think Pair Share*. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan *Blooket* pada mata pelajaran atau jenjang yang berbeda, menggunakan media permainan digital selain *Blooket*, atau menguji *Game Based Learning* secara umum. Oleh karena itu, temuan penelitian ini dapat dipandang sebagai tambahan bukti empiris bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pendukung *Game Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, dengan tetap memperhatikan kesesuaian antara desain permainan, materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik.

Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD IT Ar-Rahman Lampung Selatan. Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 90,27 dan kelas kontrol sebesar 83,87. Temuan ini

menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* sebagai alternatif pembelajaran untuk menciptakan kegiatan belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menarik. Penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan, materi, serta karakteristik peserta didik agar unsur permainan tetap berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman dan pencapaian hasil belajar.

References

- Abu-Issa, A., Butmeh, H., & Tumar, I. (2024). Modeling students' preferences and knowledge for improving educational achievements. *Frontiers in Computer Science*, 6. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2024.1359770>
- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Arzfi, B. P., Montessori, M., & Rusdinal, R. (2025). Development of Digital Game Based Learning Model Teaching Materials to Improve Learning Outcomes in Primary Schools. *Educational Process International Journal*, 15(1). <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.114>
- Ayu Rahma Dani, N., Wahyudi, A., & Widianah Rahayu, D. (2026). The Effectiveness of the Teams Games Tournament Model Using Blooket Games Media on Fourth-Grade Science Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 958–970. <https://doi.org/10.31258/jes.10.3.p.958-970>
- Bozkurt, S. A., Aydoğan, S., Dursun Ergezen, F., & Türkoğlu, A. (2025). A systematic review and sequential explanatory synthesis: Artificial intelligence in healthcare education, a case of nursing. *International Nursing Review*, 72(2). <https://doi.org/10.1111/inr.70018>
- Bušljeta, R., & Kardum, M. (2019). "School for Life" – Theoretical Background and Analysis of Croatian Reform in School Education. *European Journal of Social Science Education and Research*, 6(2), 39. <https://doi.org/10.26417/ejser.v6i2.p39-47>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K-12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Ding, L., Zhang, H., Zhou, J., & Chen, B. (2025). Contextualization, Procedural Logic, and Active Construction: A Cognitive Scaffolding Model for Topic Sentiment Analysis in Game-Based Learning. *Behavioral Sciences*, 15(10), 1327. <https://doi.org/10.3390/bs15101327>
- Do, H.-N., Do, B. N., & Nguyen, M. H. (2023). How do constructivism learning environments generate better motivation and learning strategies? The Design Science Approach. *Heliyon*, 9(12), e22862. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e22862>
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., Anantadjaya, S. P., Fadjarajani, S., Supriatna, U., & Arifin, A. (2021). Digital Literacy And Educators Of Islamic Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 569. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1533>
- Ferdianto, A., Yuwono, A., & Purwati, P. D. (2025). The Use Of Flipbook Media With Game-Based Learning To Improve Students' Comprehension Of Argumentative Texts. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 648–656. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13760>

- Grijpma, J. W., Ramdas, S., Broeksma, L., Meeter, M., Kusurkar, R. A., & De la Croix, A. (2024). Learning from the Experts: Stimulating Student Engagement in Small-group Active Learning. *Perspectives on Medical Education*, 13(1). <https://doi.org/10.5334/pme.1245>
- Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. *Interactive Learning Environments*, 32(2), 534–556. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2091611>
- Heng, W., Ho, M. H., Mah, X. H., Lim, J. J., Syamsury, N. H. B. A., Haagensen, E., Ong, E. L. C., & Hubbard, P. (2025). Exploring pre-clinical medical students' perception of and participation in active learning: A mixed-methods transnational study. *Medical Education*, 59(6), 615–629. <https://doi.org/10.1111/medu.15611>
- Ibrahim, W., Ibrahim, W., Zoubaidi, T., Marzouk, S., Sweedan, A., & Amer, H. (2022). An Online Management System for Streamlining and Enhancing the Quality of Learning Outcomes Assessment. *Education and Information Technologies*, 27(8), 11325–11353. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10918-8>
- Jumrawarsi, J., & Suhaili, N. (2021). Peran Seorang Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Kondusif. *Ensiklopedia Education Review*, 2(3), 50–54. <https://doi.org/10.33559/eer.v2i3.628>
- Kadek Ayu Wahyuni, I Made Citra Wibawa, & Kade Sathya Gita Rismawan. (2025). Interactive Multimedia Educational Games Based on Problem-Based Learning (PBL) for Ecosystem Material to Enhance Student Learning Motivation. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 13(1), 200–209. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i1.92271>
- Karanfiloglu, M., & Bulut, M. A. (2025). Techno-pedagogical communication, ed-tech and media professionals: crossroads for enhancing instructional quality. *Interactive Learning Environments*, 33(7), 4193–4217. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2459180>
- Leite, Â., Soares, D., Sousa, H. F. P. e, Vidal, D. G., Dinis, M. A. P., & Dias, D. (2020). For a Healthy (and) Higher Education: Evidences from Learning Outcomes in Health Sciences. *Education Sciences*, 10(6), 168. <https://doi.org/10.3390/educsci10060168>
- Li, J., & Xue, E. (2023). Dynamic Interaction between Student Learning Behaviour and Learning Environment: Meta-Analysis of Student Engagement and Its Influencing Factors. *Behavioral Sciences*, 13(1), 59. <https://doi.org/10.3390/bs13010059>
- Luo, X., Alias, B. S., & Adnan, N. H. (2026). Active learning strategies and student engagement in undergraduate medical education: A systematic review (2015–2025). *Anatomical Sciences Education*, 19(7), 1157–1169. <https://doi.org/10.1002/ase.70231>
- Muassomah, M., Abdullah, I., Istiadah, I., Mujahidin, A., Masnawi, N., & Sohrah, S. (2020). Believe in Literature: Character Education for Indonesia's Youth. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2223–2231. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080605>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nurani, S. (2021). Foster Indonesian Diversity from School by Building the Character of Pancasila Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(4), 160. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i4.50607>

- Ofem, U. J., Idika, D., Otu, B., Victor Ovat, S., Arikpo, M. I., Anakwue, A. L., Atah, C. A., Anake, P. M., Ayin, N. N., Edam-Agbor, I. B., Orim, F. S., Eunice Ngozi, A., Anyiopi, R. U., Nwinyinya, E., & Ibok, E. E. (2024). Academic optimism, capital indicators as predictors of cognitive, affective, and psychomotor learning outcome among students in secondary school. Hierarchical regression approach (HRA). *Heliyon*, 10(9), e30773. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e30773>
- Panjaitan, A. C., Dewi, P., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2026). Systematic Literature Review: Developing Gamification to Enhance Elementary School Students' Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(1), 1211-1221. <https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.1211-1221>
- Perez, A., Green, J., Moharrami, M., Gianoni-Capenakas, S., Kebbe, M., Ganatra, S., Ball, G., & Sharmin, N. (2023). Active learning in undergraduate classroom dental education-a scoping review. *PLOS ONE*, 18(10), e0293206. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0293206>
- Pham, A. T., & Ly, D. T. (2023). EFL Students' Perceptions on the Use of Blooket in Grammar Classes. *Proceedings of the 2023 8th International Conference on Distance Education and Learning*, 91-97. <https://doi.org/10.1145/3606094.3606117>
- Romero-Rodríguez, J.-M., Martínez-Menéndez, A., Alonso-García, S., & Victoria-Maldonado, J.-J. (2024). The reality of the gamification methodology in Primary Education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*, 128, 102481. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481>
- Sofi-Karim, M., Bali, A. O., & Rached, K. (2023). Online education via media platforms and applications as an innovative teaching method. *Education and Information Technologies*, 28(1), 507-523. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11188-0>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta Cv.
- Supratno, Y. H., Murtono, & Mochamad, W. (2021). The Influence of Student Motivation, School Environment, on Student Learning Achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1), 012089. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012089>
- Suryana, D., Sejati, A. P., & Suherman, A. (2021). *The Nuances of Active Learning Model in English for Professional Nurses*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210427.012>
- Tavares, N. (2022). The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: A systematic literature review. *Nurse Education Today*, 117, 105484. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2022.105484>
- Tsang, J., So, M., Chong, A., Lam, B., & Chu, A. (2021). Higher Education during the Pandemic: The Predictive Factors of Learning Effectiveness in COVID-19 Online Learning. *Education Sciences*, 11(8), 446. <https://doi.org/10.3390/educsci11080446>
- Wahyudi, D., Siregar, Z. U., Tata, M. A., & Febriani, E. (2025). Integrating Blooket as a Digital Gamification Tool to Enhance Arabic Syntax Learning Outcomes. *Ta'lim al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, 9(1), 145-159. <https://doi.org/10.15575/jta.v9i1.45854>
- Wang, X., Guo, Y., & Zhu, Z. (2025). A psychological study on ADDIE-blended teaching: focusing on learning styles. *Interactive Learning Environments*, 33(9), 5446-5459. <https://doi.org/10.1080/10494820.2025.2482591>
- Winata, K. A., Sudrajat, T., & Ruswandi, U. (2021). Implementation of Character Education in Higher Education through a Case Study Learning Model in the Pancasila Subject.

- Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(4), 136.
<https://doi.org/10.20961/shes.v4i4.50602>
- Wiradarma, K., Ketut Gading, & I Gusti Ayu Tri Agustiana. (2023). Ludo Word Game Assisted Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) Learning Model on Student Science Learning Outcomes in Elementary Schools. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(2), 241–247. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.62408>
- Yuan, L. (2024). EFL teacher-student interaction, teacher immediacy, and Students' academic engagement in the Chinese higher learning context. *Acta Psychologica*, 244, 104185. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104185>
- Yusri, A. A., & Zainal, M. Z. (2025). Unleashing gamification: a systematic review in primary schools. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(4), 2313–2321. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i4.22009>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478–2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>
- Zhao, D., Muntean, C. H., Chis, A. E., Rozinaj, G., & Muntean, G.-M. (2022). Game-Based Learning: Enhancing Student Experience, Knowledge Gain, and Usability in Higher Education Programming Courses. *IEEE Transactions on Education*, 65(4), 502–513. <https://doi.org/10.1109/TE.2021.3136914>