

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI SUMBER DAYA ALAM

Sephia Ulul Azmi¹, Ahmad Mulyadiprana², Pidi Mohamad Setiadi³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹sephiaua05@upi.edu, ²ahmadmulyadiprana@upi.edu, ³pidims@upi.edu

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Treasure Hunt method using Blooket media on the learning outcomes of fifth-grade students in the IPAS subject, specifically the topic of Natural Resources. The problem addressed was the low student performance due to the lack of interactive teaching methods. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design involving two classes: an experimental class and a control class. The instrument used was a 15-item multiple-choice test given before and after the treatment. The results showed that the experimental class had a higher average post-test score than the control class. The N-Gain analysis indicated that most students in the experimental class were in the high and moderately effective categories, while students in the control class were mostly in the moderate and low categories. The Treasure Hunt method with Blooket successfully created an engaging and active learning environment that enhanced students' cognitive and emotional involvement.

Keywords: Treasure Hunt, Blooket, learning outcomes, IPAS, natural resources.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Treasure Hunt berbasis media Blooket terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada materi Sumber Daya Alam mata pelajaran IPAS. Permasalahan yang diangkat adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Analisis N-Gain menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori peningkatan tinggi dan cukup efektif, sedangkan peserta didik di kelas kontrol dominan berada pada kategori sedang dan rendah. Metode Treasure Hunt dengan media Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara kognitif maupun emosional.

Kata Kunci: Treasure Hunt, Blooket, hasil belajar, IPAS, sumber daya alam.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan fundamental dalam membentuk SDM yang berkualitas dan kompetitif. Untuk mencapai hal tersebut, proses pembelajaran di sekolah perlu dilakukan secara optimal, menarik, serta sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Sewang, 2015). Meskipun demikian, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa sejumlah sekolah dasar masih dihadapkan pada tantangan besar, terutama berkaitan dengan rendahnya capaian belajar siswa. Pada Hasil observasi awal di SD Negeri 2 Gunungcupu Kabupaten Ciamis, didapat bahwa sebagian siswa menghadapi kesulitan dalam menguasai materi, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Mereka cenderung pasif dalam kegiatan kelas, kurang antusias dalam mengerjakan latihan, dan tidak mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik. Kondisi ini diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional secara dominan seperti ceramah, yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Pratama, 2017).

Seiring diberlakukannya Kurikulum Merdeka, guru dan satuan pendidikan diberikan keleluasaan untuk mengembangkan suatu pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu kebaruan dalam

kurikulum ini adalah integrasi antara IPA dan IPS yang dikemas dalam mata pelajaran IPAS yang menekankan keterkaitan antara alam dan kehidupan sosial (Anisa dkk., 2024). Kurikulum Merdeka mengatur pembelajaran IPA dan IPS disatukan ke dalam satu mata pelajaran terpadu yang disebut IPAS, dengan pendekatan yang menuntut pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Salah satu media yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah media pembelajaran berbasis digital. Sariningsih et al. (2024) menyatakan bahwa penggunaan video animasi terbukti secara signifikan berdampak positif dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa di pelajaran IPA karena tampilannya yang menarik serta penyajiannya yang mudah dipahami oleh siswa.

Sementara itu, Sari et al. (2025) juga menyatakan bahwa e-modul interaktif berbasis Android sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS karena mampu menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih konkret dan dapat dijangkau oleh siswa dengan berbagai gaya belajar. Untuk mendukung implementasi kurikulum tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis digital.

Keunggulan pembelajaran berbasis interaktif dan kolaboratif juga diperkuat oleh

temuan Nurzaman et al. (2023), yang menunjukkan bahwa model belajar interactive storytelling berbasis kolaborasi mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa, serta meningkatkan keberanian mereka dalam mengekspresikan pendapat di kelas. Demikian pula, Febriany et al. (2022) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan media belajar berbasis aplikasi akan meningkatkan keterlibatan belajar dan membuat pembelajaran IPS semakin efektif, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak atau kompleks.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai relevan dengan era digital adalah Blooket, sebuah platform permainan edukatif berbasis web yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi interaktif dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa menjawab pertanyaan dalam bentuk game, memperoleh poin, serta terlibat aktif selama proses belajar. Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media berbasis game seperti Blooket mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Dewi & Listiowarni, 2019; Ariel & Dewi, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan media Blooket dianggap sebagai pilihan alternatif yang berpotensi menjadi solusi atas masalah rendahnya pencapaian belajar siswa.

Dari uraian latar belakang tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana pengaruh pemanfaatan media permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian diarahkan pada dua hal utama, yaitu: (1) apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media games Blooket terhadap hasil belajar siswa, dan (2) apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media Blooket dan yang menggunakan metode konvensional.

Secara teoritis, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang dapat menarik minat serta meningkatkan fokus belajar siswa (Sadiman dkk., 2014). Game edukasi seperti Blooket menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menumbuhkan rasa kompetitif yang sehat, dan meningkatkan interaksi selama pembelajaran (Isnania dkk., 2023). Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran berbasis kompetensi dan penguatan karakter, Blooket tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar, tetapi juga melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan akan metode pembelajaran yang responsif terhadap kemajuan teknologi serta sesuai dengan karakteristik peserta didik pada zaman digital saat ini. Selain itu,

temuan dari penelitian ini diharapkan mampu kontribusi nyata bagi guru, sekolah, serta para pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimental untuk meneliti pengaruh pemanfaatan media permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Rancangan penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana dua kelompok siswa dilibatkan tanpa proses pengacakan dalam penentuannya. Kelompok eksperimen menerima perlakuan melalui proses pembelajaran yang menggunakan media Blooket sebagai alat bantu, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa penggunaan media digital. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V di SDN 2 Gunungcupu, Kabupaten Ciamis. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling dengan memperhatikan kesamaan karakteristik antara kedua kelas. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas lainnya berperan sebagai kelompok kontrol.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes hasil belajar yang disampaikan kepada siswa pada saat pre-test dan post-test, dengan soal-soal yang dirancang dalam format pilihan ganda serta mengacu pada indikator capaian pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka, khususnya materi "Indonesiaku Kaya Alamnya" dengan fokus pada topik Sumber Daya Alam (SDA). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu divalidasi serta diuji cobakan untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Media pembelajaran yang digunakan dalam kelompok eksperimen adalah Blooket, sebuah platform permainan berbasis web yang dibuat untuk proses pembelajaran sehingga lebih menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Analisis data dari pretest dan posttest dilakukan dengan menerapkan uji statistik t-test (independent sample t-test) sebagai metode untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan dalam pencapaian belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan bantuan media permainan Blooket dan mereka yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Proses analisis dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata kedua kelompok dan menguji signifikansi perbedaannya. Dengan pendekatan ini, Penelitian ini diharapkan mampu menyajikan bukti empiris terkait

efektivitas media pembelajaran yang berbasis permainan dalam membantu memaksimalkan pencapaian belajar siswa dalam pelajaran tertentu IPAS di jenjang Sekolah Dasar, terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini ditujukan untuk mengukur seberapa besar pengaruh penerapan metode *Treasure Hunt* berbasis media *Blooket* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada materi Sumber Daya Alam dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini terdiri atas dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan bantuan media *Blooket* serta kelompok kontrol yang menjalani pembelajaran melalui pendekatan pembelajaran tradisional. Untuk mengukur peningkatan hasil belajar, setiap siswa mengikuti pre-test dan post-test yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda dengan isi materi yang serupa.

Pre-test diberikan kepada kedua kelompok sebelum diterapkannya perlakuan pembelajaran. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Pre-Test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata	Nilai	
			Maksimum	Minimum
Eksperimen	20	8,00	11	4
Kontrol	19	7,36	11	4

Tabel 1 memperlihatkan bahwa skor rata-rata yang diraih siswa kelas eksperimen mencapai 8,00, sementara pada kelas kontrol nilainya lebih rendah. sebesar 7,36. Ini mengindikasikan bahwa level kemampuan awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tingkat kemampuan yang relatif seimbang. Selisih rata-rata yang kecil (0,64 poin) menunjukkan bahwa perlakuan yang akan diberikan merupakan satu-satunya variabel berbeda yang dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar sesi berikutnya.

Setelah pemberian perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode *Treasure Hunt* berbasis media *Blooket* pada kelas eksperimen dan metode ceramah konvensional pada kelas kontrol, dilakukan post-test guna mengukur perubahan hasil belajar siswa. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rata-Rata Nilai Post-Test

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata	Nilai	
			Maksimum	Minimum
Eksperimen	20	12,45	15	8
Kontrol	19	10,22	14	7

Tabel 2 mengindikasikan bahwa rata-rata nilai yang diraih oleh siswa di kelas naik menjadi 12,45, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 10,22. Peningkatan terhadap kelas eksperimen tercatat sebesar 4,45 poin, sementara kelas kontrol menunjukkan peningkatan hanya sebesar 2,86 poin. Perbedaan peningkatan

ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari metode *Treasure Hunt* berbasis media *Blooket* terhadap hasil belajar peserta didik.

Guna menilai tingkat efektivitas suatu metode pembelajaran dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perhitungan nilai N-Gain. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Kategori N-Gain

Kelas	Tinggi	Sedang	Rendah
Eksperimen	10	9	1
Kontrol	1	12	6

Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar peserta didik di Kelas eksperimen mencapai skor N-Gain yang masuk dalam kategori tinggi dan sedang, sementara sebagian besar siswa di kelas kontrol tergolong dalam kategori sedang hingga rendah. Adapun rincian tingkat efektivitasnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Efektifitas N-Gain Berdasarkan Persentase

Kelas	Efektif (>75%)	Cukup Efektif (56-75%)	Kurang Efektif (41-55%)	Sangat Tidak Efektif (<40%)
Eksperimen	20	8,00	11	4

Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa metode *Treasure Hunt* berbasis *Blooket* telah terbukti secara signifikan lebih efektif dalam mendorong peningkatan prestasi belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Kelas eksperimen didominasi oleh peningkatan yang tergolong efektif, sementara kelas

kontrol memiliki sebagian besar peserta didik dengan peningkatan yang tergolong kurang atau sangat tidak efektif.

Berdasarkan hasil pre-test yang dilakukan menunjukkan bahwa kebanyakan dari peserta didik memiliki keterbatasan dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan jenis-jenis SDA, pemanfaatannya, serta upaya pelestariannya. Banyak siswa yang masih bingung membedakan antara SDA hayati dan nonhayati, serta belum mampu memberikan contoh nyata dari kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan SDA di sekitar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa materi belum melekat secara konseptual pada pemahaman siswa, dan mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan.

D. Pembahasan

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses observasi dan pelaksanaan pre-test, kondisi tersebut sangat mungkin terjadi karena metode belajar yang diterapkan oleh guru sebelumnya masih menggunakan pendekatan tradisional, yaitu hanya mengandalkan penjelasan lisan (ceramah) dan latihan soal tanpa dukungan media, alat bantu, atau aktivitas yang mampu mengaktifkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Peserta didik lebih banyak menjadi pendengar pasif

daripada pelaku aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sahronih, Dafit, dan Indriayu (2023) menegaskan bahwa metode pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah cenderung masih kurang optimal guna meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa, terutama pada pembelajaran IPA. atau IPAS yang membutuhkan visualisasi konsep. Dalam studi mereka, pemanfaatan multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar terbukti meningkatkan keterlibatan serta prestasi belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Kanwal et al. (2022) juga menegaskan bahwa ketidakefektifan metode ceramah tanpa alat bantu visual berisiko mengakibatkan rendahnya pencapaian hasil belajar pada siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran berbahan sederhana dan kontekstual berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara drastis dibandingkan pembelajaran konvensional tanpa media.

Temuan ini juga diperkuat oleh review Purwanto (2020) yang menyebutkan bahwa penerapan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat memperbaiki dan meningkatkan pencapaian belajar siswa sebesar 24% lebih tinggi dibanding pembelajaran tanpa media. Ia

menyimpulkan bahwa kunci keberhasilan pembelajaran sains terletak pada cara penyampaian yang mampu merangsang imajinasi, interaksi, dan keterlibatan siswa.

Dari hasil pre-test dan dukungan literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar awal dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak mendorong partisipasi aktif siswa dan tidak menggunakan media yang mendukung visualisasi konsep. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif, seperti metode *Treasure Hunt* berbasis permainan dan pengalaman langsung, diharapkan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Sementara itu, hasil post-test memberikan gambaran yang nyata bahwa adanya perbedaan antara kedua kelas setelah diterapkannya metode pembelajaran yang berbeda. Kenaikan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen menunjukkan mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *Blooket* mampu menciptakan ruang bagi siswa untuk lebih terlibat serta memahami materi lebih baik. Proses belajar pun menjadi lebih dinamis dan tidak lagi berlangsung secara monoton atau searah. tetapi berlangsung secara partisipatif, kompetitif, dan menyenangkan. Peserta didik tampak lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk memahami materi

karena belajar dikemas dalam bentuk permainan yang menarik.

Sementara itu, kelas kontrol yang masih cenderung menerapkan metode ceramah dan latihan soal (drill) dalam proses pembelajarannya memang mengalami peningkatan, namun tidak seoptimal kelas eksperimen. Banyak siswa yang masih kesulitan mengingat isi materi karena pendekatannya masih menekankan hafalan, bukan pada penguatan konsep melalui pengalaman belajar.

Hasil ini sesuai dengan temuan penelitian oleh Putra, Marlina, & Arifin (2021), yang menunjukkan bahwa media belajar yang menggunakan permainan digital mampu meningkatkan partisipasi peserta didik secara aktif dan signifikan terhadap pemahaman konsep. Dalam penelitiannya, siswa yang belajar melalui media edukatif digital menunjukkan Kelompok yang memanfaatkan media pembelajaran menunjukkan perolehan peningkatan hasil belajar yang jauh lebih berarti dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerapkan metode tersebut.

Selain itu, Damayanti & Kustiono (2023) juga menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif bukan hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik, tetapi meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Media yang menarik secara visual, seperti Blooket,

efektif dalam mendukung siswa untuk memahami serta mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Penelitian lain oleh Wulandari & Ernawati (2020) menunjukkan bahwa game edukasi memiliki peran strategis dalam mengatasi kejenuhan belajar di kelas, karena siswa merasa seperti sedang bermain, padahal sedang belajar secara aktif. Hal ini mendorong terbentuknya pengalaman belajar yang menyenangkan dan ringan tanpa menimbulkan beban.

Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa metode *Treasure Hunt* berbasis media *Blooket* memberikan dampak yang nyata dalam perolehan hasil belajar siswa yang lebih baik. Penggunaan media tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan penuh makna. dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Peserta didik menjadi lebih termotivasi, terlibat secara aktif dan dapat menguasai materi dengan lebih baik. khususnya dalam mata pelajaran IPAS pada topik Sumber Daya Alam. Oleh karena itu, metode ini sangat layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran pada tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan

E. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode Treasure Hunt yang menggunakan media Blooket efektif untuk menunjang peningkatan prestasi belajar siswa kelas V terkait materi Sumber Daya Alam. Hal tersebut tampak dari Rata-rata nilai post-test di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dan hasil analisis N-Gain yang menunjukkan tingkat efektivitas pembelajaran yang lebih baik. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori tinggi dan sedang, sedangkan kelas kontrol lebih banyak berada pada kategori sedang dan rendah.

Selain meningkatkan hasil belajar secara signifikan, metode yang digunakan dapat membuat alur belajar dengan lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara kognitif maupun emosional selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, metode Treasure Hunt berbasis Blooket direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya

pada materi yang membutuhkan pemahaman konseptual secara mendalam..

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Pratama, N. (2017). Model Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Keaktifan Siswa. Jakarta: Gramedia.
- Sadiman, A. S., et al. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Artikel in Press :

- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2020). The Effect of Interactive Learning Media on Students' Science Learning Outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483(March)*, 20–24. <https://doi.org/10.1145/3323771.332379>.

Jurnal :

- Anisa, M., & Aryani, Z. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Modern. *Jurnal Insan Cita Pendidikan*, 3(1), 1-7.
- Ariel, P. F., & Dewi, V. S. (2022). Penerapan aplikasi Quizizz dan Blooket terhadap pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 3(1), 1278-1282.
- Damayanti, F., & Kustiono. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran

- Interaktif Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 24(1), 112–120.
- Dewi, N. P., & Listiowarni, I. (2019). Implementasi Game Based Learning pada pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 124-130.
- Febriany, L., Sumardi, S., Setiadi, P. M., & Respati, R. (2022). Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Keragaman Suku Budaya di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(2), 214-225.
- Hasanah, U., Astra, I. M., & Sumantri, M. S. (2023). Exploring the Need for Using Science Learning Multimedia to Improve Critical Thinking Elementary School Students: Teacher Perception. *International Journal of Instruction*, 16(1), 417–440.
<https://doi.org/10.29333/iji.2023.16123a>
- Isnania, H., & Narulita, E. (2023). Pengaruh penggunaan media kartu kuartet terhadap hasil dan motivasi belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39-46.
- Kanwal, W., Shahid, S., & Jabeen, F. (2022). Effectiveness of Low Cost Material to Teach Science at Primary Level. *Journal of Management Practices, Humanities and Social Sciences*, 6(2), 102–110.
- <https://doi.org/10.33152/jmphss-6.2.12>
- Nurzaman, I., Alia, D., Setiadi, P. M., Erlyna, L., Haerunisa, I., & Pendidikan Indonesia, U. (2023). Development of a Collaborative-Based Interactive Storytelling Model on Skills Speaking of Grade Iv Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(1), 180–189.
- Putra, I. P. E. P., Marlina, E., & Arifin, M. B. (2021). Pengaruh Media Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 47–55.
- Sari, L. M., Setiadi, P. M., Respati, R., & Pendidikan Indonesia, U. P. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif E-Modul Letak Geografis Indonesia Berbasis Android pada Kelas V. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 08(03), 528–540.
- Sariningsih, I. R., Nugraha, A., & Setiadi, P. M. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 1 Pataruman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 227–241.
- Wulandari, P. N., & Ernawati, N. M. D. (2020). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 121–130.