

EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG

Karira Risma Adiningsih*, Sulur

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: karira.risma.2331297@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um067.v4.i4.2024.5

Kata kunci

Efektivitas
Blooket
IPA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII.4 yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berisi 7 pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, keefektifan, dan kesan dari peserta didik mengenai penerapan permainan Blooket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Blooket sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 96,9% peserta didik menyatakan bahwa media permainan Blooket mudah diakses, 100% menyatakan bahwa media permainan Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran, 100% menyatakan bahwa media permainan Blooket menarik digunakan, 100% menyatakan bahwa pemahaman mereka lebih meningkat setelah menggunakan media permainan Blooket, dan 96,9% menyatakan bahwa media permainan Blooket efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Blooket sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik mengenai alam semesta dan proses ilmiah yang mendasarinya (Sulthon, 2017). Dalam pembelajaran, pengajaran IPA yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan penerapan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada penerapannya di sekolah, pembelajaran IPA sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik, bahkan dianggap pembelajaran yang tergolong sulit (Sispariyanto dkk., 2019). Dengan demikian, akan mengakibatkan rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik. Faktor yang mendasari hal tersebut antara lain penggunaan metode pembelajaran yang monoton, media pembelajaran yang tidak menarik, dan rendahnya motivasi belajar peserta didik (Magdalena dkk., 2021).

Dalam konteks pembelajaran IPA, konsep pembelajarannya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran lainnya, yang membedakan hanya penekanan yang harus disesuaikan dengan hakikat IPA itu sendiri. Pembelajaran IPA di tingkat SMP tidak bisa apabila hanya dilakukan dengan cara menghafal atau mendengarkan penjelasan dari guru saja sehingga peserta didik yang harus lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah penggunaan media pembelajaran (Fauzi dkk., 2023). Saat ini, bentuk dari media pembelajaran sudah sangat

bervariasi dan inovatif, sehingga dapat dimanfaatkan dalam memberikan informasi atau evaluasi saat pembelajaran.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang. Teknologi dengan menggunakan media digital dapat memfasilitasi para pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dan melakukan evaluasi pembelajaran (Wahyuningsih dkk., 2021). Media digital memberikan berbagai peluang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, dinamis, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Apalagi peserta didik saat ini sudah sangat akrab dengan penggunaan media digital. Data dari hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan hasil bahwa tingkat penggunaan internet pada kelompok usia 13-18 tahun pada 2021-2022 mencapai 99,16%, sehingga peserta didik pada usia SMP-SMA mendominasi penggunaan internet (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022). Namun, pada kenyataannya penggunaan internet memiliki dampak yang menguntungkan sekaligus merugikan. Berdampak menguntungkan karena dapat mendekatkan peserta didik dengan teknologi yang semakin canggih, sehingga peserta didik dapat menggunakannya untuk mencari informasi yang beragam dengan mudah. Sedangkan akan berdampak merugikan apabila digunakan tidak pada semestinya (Dimas, 2022). Salah satu platform berbasis internet yang sering digunakan dan digemari oleh peserta didik adalah permainan (*game*). Dengan demikian, karena peserta didik sudah sangat familiar dengan permainan maka media pembelajaran berbasis permainan dapat dengan efektif diintegrasikan dengan pembelajaran.

Media permainan dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang unik dan menyenangkan. Selain itu, media permainan menjadi salah satu media belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik (Isnania dkk., 2023). Penggunaan media permainan dapat membuat peserta didik untuk berlatih mengatur strategi, mendapatkan dan menyelesaikan misi, mendapatkan peringkat, bersaing dengan peserta didik lain, dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022). Salah satu media digital berbasis permainan adalah *Blooket*. *Blooket* merupakan sebuah platform media daring yang mengintegrasikan pembelajaran dengan elemen permainan, seperti kuis, tantangan, dan penghargaan (Ariel & Dewi, 2022). Dalam media *Blooket* terdapat variasi mode permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran (Faruq & Amri, 2023). Dengan demikian, peserta didik dapat memilih dan menikmati pembelajaran IPA dengan cara yang berbeda dan menyenangkan (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Penerapan media permainan *Blooket* sudah dikaji oleh beberapa peneliti. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Febriana & Pujosusanto, 2023) mengenai "Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media *Blooket*" didapatkan hasil bahwa penggunaan media *Blooket* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase sebesar 76,78%. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nur'aeni & Hasanudin, 2023) dengan judul "Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbasis Media Digital *Blooket* untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila" diperoleh hasil bahwa penggunaan model TGT berbasis media *Blooket* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan persentase sebesar 77%. Penerapan permainan *Blooket* ini sesuai dengan pelaksanaan kebijakan kurikulum merdeka, dimana dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru diberi kebebasan untuk dapat menciptakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik (Vhalery dkk., 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian terkait pemanfaatan media *Blooket* dalam pembelajaran IPA di kelas VII. Penerapan permainan *Blooket* dapat menjadi salah satu media digital yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP yang sebagian besar peserta didiknya sudah sering mengakses internet. Selain itu, di SMP Negeri 3 Malang sudah memanfaatkan *smartphone* untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik diperbolehkan untuk membawa *smartphone* ke sekolah dan dipergunakan sebagaimana mestinya. Dengan demikian pemanfaatan permainan *Blooket* sebagai media digital dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Malang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau kejadian secara mendalam dari sudut pandang yang lebih subjektif (Waruwu, 2023). Penelitian ini dilaksanakan pada saat Praktik Pengalaman Lapangan II PPG Prajabatan di SMPN 3 Malang. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.4 yang berjumlah 32 orang pada pembelajaran IPA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket mengenai penerapan permainan *Blooket* dalam pembelajaran IPA. Angket berisi 7 pertanyaan mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan, keefektifan, dan kesan dari peserta didik mengenai penerapan permainan *Blooket*. Pertanyaan terdiri dari 5 pertanyaan tertutup dengan opsi jawaban "Ya" atau "Tidak", 1 pertanyaan skala likert dari 1-4 dengan keterangan 1 adalah tidak menarik dan 4 adalah sangat menarik, dan 1 pertanyaan deskripsi singkat mengenai pendapat atau kesan pengguna. Angket dibagikan kepada peserta didik dalam bentuk *Google Form*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yaitu hasil data kualitatif yang kemudian dijabarkan secara deskriptif. Dalam analisis data dilakukan reduksi data (*data reduction*) dengan mengkaji, memilih, dan memusatkan perhatian pada hal-hal yang penting dan berkaitan dengan penerapan permainan *Blooket*. Kemudian, langkah yang dilakukan adalah penyajian data (*data display*) dengan menggambarkan dengan jelas mengenai hasil data. Langkah yang terakhir adalah penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) yaitu usaha dalam mencari dan memahami makna penelitian yang didukung dengan bukti yang valid dan kredibel.

3. Hasil dan Pembahasan

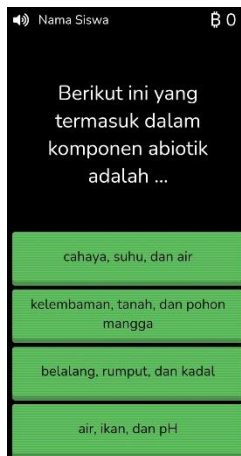
3.1. Hasil

Penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran dilaksanakan pada Jumat, 22 Maret 2024 pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta didik kelas VII.4 yang berjumlah 32 orang. Mode permainan *Blooket* yang dipilih adalah *Crypto Hack* dengan guru model sebagai host dan peserta didik sebagai pemain. Dalam mode ini, peserta didik diharuskan menjawab soal yang disajikan sambil mencuri *Crypto* dari pemain lain. Ketika menjawab soal dengan benar, peserta didik akan mendapatkan bonus *Crypto* dengan cara memilih salah satu kotak dari tiga kemampuan acak yang tersembunyi. Apabila jawaban yang dipilih salah, maka tidak akan terjadi apapun dan tidak mendapatkan *Crypto*. Peserta didik harus menjawab pertanyaan agar mendapat kesempatan untuk meretas pemain lain dengan menyusup ke dalam pertahanan pemain lain untuk mencuri *Crypto* mereka. Selain itu, terdapat delapan tantangan berbeda yang harus diselesaikan pemain setelah diretas, tetapi setiap pemain akan hanya mendapatkan satu tantangan secara acak. Tantangan tersebut antara lain menyusun warna, mengulangi pola, mengunggah tugas, mencocokkan tumbol, numerasi, mencocokkan kartu, menyusun 12 tumbol, dan mengatur suhu. Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki jumlah *Crypto* paling banyak. Strategi yang dapat diterapkan pemain dalam mode permainan ini adalah keberuntungan, kecepatan, ketepatan, dan daya ingat. Berikut merupakan tampilan permainan *Blooket* mode *Crypto Hack*.

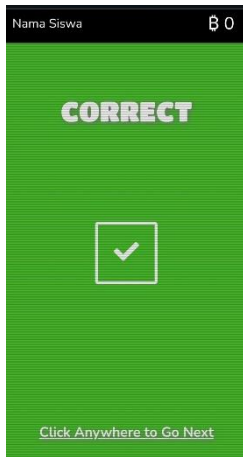


Gambar 1. Tampilan Halaman Login

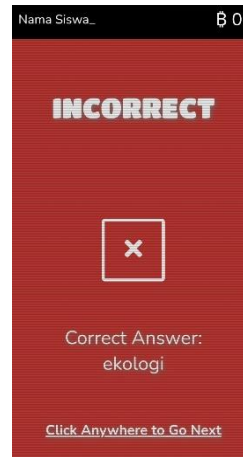
Gambar 2. Tampilan Halaman Utama



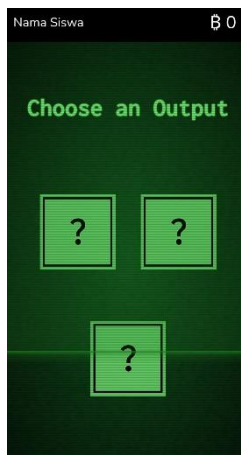
Gambar 3. Tampilan Halaman Soal



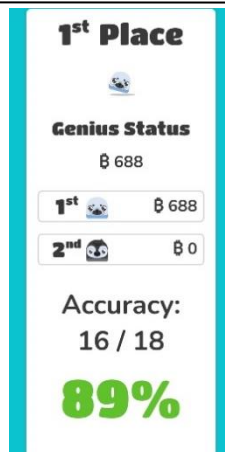
Gambar 4. Tampilan Halaman Jawaban Benar



Gambar 5. Tampilan Halaman Jawaban Salah



Gambar 5. Tampilan Halaman Pilihan Bonus *Crypto*



Gambar 6. Tampilan Halaman Skor dan Pemenang

Setelah pelaksanaan permainan *Blooket*, peserta didik mengisi angket secara daring melalui *Google Form*. Hasil pengisian angket kemudian dianalisis sesuai dengan teknik yang sudah disebutkan. Berikut merupakan sajian perolehan data yang didapatkan dari angket.

Tabel 1. Data Hasil Angket pada Pertanyaan Tertutup

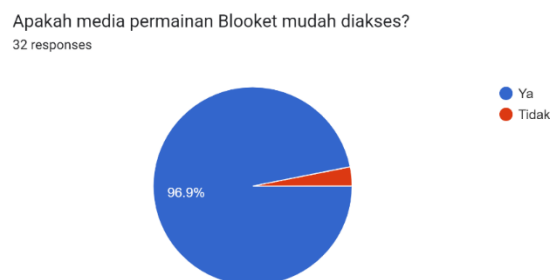
No	Pertanyaan	Presentase Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah media permainan Blooket mudah diakses?	96,9%	3,1%
2	Apakah media permaian Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran?	100%	0%
3	Apakah media permaian Blooket ini menarik?	100%	0%
4	Apakah pemahamanmu lebih meningkat setelah menggunakan media permaian Blooket?	100%	0%
5	Menurutmu, apakah media Blooket ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPA?	96,9%	3,1%

Tabel 2. Data Hasil Angket pada Pertanyaan Skala Likert

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban			
		1	2	3	4
1	Seberapa menarik penggunaan media permaianan Blooket dalam pembelajaran?	0%	0%	18,8%	81,3%

3.2. Pembahasan

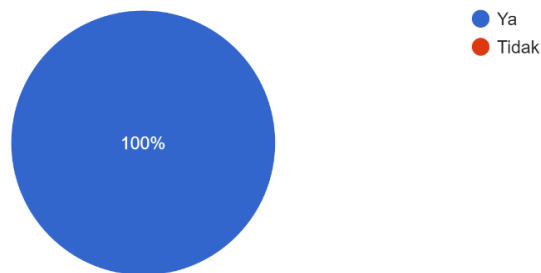
Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada peserta didik yang berjumlah 32 orang di kelas VII.4 SMP Negeri 3 Malang melalui *Google Form* diperoleh hasil persentase sebanyak 96,9% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* mudah diakses melalui *smartphone* masing-masing peserta didik. Kemudian sebanyak 3,1% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* sulit diakses. Hal ini disebabkan adanya kendala jaringan saat menggunakan media permainan *Blooket*. Website *Blooket* merupakan salah satu media digital yang dapat diakses secara daring. Dengan demikian diperlukan jaringan internet yang stabil untuk dapat mengakses media permainan *Blooket* dengan mudah. Media ini juga dapat diakses secara gratis pada website www.blooket.com oleh semua orang, sehingga lebih *fleksibel* dan efisien digunakan.



Gambar 7. Respon Angket pada Pertanyaan Pertama

Kemudian sebanyak 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* memiliki manfaat dalam pembelajaran. Media permainan *Blooket* bermanfaat untuk media evaluasi pemahaman peserta didik mengenai suatu materi yang dipelajari. *Blooket* termasuk media digital dalam pembelajaran yang berisi fitur interaktif sehingga dapat dimanfaatkan untuk belajar sambil bermain oleh peserta didik. Selain itu, media permainan *Blooket* juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, ataupun remedial.

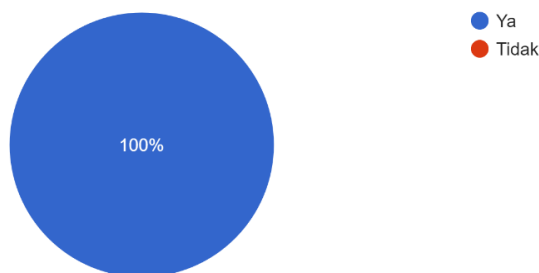
Apakah media permainan Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran?
32 responses



Gambar 8. Respon Angket pada Pertanyaan Kedua

Selain itu, sebanyak 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* menarik digunakan. *Blooket* memiliki berbagai mode permainan yang sangat menarik. Permainan ini dapat divariasikan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Berbagai mode permainan juga dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Pendidik sebagai host dapat membuat dan memvariasi bentuk soal dari pilihan ganda atau *essay*. Selain itu, dapat menyisipkan gambar, audio, maupun rumus yang berkaitan dengan materi. Media permainan *Blooket* juga memiliki tampilan desain dengan visual yang warna-warni, animasi yang responsif, tema yang variatif, menghadirkan berbagai karakter blok, dan interaktif sehingga menyenangkan untuk dilihat dan dimainkan.

Apakah media permainan Blooket ini menarik?
32 responses

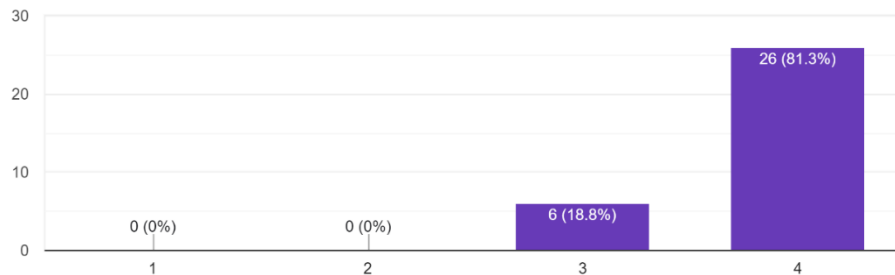


Gambar 9. Respon Angket pada Pertanyaan Ketiga

Dari gambar 10, dapat dilihat bahwa kemenarikan media permainan *Blooket* mendapatkan nilai 4 atau sangat menarik dengan persentase sebanyak 81,3% dan nilai 3 atau menarik dengan persentase sebanyak 18,8%. Hal ini berarti bahwa peserta didik menganggap media permainan *Blooket* menarik dilakukan dalam pembelajaran.

Seberapa menarik penggunaan media permainan Blooket dalam pembelajaran?

32 responses

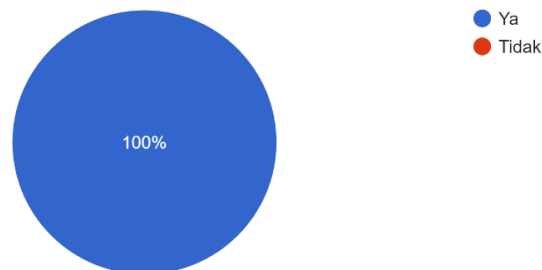


Gambar 10. Respon Angket pada Pertanyaan Keempat

Kemudian pemahaman peserta didik lebih meningkat setelah menggunakan media permainan *Blooket*, hal ini sesuai dengan hasil angket pada pertanyaan kelima dengan persentase sebesar 100%. Pemahaman peserta didik lebih meningkat disebabkan oleh meningkatnya motivasi belajar mereka. Peserta didik akan lebih aktif dan partisipatif dalam pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan fokus dan konsentrasi mereka. *Blooket* menggunakan *gamification* dan elemen visual yang menarik untuk membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Mereka akan lebih mudah untuk mengingat materi pelajaran yang telah mereka pelajari dengan cara bermain *Blooket*. Beberapa mode permainan *Blooket* juga mengharuskan peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah atau tantangan. Dengan demikian, pemahaman peserta didik terhadap suatu materi akan lebih meningkat.

Apakah pemahamanmu lebih meningkat setelah menggunakan media permainan Blooket?

32 responses

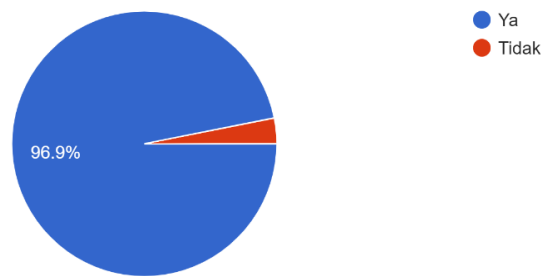


Gambar 11. Respon Angket pada Pertanyaan Kelima

Selanjutnya, sebanyak 96,9% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Sedangkan sebanyak 3,1% menyatakan sebaliknya. Peserta didik yang tidak setuju dengan keefektifan *Blooket* dalam pembelajaran IPA menyatakan bahwa lebih menyukai permainan yang dilakukan secara langsung tanpa menggunakan media seperti praktikum, percobaan sederhana, dan permainan lainnya. Namun, sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran IPA lebih efektif dengan menggunakan *Blooket* karena interaktif dan kompetitif karena mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dan menjawab pertanyaan dengan benar untuk mendapatkan poin dan memenangkan permainan. *Blooket* juga menggabungkan berbagai elemen visual, audio, dan kinestetik, sehingga merangsang berbagai indera peserta didik dan membantu mereka memahami konsep IPA dengan lebih baik. *Blooket* menawarkan berbagai jenis soal dan permainan yang terkait dengan materi IPA, memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih bervariasi dan tidak membosankan. Selain itu, media permainan *Blooket* memberikan umpan balik langsung kepada penggunaannya setelah mereka menjawab pertanyaan, sehingga mereka dapat mengetahui mana yang benar dan mana yang salah dan belajar dari kesalahan mereka.

Menurutmu, apakah media Blooket ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPA?

32 responses



Gambar 12. Respon Angket pada Pertanyaan Keenam

Terdapat beberapa kesan dan pendapat dari peserta didik setelah menerapkan permainan *Blooket* dalam pembelajaran IPA, yaitu peserta didik merasa senang dan tertarik dengan permainan *Blooket* karena interaktif. Mereka merasa seperti bermain game, bukan belajar, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Permainan *Blooket* membantu peserta didik memahami konsep IPA dengan lebih mudah dan menyenangkan. Soal-soal yang dikemas dalam bentuk permainan membantu mereka mengingat dan memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, dengan permainan *Blooket* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Mereka merasa lebih percaya diri untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas-tugas di kelas. Secara keseluruhan, penerapan permainan *Blooket* dalam pembelajaran IPA sangat efektif dan mendapatkan respon yang positif dari peserta didik. Permainan ini dapat membantu meningkatkan motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Adapun kelebihan dari penerapan permainan *Blooket* adalah tersedianya berbagai macam fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu baik peserta didik maupun pendidik. Dengan demikian pendidik dapat memilih tingkat kesulitan soal, jenis permainan, dan materi pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat peserta didik. *Blooket* juga terus diperbarui dengan fitur-fitur baru dan konten yang menarik, sehingga pengguna selalu mendapatkan pengalaman belajar yang fresh dan up-to-date. Selain itu, *Blooket* dapat diakses di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone, sehingga peserta didik dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka mau. Sedangkan kekurangan dari penerapan permainan *Blooket* adalah saat ini hanya tersedia dalam bahasa Inggris, yang dapat menyulitkan pemahaman bagi peserta didik yang tidak menguasai bahasa Inggris. Selain itu, *Blooket* adalah aplikasi online yang memerlukan koneksi internet yang stabil untuk digunakan. Hal ini dapat menjadi kendala bagi sekolah-sekolah di daerah yang tidak memiliki akses internet yang memadai.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Blooket* efektif meningkatkan motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hasil angket, 96,9% peserta didik menyatakan bahwa *Blooket* mudah diakses, 100% menyatakan bahwa media ini bermanfaat dan menarik, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPA. Penerapan permainan *Blooket* terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, untuk efektivitas maksimal, pendidik perlu memilih mode permainan yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat kemampuan siswa, menyediakan koneksi internet yang stabil, memastikan semua siswa memiliki akses ke perangkat yang dapat digunakan untuk bermain *Blooket*, memberikan panduan yang jelas sebelum memulai permainan, serta mengamati dan mengevaluasi efektivitas permainan terhadap pembelajaran siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga bisa menyelesaikan penelitian ini dengan lancar. Terima kasih kepada kedua orang tua serta keluarga yang sudah memberikan dukungan maksimal untuk menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penelitian. Terima kasih kepada Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Negeri Malang dan SMP Negeri 3 Malang yang telah memberikan fasilitas dalam mendukung penelitian ini. Terima kasih juga kepada responden yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya dalam mengisi angket penelitian.

Daftar Rujukan

- 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.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2022). Data Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia. *Databoks.Katadata.Co.Id*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>
- Dimas, B. (2022). Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022. *DataIndonesia.id*, 1. <https://dataindonesia.id/Digital/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah, N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1965>
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket. *Jurnal Laterne*, 12(2), 1–6.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto, R. (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. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nabila, & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273.
- Sispariyanto, E., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 87–93.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185–201. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 209, 148–152. www.quizwhizzer.com,
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.