

Penggunaan Media Pembelajaran *Blooket* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

H.M. Djaswidi Al Hamdani, Adila Intan Permatasari, Yulia Nuraini, Asyfa Sinta Nursa Putri, Dian Astriani, Fikri Muhammad Nurhairi, Gandes Maida Nurmala

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan sebesar 70, sebagian 28% siswa sudah tuntas dan 72% siswa belum tuntas. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang mengantuk dan kehilangan fokusnya selama kegiatan pembelajaran, siswa juga kerap kali mudah lupa dengan materi yang dijelaskan oleh guru juga terlihat bosan selama pembelajaran berlangsung.

Tujuan pada penelitian ini Adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana untuk mengetahui kemampuan guru dalam penyusunan modul ajar dengan menggunakan media *Blooket* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari; (2) Untuk mengetahui kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Blooket* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari; (3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan media *blooket* di kelas IV SDN 2 Sukasari.

Metode penelitian yang digunakan yaitu model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mengadaptasi model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata mencapai 70 dan termasuk dalam kategori kurang.

Adapun, pada penelitian siklus II nilai rata-rata mengalami peningkatan yang mencapai 81, dan termasuk ke dalam kategori baik. Dengan adanya peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *blooket* dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media pembelajaran *blooket*, hasil belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Dewasa ini, sebagai seorang pendidik kita dihadapkan dengan transformasi digital yang maha dahsyat. Di era 5.0 ini, segala kebutuhan bisa dilakukan di rumah dan melalui media digital seperti *smartphone*, *smartwatch*, uang elektronik, dan aplikasi market digital. Dengan transformasi digital yang terbilang cukup cepat ini membuat kita harus selalu *up to date*, karena jika tidak kita akan ketinggalan zaman. Dampak dari transformasi digital secara besar-besaran ini dapat kita rasakan di berbagai aspek kehidupan salah satunya pendidikan. Pada bidang pendidikan, dewasa ini muncul berbagai inovasi media dan sumber pembelajaran. Proses pembelajaran pada era ini tidak hanya berkutat pada buku teks saja

tetapi banyak platform-platform baru yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik. Dengan berbagai kemudahan yang ada, sebagai seorang guru kita harus bisa memanfaatkannya dengan baik. Sebagaimana sebuah hadis riwayat Ali bin Abi Thalib “*Didiklah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup bukan di zamanmu*”. Salah satu mata Pelajaran yang cukup sering dikombinasikan dengan media pembelajaran yang beragam adalah mata Pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa, berpikir kritis, dan apresiasi terhadap budaya bangsa. Menurut Muhamad Ali (2023:35), pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses membelajarkan keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Tujuannya adalah agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Adapun 4 aspek utama dalam keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2021:2). Empat keterampilan utama tersebut penting diajarkan kepada peserta didik. Untuk mengembangkan keempat aspek tersebut secara efektif, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik masa kini.

Namun, berdasarkan hasil yang diperoleh melalui observasi oleh peneliti di SDN 2 Sukasari pada tanggal 29 Januari 2024, menunjukkan bahwa peserta didik kelas IV kurang tertarik dan cenderung pasif pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia. Banyak siswa yang mengantuk dan kehilangan fokusnya selama kegiatan pembelajaran. Siswa juga kerap kali mudah lupa dengan materi yang dijelaskan oleh guru juga terlihat bosan selama pembelajaran berlangsung. Kemudian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas 4 menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Bisa dilihat juga dari rendahnya hasil belajar peserta didik pada penilaian Tengah semester, yang dibuktikan dengan ketuntasan hasil belajar siswa hanya 36,36% dari 11 siswa dengan KKM 70. Setelah ditelusuri lebih dalam ternyata hal tersebut diakibatkan oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga mengakibatkan peserta didik kurang berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu gagasan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media *Blooket* sebagai alternatif media penilaian yang efektif. *Blooket* merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif yang cukup baru karena dibuat pada tahun 2020 dengan

berbasiskan website berbentuk *game* kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran (Febriana & Pujosusanto: 2023). Dengan menggunakan *Blooket*, guru dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian terdahulu (Anggraini, 2024) penggunaan *game-based learning* seperti *Blooket* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Media *Blooket* menawarkan berbagai fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan sebagainya. Selain itu, *Blooket* juga menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. pembelajaran berbasis game digital meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, yang mengarah pada peningkatan hasil pembelajaran, dengan beberapa variasi berdasarkan preferensi dan tanggapan gender.

Terdapat beberapa peneliti yang meneliti efektivitas dan penggunaan media *blooket* dalam proses pembelajaran, di antaranya Annisa Vyza Anggraini (2024:5) menyatakan bahwa terdapat peningkatan dalam pemahaman kosakata siswa secara signifikan. Adapun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nirmala, dkk (2024), ia mendapat hasil bahwa penggunaan media *blooket* berpengaruh terhadap motivasi belajar. Selanjutnya menurut Nainggolan, dkk (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media *blooket* meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis memiliki ketertarikan dalam penggunaan media pembelajaran *blooket* sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *Medius* secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam Bahasa Arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam Kamus Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sedangkan menurut para ahli, diantaranya: Heinich dan kawan kawan

mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media (Rahmita, 2024). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni sebagai sarana visual yang mendorong motivasi belajar siswa dengan mempermudah konsep yang abstrak menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami. Fungsi media adalah sebagai penyalur pesan, selain itu juga sebagai pembangkit minat, motivasi dan sebagai rangsangan dalam mempengaruhi psikologi siswa. Ahmad Saberi (Rahmita, 2024) mengemukakan bahwa fungsi pokok penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Sebagai alat bantu dalam mewujudkan situasi belajar yang efektif. (b) Media adalah salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru. (c) Media yang dibuat atau digunakan harus sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran. (d) Dapat membantu siswa lebih cepat memahami dan menangkap pelajaran yang diberikan guru. (e) Meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

2. Media Pembelajaran Blooket

Menurut Anggraini (2024) *Blooket* merupakan permainan yang sangat terbaru dalam platform kuis berbasis web yang menyajikan beragam model atau media permainan menarik. *Game* ini memberikan sangat banyak opsi permainan yang dapat dinikmati baik secara individu maupun kelompok. Blooket memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya. *Platform* berbasis laman web ini dirancang oleh Ben Stewart dan hak ciptanya dipegang oleh Blooket LLC. Platform ini dapat diakses menggunakan gawai dan laptop, hanya saja untuk menjadi host, pengguna perlu menggunakan laptop karena kebutuhan tampil yang disajikan secara langsung. Pernyataan dari laman resmi *Blooket.com* sendiri menyebutkan bahwa media tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam permainan untuk mendapat hadiah (*rewards*) setelah menjawab pertanyaan. Media Blooket juga dapat digunakan sebagai sarana dalam mengeksplorasi

metode pembelajaran baru. Penerapan media *platform Blooket* dalam pembelajaran dapat memberi tantangan sekaligus juga membuat kesempatan untuk memperkuat daya ingat.

Keunggulan *Blooket* melibatkan kemampuannya untuk mengintegrasikan pertanyaan dari bank soal atau kuis atau menggunakan pertanyaan yang sudah ada. *Blooket* memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk dengan mudah menyalin dan menempel pertanyaan langsung kedalam papan klip kuis, mengatur durasi tampilan soal, dan memberikan komentar secara langsung saat peserta menjawab kuis.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Supit (2023) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar melalui proses kegiatan belajar mengajar. Kemampuan ini mencakup tingkat penguasaan materi yang diperoleh siswa, yang biasanya ditunjukkan melalui nilai tes sebagai indikator pencapaian pembelajaran. Dijelaskan juga oleh Nurfadilah (2024:45) menyatakan bahwa hasil belajar adalah indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Selain aspek kognitif, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral, dan etika siswa yang menjadi dasar evaluasi Pendidikan.

Dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa, terdapat beberapa pendapat yang menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendapat Sari et al., 2023 yang menguraikan bahwa hasil belajar memiliki faktor-faktor tertentu, yaitu antara lain: (1) Minat dan motivasi; (2) Kondisi fisik dan kesehatan; (3) Kesiapan besar; (4) Lingkungan keluarga; (5) Metode pengajaran guru; (6) Teman sebaya.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu model penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mengadaptasi model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes tulis, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi terhadap kemampuan guru untuk Menyusun modul ajar, lembar observasi terhadap kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran, dan lembar observasi hasil belajar

siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil analisis secara kualitatif dan kuantitatif.

D. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Prasiklus

Tindakan prasiklus dilaksanakan pada hari selasa tanggal 15 juli 2024. Pada prasiklus pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan media *blooket*, kemudian di akhir pembelajaran peneliti memberi instrumen hasil belajar yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN 2 Sukasari. Berdasarkan hasil validasi dari instrumen hasil belajar mencapai nilai rata-rata 54 termasuk kategori kurang, dengan kriteria yang tuntas dari 11 siswa, 3 orang siswa yang tuntas, dan 8 orang yang belum tuntas.

No	Responden	Nilai Tes	Nilai KKM	Keterangan
1	No Absen 1	80	70	Tuntas
2	No Absen 2	80	70	Tuntas
3	No Absen 3	40	70	Belum Tuntas
4	No Absen 4	40	70	Belum Tuntas
5	No Absen 5	40	70	Belum Tuntas
6	No Absen 6	60	70	Belum Tuntas
7	No Absen 7	40	70	Belum Tuntas
8	No Absen 8	80	70	Tuntas
9	No Absen 9	40	70	Belum Tuntas
10	No Absen 10	40	70	Belum Tuntas
11	No Absen 11	60	70	Belum Tuntas
Jumlah Semua Nilai Siswa		600		
Rata-Rata		600/11=54,54		
Persentase Ketuntasan		3/11x100=28%		

2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada tanggal 18 dan 19 Juli 2024, di mana pada siklus ini peneliti melaksanakan penelitian sekaligus pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *blooket* pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas IV. Hasil validasi instrumen hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 61. Dari total 11 siswa yang menjadi subjek pengamatan, sebanyak 5 siswa atau sekitar 46% dinyatakan tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 4 siswa lainnya belum berhasil mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

No	Responden	Nilai Tes	Nilai KKM	Keterangan
1	No Absen 1	80	70	Tuntas
2	No Absen 2	80	70	Tuntas
3	No Absen 3	40	70	Belum Tuntas
4	No Absen 4	40	70	Belum Tuntas

5	No Absen 5	60	70	Belum Tuntas
6	No Absen 6	80	70	Tuntas
7	No Absen 7	40	70	Belum Tuntas
8	No Absen 8	80	70	Tuntas
9	No Absen 9	40	70	Belum Tuntas
10	No Absen 10	60	70	Belum Tuntas
11	No Absen 11	80	70	Tuntas
Jumlah Semua Nilai Siswa		680		
Rata-Rata		680/11=61,81		
Persentase Ketuntasan		5/11x100=46%		

Pada pertemuan ini, terdapat beberapa perbaikan baik pada penyusunan modul ajar maupun pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka peneliti bekerja sama dengan observer untuk merencanakan pelaksanaan tindakan kelas kembali pada pertemuan selanjutnya.

3. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 2

Siklus I Pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2024. Kegiatan ini merupakan lanjutan dari pembelajaran sebelumnya dengan berfokus pada materi memahami teks ‘suka dan tidak suka’. Berdasarkan instrumen hasil belajar siswa pada kelas IV pada siklus I pertemuan 2, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari adalah 70. Nilai ini mencerminkan hasil belajar yang cukup baik, meskipun terdapat perbedaan capaian antar siswa yang cukup mencolok. Dari total 11 siswa yang menjadi subjek pengamatan, sebanyak 7 siswa atau sekitar 64% dinyatakan tuntas, sedangkan 4 siswa lainnya atau sekitar 36% belum berhasil mencapai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Capaian ini mengindikasikan bahwa Sebagian besar siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan cukup baik.

No	Responden	Nilai Tes	Nilai KKM	Keterangan
1	No Absen 1	100	70	Tuntas
2	No Absen 2	100	70	Tuntas
3	No Absen 3	40	70	Belum Tuntas
4	No Absen 4	60	70	Belum Tuntas
5	No Absen 5	80	70	Tuntas
6	No Absen 6	80	70	Tuntas
7	No Absen 7	60	70	Belum Tuntas
8	No Absen 8	80	70	Tuntas
9	No Absen 9	40	70	Belum Tuntas
10	No Absen 10	80	70	Tuntas
11	No Absen 11	80	70	Tuntas
Jumlah Semua Nilai Siswa		780		
Rata-Rata		780/11=70,90		
Persentase Ketuntasan		7/11x100=64%		

4. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 1

Pelaksanaan siklus kedua dilakukan sebagai tindak lanjut dari pencapaian dan evaluasi pada siklus pertama. Fokus utama dalam pelaksanaan siklus kedua adalah memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil evaluasi siklus II pertemuan 1 materi kalimat majemuk setara dengan menggunakan media *blooket* ternyata mencapai nilai rata-rata 78,18 dari skor ideal 100 dan 73% tuntas, dengan kriteria yang tuntas sebanyak 8 orang siswa dan yang belum tuntas 3 orang siswa.

No	Responden	Nilai Tes	Nilai KKM	Keterangan
1	No Absen 1	100	70	Tuntas
2	No Absen 2	100	70	Tuntas
3	No Absen 3	60	70	Belum Tuntas
4	No Absen 4	80	70	Tuntas
5	No Absen 5	80	70	Tuntas
6	No Absen 6	80	70	Tuntas
7	No Absen 7	60	70	Belum Tuntas
8	No Absen 8	80	70	Tuntas
9	No Absen 9	60	70	Belum Tuntas
10	No Absen 10	80	70	Tuntas
11	No Absen 11	80	70	Tuntas
Jumlah Semua Nilai Siswa		860		
Rata-Rata		860/11=78,18		
Persentase Ketuntasan		8/11x100=73%		

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Penggunaan media *Blooket* semakin efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini tampak dari antusiasme siswa yang lebih tinggi ketika mengikuti permainan kuis interaktif, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

5. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 2

Tindakan pada siklus II pertemuan 2 dilakukan sebagai lanjutan dari pertemuan sebelumnya, dengan fokus utama untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tentang kalimat majemuk dan imbuhan 'ber'. Dalam pelaksanaannya, guru berupaya mengoptimalkan proses pembelajaran melalui strategi yang lebih variatif dan menyenangkan. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran interaktif yang memadukan penggunaan media *Blooket* sebagai sarana latihan sekaligus hiburan edukatif. Media ini dinilai efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa karena penyajiannya yang berbasis permainan. Selain itu, kegiatan belajar juga dirancang dalam bentuk kerja kelompok untuk menumbuhkan kemampuan bekerja sama,

berdiskusi, dan saling berbagi informasi antar siswa. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna. Pencapaian hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan perkembangan yang cukup mencolok dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dari total 11 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran, sebanyak 9 siswa (sekitar 82%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 2 siswa (18%) masih belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata siswa pada siklus ini meningkat menjadi 90, mencerminkan adanya perbaikan signifikan dalam aspek pemahaman materi dan penguasaan kompetensi dasar.

No	Responden	Nilai Tes	Nilai KKM	Keterangan
1	No Absen 1	100	70	Tuntas
2	No Absen 2	100	70	Tuntas
3	No Absen 3	80	70	Tuntas
4	No Absen 4	100	70	Tuntas
5	No Absen 5	100	70	Tuntas
6	No Absen 6	100	70	Tuntas
7	No Absen 7	60	70	Belum Tuntas
8	No Absen 8	100	70	Tuntas
9	No Absen 9	60	70	Belum Tuntas
10	No Absen 10	100	70	Tuntas
11	No Absen 11	100	70	Tuntas
Jumlah Semua Nilai Siswa		1.000		
Rata-Rata		1.000/11=90,90		
Persentase Ketuntasan		9/11x100=82%		

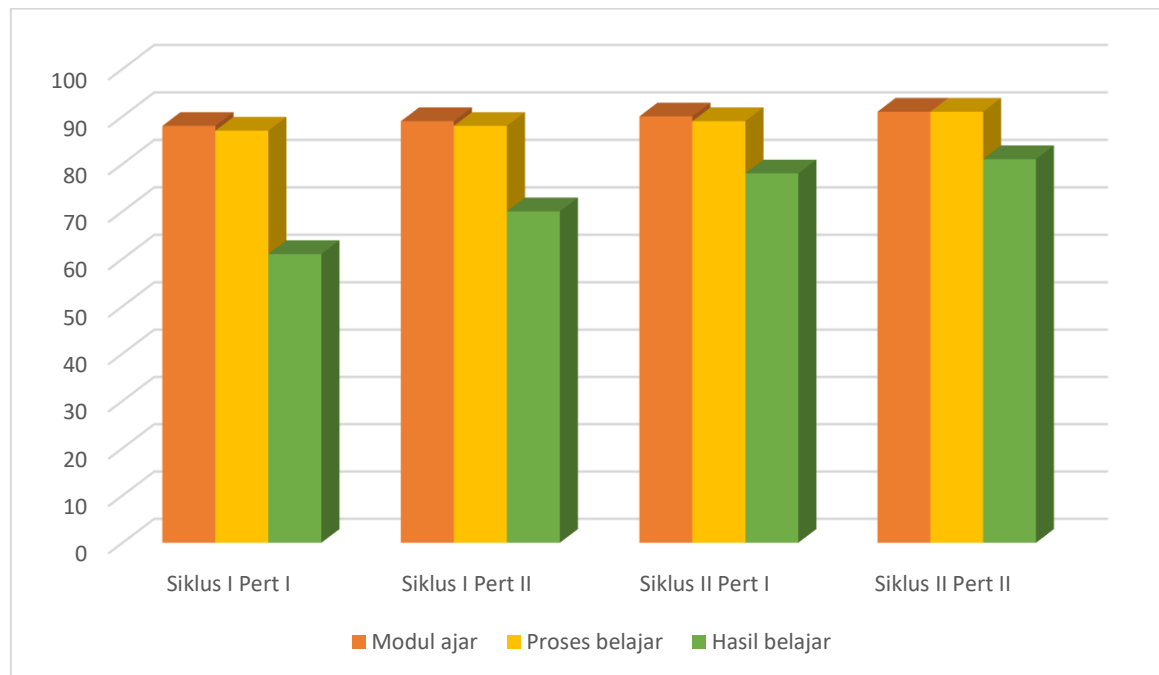
E. Pembahasan

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *blooket* mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *blooket* juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan hasilnya semakin meningkat. Hasil tes belajar siswa siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 61 dan 46% tuntas pada perhitungan 5 orang yang tuntas dan 6 orang siswa yang belum tuntas dari nilai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan, siklus I pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 70 dan 64% tuntas pada perhitungan 7 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan, kemudian siklus II pertemuan 1 dengan rata-rata nilai 78 dan 73% tuntas pada perhitungan 8 orang tuntas dan 3 orang siswa yang belum tuntas, lalu siklus II pertemuan 2 dengan rata-rata nilai 90 dan 82% pada perhitungan 9 orang siswa yang tuntas dan 2 orang

siswa yang belum mencapai ketuntasan dari nilai kriteria. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan siswa mengindikasikan bahwa penggunaan media Blooket berperan penting dalam menunjang pemahaman mereka terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. penyajian materi dalam bentuk permainan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak terasa membosankan. Dengan demikian, Blooket dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat keterampilan berbahasa sekaligus menumbuhkan minat belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa.

Untuk memudahkan memahami hasil observasi perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil belajar yang telah dilaksanakan oleh peneliti dari siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran bahasa Indonesia, berikut ini penulis sajikan hasilnya dalam tabel dan diagram batang sebagai berikut:

No.	Siklus	Nilai Rata-Rata		
		Modul Ajar	Proses Belajar	Hasil Belajar
1	Siklus I Pertemuan 1	88	87	61
2	Siklus I Pertemuan 2	89	88	70
3	Siklus I Pertemuan 3	90	89	78
4	Siklus I Pertemuan 4	91	91	81



Dengan demikian, berdasarkan data dari hasil penelitian pada setiap siklus yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *blooket* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

F. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *blooket* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Kemampuan guru dalam menyusun modul ajar mata pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *blooket* di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis mengalami peningkatan. Pada siklus I pertemuan 1 mencapai nilai rata-rata 88, siklus I pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata 89, siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata 90, siklus II pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 91. (2) Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *blooket* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis tahun ajaran 2024/2025 berhasil mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap penyusunan modul ajar pada siklus I pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 87, pada siklus I pertemuan 2 dengan nilai rata-rata 88, siklus II pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 89, dan siklus II pertemuan 2 mencapai nilai rata-rata 91. (3) Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *blooket* di kelas IV SDN 2 Sukasari Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis tahun ajaran 2024/2025 juga mengalami peningkatan. Pada pembelajaran siklus I pertemuan 1 terdapat 5 orang siswa (46%) yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 61, pada siklus I pertemuan 2 terdapat 7 siswa (64%) yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 70. Pada siklus II pertemuan 1 terdapat 8 siswa (73%) yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 78. Kemudian yang terakhir siklus II pertemuan 2 terdapat 9 siswa (82%) siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai 90.

Daftar Pustaka

- Ali, Muhammad (2023). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra di Sekolah Dasar*. Jurnal Univ PGRI Palembang Vol.8 No.3 Desember 2023
- Tarigan, H.G. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Jakarta: PT Angkasa.
- Febriana, N., Pujosusanto, A. 2023. Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket. *E-book journal Laterne*, Volume 12, Nomor 02, Tahun 2023

- Anggraini, A. V. 2024. Pengaruh Media Blooket terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia di SDN Jatisampurna X Kota Bekasi. Universitas Negeri Islam Syarif Hidayatullah
- Nirmala. Sarlin, M., Nurainun. 2024. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Media Aplikasi Blooket pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 20 Pulubala. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 8 Nomor 2 Tahun 2024, Hal. 35780 – 35783
- Nainggolan, M., Haryati, F. Lubis, Z. H. 2024. Penerapan Media Games Blooket pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik
- Rahmita. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Blooket pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba*. Universitas Muhammadiyah Makasar
- Supit (2023). *BAB II Kajian Teori*. Repository UNPAS.
- Nurfadilah. (2024). *Evaluasi dan Penilaian Hasil Belajar: Konsep, Tujuan, Fungsi, dan Pendekatan*. Jurnal Pendidikan.
- Maulida Sari, & Jasiah. (2024). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Fiqih Muamalah sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 118-134.