

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Blooket* Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar

^{1*)} Della Cahya Ningrum, ²⁾ Dya Ayu Agustiana Putri, ³⁾ Aditya Pringga Satria

^{1,2,3)} Universitas Bhinneka PGRI, Jalan Mayor Sujadi Timur No 7 Tulungagung

*Corresponding author: dellacahyaningrum981@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *blooket* terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain Penelitian ini menggunakan *Desain Nonequivalent Control Group*. Penelitian ini menggunakan *Desain Nonequivalent Control Group* yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket yang telah diuji validitas dan reliabilitas menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.7.8. Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,942 yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Uji Hipotesis menunjukkan nilai p yang lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor rata-rata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum intervensi. Sementara itu, pada *posttest*, nilai $p < 0,001$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen setelah diberikan intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *blooket* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan keaktifan belajar siswa lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Media pembelajaran Interaktif, Aplikasi *Blooket*, Keaktifan belajar, Matematika

Abstract

This study aims to examine the effect of interactive learning media assisted by the Blooket application on the activeness of fifth-grade elementary school students in mathematics learning. This study uses a quantitative method. The type of research used is Quasi Experimental Design. This research design uses a Nonequivalent Control Group Design. This study uses a Nonequivalent Control Group Design, a design involving an experimental group and a control group. The research instrument is a questionnaire that has been tested for validity and reliability using the Jamovi application version 2.7.8. The results of the analysis show a Cronbach's Alpha value of 0.942 which indicates a very high level of reliability. Data analysis includes normality tests, homogeneity tests and t-tests. The hypothesis test showed a p-value greater than 0.05, indicating that there was no significant difference between the average scores of the control and experimental groups before the intervention. Meanwhile, in the posttest, a p-value < 0.001 indicated a significant difference between the control and experimental groups after the intervention. The results show that interactive learning media assisted by the Blooket application has a significant influence on student learning activeness. The experimental group experienced a higher increase in student learning activeness than the control group. This states that the use of interactive learning media assisted by the Blooket application has a significant influence on student learning activeness. Thus, this learning media is proven to be effective on student learning activeness in mathematics subjects.

Keywords: Interactive learning media, Blooket application, learning activity, Mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu cara untuk mengubah perilaku atau kebiasaan seseorang menjadi baik, biasanya dilakukan di sekolah, keluarga dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan usaha yang digunakan untuk meneruskan warisan budaya dari satu generasi ke generasi lainnya (Nofirstka Arviariani et al., 2025). Pendidikan juga proses yang sudah direncanakan dan ditata untuk menciptakan proses belajar yang nyaman agar siswa dapat mengembangkan keahliannya. Pendidikan dapat mengembangkan sikap yang lebih baik lagi, keterampilan yang perlu diasah lagi, dan pengetahuan yang perlu dipahami. Pendidikan terjadi tidak hanya secara formal, pendidikan terjadi di mana saja dan kapan saja (Nanik Ismiati et al., 2025). Kualitas pendidikan di Indonesia masih mengalami tantangan, walaupun sudah mulai berkembang dalam menggunakan teknologi. Konsep kualitas pendidikan juga harus dipahami sebagai sistem yang rumit dan terus berubah sehingga membutuhkan perhatian dari berbagai pihak agar bisa tercapai (Dahyanti et al., 2025). Upaya yang dilakukan pemerintahan yaitu memajukan pendidikan melalui perkembangan zaman agar tidak ketinggalan dari negara lain.

Pemerintah mulai meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dengan melakukan pelatihan kepada guru yang ada di Indonesia dan meratakan akses digitalisasi supaya mengikuti perkembangan zaman. Pada digitalisasi pendidikan mengubah cara kerja sistem pendidikan di Indonesia dengan memberikan akses yang lebih luas dan merata kepada semua orang (Hardian et al., 2025). Pemerintah juga memberikan fasilitas teknologi di berbagai sekolah untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan teknologi ini diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran yang lebih mudah. Pemanfaatan teknologi memberikan kemudahan dalam mendukung kegiatan pembelajaran berlangsung (Heriyanto & Handri Santoso, 2025). Pemanfaatan teknologi ini bisa diimplementasikan ke dalam pembelajaran matematika.

Matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir siswa. Pada tingkat ini, siswa diperkenalkan dengan konsep dasar seperti bilangan dan operasi hitung. Memahami konsep sejak dini dapat membantu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika harus dipelajari di jenjang pendidikan dasar karena bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir numerik siswa (Abduhrohman et al., 2025). Pembelajaran matematika SD dilakukan sesuai usia dan kemampuan. Guru dapat mengemas materi ini menggunakan metode yang menarik sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Siswa diharapkan untuk pembelajaran matematika agar memahami konsep dasar, bukan hanya menghafal rumus atau jawaban. Banyak kenyataan bahwa siswa tidak percaya diri saat belajar matematika karena mata pelajaran matematika dianggap sulit (Azizah, 2022). Siswa juga perlu dilatih terus menerus dalam penerapan konsep matematika di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pra-observasi di Sekolah Dasar. Pada kelas V ditemukan adanya permasalahan pada pembelajaran matematika. Permasalahan tersebut adalah kurangnya keaktifan belajar siswa. Disini guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran (Prasetyo & Muhammad Abduh, 2020). Metode ceramah artinya cara penyampaian informasi yang memiliki berbagai kekurangan seperti memunculkan rasa jenuh, perhatian siswa menjadi terbagi dan tidak mampu menilai perkembangan pemikiran siswa (Graciella Yolanda et al., 2025). Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi siswa, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, atau menyampaikan pendapat. Mayoritas siswa terlihat pasif, sehingga pada pembelajaran ini masih bersifat satu arah dan belum menciptakan keterlibatan secara optimal. Rendahnya keaktifan siswa dapat dilihat ketika guru memberikan tugas atau pertanyaan. Beberapa siswa memiliki keraguan dan kurang percaya diri ketika menjawab di depan kelas. Adapun faktor lain yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung sehingga tidak ada respon kepada siswa.

Pada permasalahan utama yaitu keterbatasan penggunaan sistem media pembelajaran yang berbasis digital. Media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi ke siswa. Media pembelajaran bagian dari proses belajar yang bisa membuat siswa lebih tertarik (Maharani, et al 2025). Media pembelajaran berbasis digital seperti video interaktif, permainan belajar dan tampilan visual yang bisa membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah diikuti sehingga siswa lebih mudah memahami isi pelajaran tersebut (Sugiarti & Dewi, 2022). Guru sudah memaksimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah. Keterbatasan media merupakan masalah terpenting dalam kelas. Jika guru tidak memanfaatkan media pembelajaran, hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah kurang efektif karena siswa memiliki berbagai jenis gaya belajar, seperti kinestetik, auditori, dan visual (Abduhrohman et al., 2025). Metode yang mengandalkan papan tulis dan buku siswa. Dalam pembelajaran itu siswa akan cepat bosan dan jenuh. Kurangnya keaktifan dan pembelajaran satu arah dalam proses belajar. Proses pembelajaran satu arah dari guru ke siswa sehingga siswa kurangnya termotivasi belajar. Minimnya penggunaan media, kreativitas guru juga berkurang. Selain itu, proses belajar menjadi kurang bermakna karena siswa mengalami kesulitan menghubungkan materi yang diajarkan dengan pengalaman mereka sehari-hari. Minat belajar siswa akan berkurang karena materi yang disampaikan guru kurang bervariasi.

Kurangnya pelatihan guru dan anggaran untuk membuat media yang terbatas. Sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Kreativitas sangat didukung oleh guru sebagai faktor utama karena berdampak positif dan penting. Kreativitas dapat disesuaikan oleh gaya belajar siswa (Sari, 2025). Guru yang mempunyai kreativitas dapat menjalankan kebutuhan siswa dengan menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Yuheti et al., 2025). Guru juga bisa membuat media pembelajaran yang mudah. Meskipun ada beberapa media yang mudah dan bisa dibuat sendiri, tidak semua guru bisa membuatnya sendiri. Hal itu akan memperburuk kualitas pembelajaran siswa karena keterbatasan media. Jadi pentingnya guru untuk berinovasi dan berkembang untuk menarik pembelajaran di kelas. Keterbatasan media pembelajaran berdampak tidak hanya kepada siswa, namun juga kepada guru. Guru berusaha keras untuk menciptakan kegiatan di kelas yang menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran yang monoton dapat mengurangi keaktifan belajar siswa (Guci & Kirana, 2025). Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mudah misalnya menayangkan video pembelajaran, gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Jika pembelajaran yang kurang menarik, maka berkurangnya partisipasi siswa dalam beraktivitas aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran aktif akan mempengaruhi berfikir kritis dan keterampilan siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi pembelajaran aktif adalah peran dari guru, adanya sumber belajar dan umpan balik antara guru dan siswa (Tusyana et al., 2025). Pembelajaran aktif juga mengajak siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menumbuhkan berfikir kritis dan mengembangkan potensi keterampilan siswa. Apabila media pembelajaran yang digunakan tepat dan menarik, maka siswa akan menjadi berpartisipasi aktif. Media pembelajaran dapat membuat siswa aktif karena memberikan stimulus yang menarik, meningkatkan keaktifan melalui interaksi yang beragam. Proses media pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan tidak hanya memberikan stimulus yang akan menimbulkan berfikir kritis (Ali et al., 2025). Maka siswa akan mengamati, menganalisis dan akan menarik kesimpulan materi apa yang telah dipelajari. Penggunaan media juga akan merangsang keingintahuan siswa terhadap topik yang akan dipelajari. Rasa ingin tahu adalah aspek penting dalam proses belajar, sebab hal ini menjadi motivasi bagi siswa untuk menjelajahi dan memahami lingkungan di sekitar (Rahmadhani, 2025). Media pembelajaran juga akan mempengaruhi keterampilan kognitif,

sosial dan motorik. Kini untuk menghindari media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik sama sekali dengan peserta didik. Maka solusi alternatifnya yaitu menggunakan media interaktif yang berbantuan aplikasi *Blooket*. Aplikasi *Blooket* adalah platform berbasis game yang digunakan sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran (Astindari et al., 2024). Aplikasi ini membuat suasana belajar di kelas lebih menarik dan interaktif bagi para siswa (Nurdi et al., 2024). Aplikasi ini digunakan untuk menilai pembelajaran yang menggunakan *platform* digital ini untuk mengukur pengetahuan peserta didik yang sudah dijelaskan oleh guru. Aplikasi ini berbasis *website* yang diakses secara *online*.

Di dalam aplikasi ini tertera kuis, soal dan permainan edukatif yang dapat diakses melalui *handphone* siswa ataupun secara langsung. Aplikasi ini memiliki kelebihan, seperti menarik, interaktif dan bisa menjadikan cara efektif untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar (Devita et al., 2025). Guru dapat membuat soal yang sesuai dengan mata pelajarannya melalui aplikasi *Blooket*. Aplikasi ini dapat dimainkan secara langsung di sekolah atau bisa dikerjakan di rumah sebagai pekerjaan rumah (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022). Setelah itu, siswa dapat menjawab soal yang ada sambil bermain *games*. Sehingga pada pembelajaran ini tidak ada siswa yang merasa bosan dan monoton. Aplikasi *Blooket* juga mengakibatkan siswa dapat berinteraksi antara satu sama yang lain. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam menjawab soal-soal yang tersedia. Aplikasi *Blooket* ini mempermudah guru untuk mengetahui hasil nilai seluruh siswa secara langsung. Karena sistem perskoran muncul secara langsung sehingga tidak ada kecurangan dalam penilaian. Fitur interaktif *Blooket* seperti dashboard kuis, berbagai mode permainan dan papan peringkat yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Muhammad Azra Fajar, 2025). Fitur permainan yang ada di dalamnya menarik sehingga membuat siswa semakin antusias dalam belajar. Pembelajaran yang terasa berat akan terasa lebih mudah karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif.

Permasalahan juga bisa diakibatkan oleh keaktifan siswa di kelas. Ketika guru menampilkan media interaktif dengan berbantuan aplikasi *Blooket*, kemudian tidak ada kegiatan diskusi maka akan menyebabkan siswa pasif. Siswa Pasif diakibatkan dari pembelajaran yang berpusat masih pada guru (Patibang et al., 2025). Tidak ada gunanya juga ada media tetapi tidak ada interaksi antara guru dan siswa. Efektivitas penggunaan media seperti aplikasi *Blooket* tidak terlepas dari kewajiban guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Ma'arif et al., 2025). Kurangnya keaktifan siswa juga berdampak dalam penggunaan media pembelajaran. Yang mempengaruhi keaktifan siswa dapat disebabkan oleh motivasi belajar yang rendah, cara guru menyampaikan materi di kelas, lingkungan kelas dan kepercayaan diri siswa.

Rendahnya keaktifan siswa dapat dilihat dari kebiasaan belajar yang bergantung dengan guru. Terkadang banyak siswa yang hanya menerima penjelasan dari guru tetapi tidak mencari informasi yang lain. Hal ini membuat hasil belajar siswa kurang baik dalam memahami konsep (Salsabila et al., 2025). Ketika guru memberikan kesempatan, siswa hanya menunggu arahan atau intruksi selanjutnya dari guru. Proses yang dilakukan siswa akan menghambat pembelajaran aktif dan mandiri. Pada aplikasi *Blooket* dapat dimainkan secara grup atau tim yang digunakan untuk berkolaborasi (Yuheti et al., 2025). Oleh karena itu, kegunaan media pembelajaran itu untuk menciptakan siswa untuk mandiri dan memunculkan keaktifan di kelas.

Peneliti berharap melalui penelitian ini dapat mengamati sejauh mana aplikasi *Blooket* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam hal menjawab pertanyaan, bekerja sama, serta menunjukkan semangat selama belajar. Media digital seperti aplikasi *Blooket* dapat digunakan guru sebagai alat dalam membantu pembelajaran (Darma et al., 2025). Aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif

penggunaan aplikasi *Blooket* dalam mendukung proses pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Berkembangnya teknologi di era digital membuat media pembelajaran sangat penting dalam memajukan kualitas pembelajaran serta keaktifan siswa semakin meningkat (Firli et al., 2025). Hal ini dapat membantu siswa lebih mudah dan termotivasi dalam memahami materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2023:10).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experimental Design*, yang banyak digunakan dalam bidang pendidikan untuk menyelidiki hubungan kausal ketika pengacakan subjek tidak memungkinkan. *Quasi* terjadi dalam lingkungan kelas nyata. Penelitian ini menggunakan *Desain Nonequivalent Control Group* yaitu desain yang melibatkan penggunaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa pengacakan. Kelompok eksperimen menerima perlakuan melalui penerapan media pembelajaran interaktif *Blooket*, sedangkan kelompok kontrol tetap mengikuti metode pembelajaran konvensional. Tujuan penggunaan desain ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh variabel bebas, yaitu media pembelajaran interaktif, terhadap variabel terikat seperti keaktifan belajar siswa. Metode *Quasi Experimental Design* dianggap tepat untuk penelitian berbasis kelas karena memungkinkan pengujian intervensi tanpa mengganggu kondisi alami lingkungan belajar. Meskipun tidak adanya pengacakan dapat menimbulkan bias tertentu, analisis statistik yang ketat serta pemberian *pretest* membantu meminimalkan potensi ancaman terhadap validitas. Dengan demikian, pendekatan ini menyediakan kerangka yang terstruktur untuk menilai efektivitas media pembelajaran interaktif *Blooket* dalam konteks pendidikan yang realistis.

Penelitian *Quasi Experimental Design* sangat bernilai dalam riset pendidikan karena memungkinkan peneliti melakukan perbandingan sistematis antar kelompok dalam kondisi yang relatif terkontrol, meskipun terdapat berbagai keterbatasan. Dalam penelitian ini, desain *Nonequivalent Control Group* dipilih untuk memfasilitasi perbandingan yang seimbang antara dua kelas utuh yang tidak dapat diacak. *Pretest* diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk menilai kesetaraan awal sebelum perlakuan diterapkan. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan yang muncul setelah intervensi dapat lebih meyakinkan dikaitkan dengan variabel bebas, bukan karena perbedaan awal yang sudah ada sebelumnya. Penggunaan pengukuran *pretest* dan *posttest* memperkuat validitas internal desain penelitian. Selain itu, desain *Nonequivalent Control Group* memiliki keunggulan karena mencerminkan kondisi pembelajaran yang nyata, sehingga meningkatkan validitas eksternal temuan (Sudrajat, A. K. 2025). Dengan mengintegrasikan pertimbangan metodologis ini, penelitian memberikan wawasan yang bermakna mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi keaktifan belajar.

Sampel Penelitian

Sampel penelitian dalam studi ini terdiri atas siswa sekolah dasar yang dipilih secara purposif untuk mewakili populasi peserta didik kelas V. Sebanyak 54 siswa kelas VI terlebih dahulu dilibatkan pada tahap uji coba untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen keaktifan belajar. Pada tahap eksperimen utama, dua kelas utuh dari tingkat kelas V terlibat dan

dibagi menjadi kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK). Kelompok eksperimen diajar menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket*, sedangkan kelompok kontrol menerima pembelajaran melalui metode konvensional. Kedua kelompok mengikuti *pretest* dan *posttest* sehingga peneliti dapat mengukur perbedaan keaktifan belajar sebelum dan sesudah intervensi (Widodo, 2021). Desain pengambilan sampel ini mengikuti model *nonequivalent control group*, yang umum digunakan ketika pengacakan tidak dimungkinkan dalam konteks pendidikan. Proses pemilihan sampel memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik akademik yang serupa, sehingga meningkatkan keterbandingan hasil penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen keaktifan belajar berupa angket. Skor yang diperoleh dapat dikatakan memiliki korelasi yang tinggi dengan skor sebenarnya, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel. Reliabilitas dapat didefinisikan sebagai koefisien korelasi antara skor yang diperoleh dari pengukuran menggunakan tes paralel. Berdasarkan definisi tersebut, suatu tes dianggap reliabel apabila hasil pengukurannya sangat mendekati kondisi sebenarnya dari peserta tes (Ewing & Park, 2020). Untuk menghitung reliabilitas menggunakan JAMOMI application version 2.7.8. Nilai $\geq 0,70$ biasanya dianggap cukup reliabel untuk penelitian sosial, pendidikan, dan psikologi. Ini adalah batas yang paling umum digunakan oleh peneliti (Nunnally, 1978). Nunnally (1978), batas minimal Cronbach's Alpha adalah 0,70. Berikut adalah nilai Cronbach's Alpha yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai dan Interpretasi Cronbach's Alpha

Cronbach's Alpha	Interpretasi
$\geq 0,90$	Sangat baik (<i>excellent</i>)
0,80 – 0,89	Baik (<i>good</i>)
0,70 – 0,79	Cukup (<i>acceptable</i>)
0,60 – 0,69	Kurang (<i>questionable</i>) → masih bisa diterima untuk penelitian eksploratif
0,50 – 0,59	Rendah (<i>poor</i>)
$< 0,50$	Tidak reliabel

(George & Mallery, 2003; DeVellis, 2016)

Reliabilitas (U) dalam suatu tes umumnya dinyatakan secara numerik dalam bentuk koefisien yang berkisar antara -1,00 hingga +1,00. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan oleh koefisien yang tinggi, sedangkan skor tes yang rendah berkaitan dengan reliabilitas yang rendah. Jika reliabilitas mencapai tingkat sempurna, maka koefisien reliabilitas bernilai +1,00. Secara ideal, koefisien reliabilitas harus bernilai positif. Reliabilitas juga memiliki hubungan erat dengan kesalahan pengukuran. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa kesalahan dalam memperoleh hasil pengukuran sangat minimal. Dengan kata lain, semakin tinggi reliabilitas suatu instrumen, semakin kecil kesalahan pengukurannya. Sebaliknya, jika reliabilitas skor tes rendah, maka kesalahan pengukurannya akan semakin besar.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruk, yang mengukur sejauh mana suatu instrumen mampu mengungkap kemampuan tertentu atau konstruk teoretis yang memang hendak dinilai. Proses validasi konstruk dimulai dengan mengidentifikasi dan merumuskan variabel yang akan diukur, kemudian variabel tersebut dinyatakan dalam bentuk konstruk logis berdasarkan teori yang relevan. Dari teori tersebut diturunkan konsekuensi praktis yang

berkaitan dengan hasil pengukuran dalam kondisi tertentu, dan konsekuensi tersebut kemudian diuji (Mahmud, 2011). Dalam penelitian ini, karena kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan perluasan dari keterampilan berpikir kreatif, kemampuan metakognitif, dan kesiapan belajar yang merupakan konsep relatif baru, maka perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap factor-faktor yang berkaitan dengan variabel-variabel tersebut. Validitas konstruk dalam penelitian ini ditentukan menggunakan *Exploratory Factor Analysis* (EFA), yang digunakan ketika model pengukuran suatu konstruk instrumen masih berada pada tahap eksplorasi. Selanjutnya, komputer menghasilkan matriks varians-kovarians dan menghitung nilai eigen, yang digunakan untuk menentukan persentase varians yang dijelaskan dan untuk membuat *scree plot*. Validitas konstruk dinilai menggunakan aplikasi JAMOWI versi 2.7.8.

Uji Asumsi

Untuk pengujian produk operasional, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimental. Sebelum analisis data dilakukan, dua uji prasyarat dilaksanakan: pertama, uji normalitas yang bertujuan untuk menentukan apakah data dari setiap variabel berdistribusi normal. Uji normalitas diterapkan pada data keaktifan belajar (*pretest* dan *posttest*) yang dikumpulkan dari dua kelas, yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE). Data tersebut kemudian dianalisis secara statistik menggunakan Jamovi versi 2.7.8 dengan *Shapiro-Wilk Multivariate Normality Test* untuk mengevaluasi asumsi normalitas. Jika $p > 0.05$, data dianggap berdistribusi normal; jika $p < 0.05$, data dianggap tidak berdistribusi normal (Leedy, P. D., & Ormrod, J. E., 2020). Uji normalitas dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest*. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi dengan varians yang sama. Proses ini dilakukan menggunakan Jamovi versi 2.7.8. Homogenitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (sig.); jika sig. > 0.05 , data dianggap homogen, sedangkan jika sig. < 0.05 , data dianggap tidak homogen. Uji homogenitas diterapkan pada data *pretest* dan *posttest*. Adapun kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

H_0 : Kelompok homogen

H_1 : Kelompok tidak homogen

Uji coba lapangan menggunakan desain *nonequivalent control group*, yang serupa dengan desain *pretest-posttest control group*. Desain ini memungkinkan adanya perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga peneliti dapat menilai pengaruh intervensi sekaligus memperhitungkan perbedaan awal antara kedua kelompok.

Eksperimen (KE)	<i>Pretest measure</i> O_1	<i>Treatment</i> X_1	<i>Posttest measure</i> O_2
Kontrol (KK)	<i>Pretest measure</i> O_3	<i>Treatment</i> -	<i>Posttest measure</i> O_4

Gambar 1. *Quasi-Experimental Design dengan Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2021)

Uji Hipotesis

Untuk menentukan perbedaan skor rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, digunakan uji *independent sample t-test*. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, seluruh uji prasyarat telah dilaksanakan untuk memastikan kesesuaian data (uji asumsi) . Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas, yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket* pada materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), terhadap variabel terikat

yang meliputi keaktifan. Analisis dilakukan menggunakan JAMOVİ versi 2.7.8, dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0.05$). Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam keaktifan belajar antar siswa yang menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket* dan siswa yang tidak menggunakannya ($\mu_1 = \mu_2$).

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keaktifan belajar antara siswa yang menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket* dan siswa yang tidak menggunakannya ($\mu_1 \neq \mu_2$).

Desain ini memungkinkan meneliti pengaruh perlakuan dengan kelompok kontrol dan eksperimen, adanya perbandingan yang jelas antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dampak media pembelajaran interaktif *Blooket* terhadap keaktifan belajar dapat dinilai secara andal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini memberikan gambaran mengenai kualitas instrumen keaktifan belajar serta pengaruh media pembelajaran interaktif *Blooket* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V.

Uji Instrumen

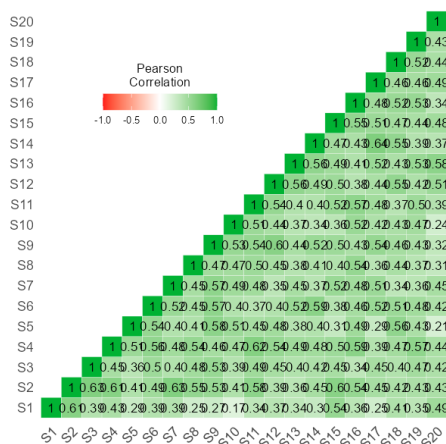
Penelitian ini menggunakan instrumen keaktifan belajar dalam bentuk angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan. Angket tersebut diuji cobakan kepada 54 siswa kelas V sekolah dasar untuk menilai reliabilitas dan validitas instrumen penelitian. Berdasarkan hasil uji instrumen keaktifan belajar yang dianalisis menggunakan aplikasi JAMOVİ, temuan penelitian disajikan.

Tabel 2. *Scale Reliability Statistics*

	Mean	Cronbach's α
scale	3.55	0.942

(Source: Jamovi, 2025)

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas pada Tabel 2, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar **0.942**, yang menunjukkan bahwa instrumen keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini berada pada kategori **sangat baik (excellent)** sesuai kriteria interpretasi reliabilitas menurut George & Mallery (2003) dan DeVellis (2016). Nilai ini melampaui batas minimal reliabilitas 0,70 sebagaimana direkomendasikan oleh Nunnally (1978), sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen angket memiliki konsistensi internal yang tinggi. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa skor yang diperoleh memiliki korelasi kuat dengan skor sebenarnya, sehingga kesalahan pengukuran relatif kecil. Dalam konteks teori reliabilitas, koefisien 0.942 menandakan bahwa instrumen mampu mengukur keaktifan belajar dengan stabil dan akurat, serta mendekati kondisi sebenarnya dari siswa. Selain itu, nilai rata-rata (Mean) sebesar 3.55 menunjukkan kecenderungan jawaban siswa berada pada kategori sangat tinggi, yang memperkuat bahwa butir-butir angket dapat diterima dan dipahami dengan baik. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi standar reliabilitas yang memadai, sehingga layak digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa kelas V secara konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.



Gambar 2. Correlation Heatmap Reliabilitas Instrumen Keaktifan (Jamovi, 2025)

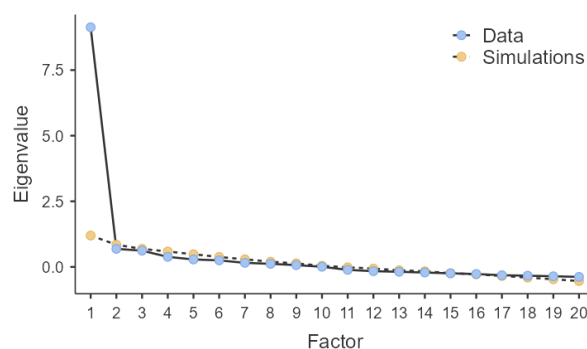
Hasil reliabilitas tersebut semakin diperkuat oleh *correlation heatmap* yang didominasi warna hijau, yang menggambarkan adanya korelasi positif antarbutir pernyataan dalam instrumen. Warna hijau pada *heatmap* mengindikasikan bahwa setiap item memiliki hubungan yang selaras dengan item lain, sehingga seluruh butir bekerja dalam arah yang sama untuk mengukur konstruk keaktifan belajar. Korelasi positif yang konsisten antarbutir merupakan indikator penting bahwa instrumen memiliki *internal coherence*, yang merupakan prasyarat utama terbentuknya nilai *Cronbach's Alpha* yang sangat tinggi. Dengan demikian, kombinasi antara koefisien reliabilitas 0.942 dan pola korelasi positif yang tergambar pada *heatmap* menegaskan bahwa instrumen angket keaktifan belajar ini tidak hanya reliabel, tetapi juga terstruktur dengan baik dan mampu mengukur konstruk keaktifan belajar secara konsisten pada siswa kelas V.

Tabel 3. *Bartlett's Test of Sphericity*

χ^2	df	P
1247	190	<.001

(Source: Jamovi, 2025)

Hasil pengujian validitas konstruk pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Bartlett's Test of Sphericity* adalah $\chi^2 = 1247$ dengan $df = 190$ dan $p < .001$. Nilai signifikansi yang sangat kecil ini menunjukkan bahwa matriks korelasi antar butir instrumen tidak bersifat identitas, sehingga terdapat hubungan yang cukup kuat antar item untuk dilakukan analisis faktor. Secara teori, *Bartlett's Test* digunakan untuk memeriksa apakah korelasi antar variabel cukup besar dan bermakna sehingga layak dianalisis lebih lanjut melalui *Exploratory Factor Analysis* (EFA). Ketika nilai $p < 0.05$, hal ini menunjukkan bahwa korelasi antar item signifikan, yang berarti instrumen memiliki struktur keterkaitan internal yang memadai bagi pembentukan konstruk teoretis. Dengan demikian, hasil uji *Bartlett* dalam penelitian ini mendukung bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan proses ekstraksi faktor dalam rangka menilai validitas konstruk.



Gambar 3. *Scree Plot Exploratory Factor Analysis (EFA)*
(Jamovi, 2025)

Temuan dari *scree plot* pada Gambar 3. semakin menguatkan hasil *Bartlett*, karena *scree plot* menunjukkan satu curaman faktor (*one-factor drop*) yang jelas sebelum garisnya mulai mendatar (*elbow*). Hal ini menunjukkan bahwa hanya ada satu faktor dominan yang menjelaskan sebagian besar varians data. Secara teoretis, ketika *scree plot* menunjukkan satu faktor utama, instrumen tersebut dianggap unidimensional, artinya seluruh item secara konsisten mengukur satu konstruk inti yang sama dalam konteks ini, yaitu keaktifan belajar. Kesesuaian antara hasil *scree plot* dan uji *Bartlett* menunjukkan bahwa struktur internal instrumen sangat kuat dan konsisten pada satu dimensi utama.

Salah satu masalah penelitian dalam studi ini adalah menguji pengaruh media pembelajaran interaktif *Blooket* terhadap keaktifan belajar siswa kelas V sekolah dasar. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan desain *pretest-posttest*. Oleh karena itu, diperlukan perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan pada 54 siswa sekolah dasar, yang terdiri dari 27 siswa pada kelas kontrol (yang belajar menggunakan metode pembelajaran konvensional) dan 27 siswa pada kelas eksperimen (yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket*). Kelas kontrol dilaksanakan di SD Negeri 1 Jepun pada kelas VA, sedangkan kelas eksperimen dilaksanakan di SD Negeri 1 Jepun pada kelas VB.

Uji Asumsi

Tes tersebut terdiri atas 20 butir pernyataan dari angket keaktifan belajar yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Karena penelitian ini menggunakan desain *nonequivalent control group*, maka pengukuran diperlukan baik pada data *pretest* maupun *posttest*. Data keaktifan belajar matematika (*pretest* dan *posttest*) dikumpulkan dari dua kelas, yaitu kelas kontrol (KK) dan kelas eksperimen (KE), kemudian dianalisis secara statistik menggunakan Jamovi versi 2.7.8 untuk menguji asumsi normalitas dan homogenitas. Tabel 4. menunjukkan nilai p sebesar 0.121 untuk *pretest* dan 0.132 untuk *posttest*, yang keduanya lebih besar dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dan hipotesis nol (H_0) diterima.

Tabel 4. *Normality Test (Shapiro-Wilk)*

	W	p
Pretest	0.965	0.121
Posttest	0.966	0.132

(Source : Jamovi, 2025)

Tabel 5. *Homogeneity of Variances Test (Levene's)*

	F	Df	df2	p
Pretest	1.265	1	51	0.266
Posttest	0.577	1	51	0.451

(Source: Jamovi, 2025)

Tabel 5. menunjukkan nilai p sebesar 0,266 untuk *pretest* dan 0,451 untuk *posttest*, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data bersifat homogen, dan hipotesis nol (H_0) diterima. Uji prasyarat untuk melakukan *independent sample t-test* telah terpenuhi, yaitu data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memungkinkan pengujian lebih lanjut dapat dilakukan. Selanjutnya, dilakukan *uji independent sample t-test*.

Uji Hipotesis

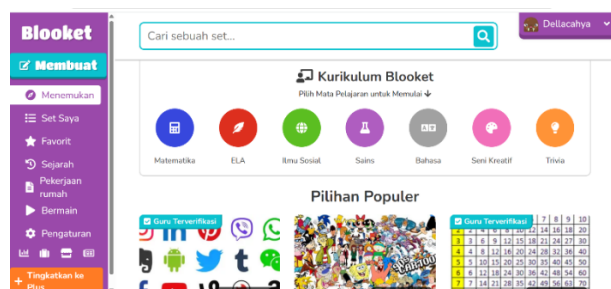
Tabel 6. *Independent Samples T-Test*

		Statistic	df	P
Pretest	Student's t	1.74	51.0	0.088
Posttest	Student's t	3.53	51.0	<.001

(Source: Jamovi, 2025)

Berdasarkan Tabel 6, hasil *Independent Samples T-Test* menunjukkan bahwa pada *pretest*, nilai t sebesar 1,74 dengan derajat kebebasan (df) 51,0 dan nilai $p = 0,088$. Nilai p yang lebih besar dari 0,05 ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor rata-rata kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum intervensi, sehingga kedua kelompok berada pada kondisi awal yang seimbang. Sementara itu, pada *posttest*, nilai t sebesar 3,53 dengan df 51,0 dan nilai $p < 0,001$ menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen setelah diberikan intervensi. Nilai t yang positif mengindikasikan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang diukur, baik keaktifan belajar, dan perbedaan yang muncul pada *posttest* dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, bukan karena kondisi awal kedua kelompok. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *Blooket* terbukti efektif terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Pembahasan

Gambar 4. Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi *Blooket*

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi aplikasi *Blooket* menunjukkan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran matematika dengan materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). *Blooket* merupakan salah satu platform permainan *online* yang memberikan kesempatan bagi pelajar untuk ikut serta dalam kuis interaktif yang menghibur (Syalwa et al., 2025). Penggunaan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keaktifan siswa, terutama bagi mereka yang kesulitan dengan metode pembelajaran konvensional, karena unsur kompetitif yang membuat proses pembelajaran lebih dinamis. Keaktifan siswa dapat mengembangkan pengetahuan konsep materi yang telah dipelajari, keterampilan dan sikap (Lathifah et al., 2024). Secara keseluruhan, *Blooket* merupakan inovasi dalam media pembelajaran interaktif yang sangat efektif untuk era digital saat ini. Dengan menggabungkan pendidikan dan kesenangan, aplikasi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong keaktifan siswa dalam mata pelajaran tersebut. Namun, untuk mencapai hasil terbaik, guru harus memastikan bahwa materi yang disiapkan relevan dan seimbang, serta memantau penggunaannya untuk memastikan materi tersebut tidak mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran.

Gamifikasi merupakan pembelajaran berupa permainan yang menarik dan melibatkan siswa agar aktif di kelas (Bashith, 2025). Aplikasi *Blooket* diciptakan dengan tujuan utama meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui metode gamifikasi kreatif. Dengan mengubah konten pelajaran menjadi permainan interaktif seperti kuis dan tantangan, *Blooket* berupaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Aplikasi ini dapat menumbuhkan motivasi internal siswa melalui hadiah seperti poin, lencana, dan avatar. *Blooket* mendorong partisipasi dinamis dengan membuat proses pembelajaran terasa seperti kompetisi santai, di mana siswa bersaing untuk mencapai skor tertinggi. Aplikasi ini otomatis menayangkan peringkat siswa berdasarkan skor tinggi (Brilliant et al., 2025). Tujuan ini dicapai dengan mengurangi kelelahan mental dan meningkatkan partisipasi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan frekuensi keterlibatan siswa di kelas.

Aplikasi *Blooket* juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaksi sosial antar siswa melalui fitur multipemainnya. Pembelajaran kolaboratif memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil agar tujuan pembelajaran tercapai (Virliana, 2025). Pembelajaran kolaboratif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis (Susanto et al., 2025). Dengan mode permainan kelompoknya, aplikasi ini mendorong siswa untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan mendiskusikan jawaban, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan pembelajaran kolektif. Tujuan ini membantu membangun keterampilan sosial dan kerja tim, sekaligus membuat proses pembelajaran lebih inklusif dan mendukung bagi siswa yang belajar lebih baik melalui interaksi.

Penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar kemungkinan besar dapat mempercepat penguasaan keterampilan belajar serta meningkatkan life skill siswa (Putra et al., 2023). Penggabungan teknologi digital ke dalam pendidikan mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, seperti kurangnya interaktivitas. Dengan memanfaatkan perangkat seperti ponsel dan komputer, aplikasi ini membuat pembelajaran lebih fleksibel agar sesuai dengan gaya belajar setiap siswa. Tujuan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran tetapi juga mempersiapkan siswa untuk era digital, sekaligus menyediakan alat bagi guru untuk memantau dan menyesuaikan pengajaran berdasarkan respons siswa secara real-time (Firli et al., 2025). Guru dapat memantau hasil jawaban siswa, waktu pengerjaan dan analisis pengerjaan siswa secara otomatis.

Aplikasi *Blooket* bukan hanya alat hiburan, tetapi juga instrumen efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan dampak positif yang terbukti, aplikasi ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah untuk mendorong pembelajaran aktif dan inklusif.

Aplikasi ini menyediakan berbagai mode permainan yang dapat digunakan di kelas, sehingga siswa dapat memilih cara belajar yang mereka suka dan menjadikan sebuah pengalaman (Lestari et al., 2025). Para guru disarankan untuk memanfaatkan fitur-fitur *Blooket* secara strategis, sambil memantau dampaknya, guna memastikan bahwa teknologi ini terus mendukung perkembangan siswa di era digital (Susanti et al., 2025). Adapun fitur mode permainan dalam media *Blooket* berjumlah 14, yaitu *Monster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royal*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing*, *Crazy Kingdom*, *Tower of Doom*, dan *Classic*.

Dampak positif *Blooket* terlihat jelas dari peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, di mana siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih partisipatif. Siswa seringkali berkontribusi aktif dalam pembelajaran, akibatnya dapat mempengaruhi pengetahuan matematika (Santhi, et al., 2025). Aplikasi tersebut memfasilitasi kolaborasi antar siswa melalui fitur permainan. Pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan memudahkan guru untuk berkolaborasi dengan tugas matematika yang diberikan di kelas (Devita et al., 2025). *Blooket* berhasil menggabungkan pembelajaran dengan unsur hiburan. Hal ini menunjukkan bahwa *Blooket* tidak hanya meningkatkan keaktifan individu tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan ramah. Adapun tantangan dalam penggunaan aplikasi *Blooket* adalah adanya masalah gangguan internet yang tidak stabil, infrastruktur yang ada di sekolah maupun di rumah kurang memadai, yang sering terjadi gangguan untuk mengakses *platform* ini, serta perangkat yang digunakan juga bisa masalah karena tidak semua browser atau sistem operasi mendukung *Blooket* secara optimal. Oleh karena itu tantangan ini dapat mengurangi keefektifitas proses pembelajaran, seharusnya waktu yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran malah terbuang untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Media pembelajaran interaktif *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V karena ada beberapa alasan. Pertama, *Blooket* menggunakan elemen gamifikasi. Siswa yang merasa sulit atau bosan dalam mempelajari matematika menjadi lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran. Aplikasi ini megedepankan gaya belajar yang di dalamnya yang berperan aktif dari siswa (Dyah et al., 2025). Kedua, adanya interaksi langsung dan umpan balik. Pada hal itu memungkinkan siswa dapat mengetahui jawaban mereka benar atau salah. Pada aplikasi ini jawaban mereka langsung muncul, tanpa menunggu koreksi dari guru. Guru merasa lebih ringan karena waktu yang digunakan lebih efisien untuk mengoreksi jawaban benar dan salah (Hutasuhut et al., 2025). Ketiga, berkolaborasi dengan tim dan bermain membuat kompetisi yang sehat. Siswa dibuat untuk bersaing sehat antar kelompok karena di aplikasi sudah tercantum skor kelompok. Keempat, beradaptasi terhadap gaya belajar. Guru membuat kuis ini sesuai dengan materi yang sudah diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan bantuan aplikasi *Blooket* memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas V SD. Hal ini terlihat dari perbedaan yang nyata antara keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* dengan kelas kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional, terutama pada hasil tes setelah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dalam beberapa aspek seperti partisipasi, semangat belajar, kerja sama, serta keberanian untuk menjawab pertanyaan. Media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* bisa menjadi salah satu pilihan solusi yang

inovatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran matematika di tingkat SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., Putri Hanifah, Z., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2025). Relevansi Penggunaan Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 257–261. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran inovatif berbasis game Blooket tingkat SD/MI di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 64–72. <https://www.journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/join/article/view/1372>
- Azizah, N. (2022). Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–52.
- Dahyanti, N., Diastami, S. M., Humaira, A., & Darmansah, T. (2025). Analisis Kebijakan dalam Mengatasi Problematika Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*, 2, 87–100.
- Darma, S., Khairunnisa, C. F., Agus, O., Shavab, K., & Sofiani, Y. (2025). *PENINGKATAN MINAT BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET DI KELAS XI. 2. 12(2)*, 279–288.
- Devita, S., Putri, J., Ayu, D., Putri, A., & Rini, N. O. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 4(1)*, 2963–4709.
- Firli, M. R., Camellia, & Maimun. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang. *Jupendik: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 942–949.
- Graciella Yolanda, Yunus Karyanto, Julysa Ahmad Ardiansyah, Faedah Nur Baeti, & Jihan Aulia Rahmah. (2025). Pengimplemetasian Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bumbu Dasar pada Siswa SMK Kuliner. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 357–366. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.4277>
- Guci, A. A., & Kirana, C. (2025). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Negeri 012 Minas Barat. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 60–75. <https://doi.org/10.63477/jose.v2i2.165>
- 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>
- Hardian, A., Sitepu, E., Mulyapradana, A., Sitopu, J. W., Wardono, B. H., Bina, U., Informatika, S., Agung, U. D., & Simalungun, U. (2025). *Indonesian Research Journal on Education*. 5, 1079–1085.
- Heriyanto, & Handri Santoso. (2025). Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 223–232. <https://doi.org/10.58230/27454312.1981>
- Kampungdalem, S. D. N. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Magic Box Materi Siklus Air terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V*. 7(1), 18–29.
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 1152–1158.
- Muhammad Azra Fajar, S. (2025). Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Sains Student ...*, 3(5), 442–451. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/5627%0Ahttps://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/5627/4853>
- Nanik Ismiati, Putri, D. A. A., Sari, E. Y., Bariroh, U., & Fitriana, I. M. (2025). Pengaruh Verbal *Bullying* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 54–65. <https://doi.org/10.70115/semesta.v3i2.218>
- Nofirstka Arviariani, V., Putri, D. A. A., & Astutik, L. S. (2025). Dampak Implementasi Problem Based Learning Pada Tingkat Kepercayaan Diri Peserta Didik. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(1), 19–33. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i1.146>
- Nurdi, M. S., Wijaya, A., Saifullah, M., & Yikwa, M. (2024). *Peningkatan Kompetensi Digital Guru Sd Melalui*. 5(6), 12656–12664.
- Patibang, R. T., Paat, M., Rungkat, J. A., Warouw, Z. W. M., Rampengan, M., & Moku, Y. B. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2981–2988. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.818>
- Pembelajaran, D., Di, I. P. A., Dasar, S., & Rahmadhani, S. (2025). MAHASISWA DAN AKADEMISI Volume 1 Nomor 1 e-ISSN : xxxx – xxxx Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Pendekatan Steam. *Urnal.Yayasanmeisyarainsanmadani.Com/*, 1, 71–82.
- Salsabila, N. A., Wahyu Sopandi, & Atep Sujana. (2025). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Sifat Bunyi melalui Penerapan Model RADEC dan SAVI. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(2), 1833–1842. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1925/1023>

- Sari, Y. I. (2025). *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial MEREKONSTRUKSI PEMBELAJARAN IPS: MEDIA INTERAKTIF, GAYA BELAJAR SISWA, DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENUMBUHKAN PEMAHAMAN KONTEKSTUAL Merekonstruksi Pembelajaran IPS: Media Interaktif, Gaya Be.* 4(2), 150–162.
- Sugiarti, Y., & Dewi, N. (2022). Penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Berkarakter*, 7(1), 85–94. <https://jurnal.upgris.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7805>
- Tusyana, E., Islam, U., & Nur, A. (2025). *Studi Kasus Implementasi Metode Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Eka Tusyana pembelajaran konvensional seperti ceramah. Sehingga dengan adanya implementasi metode.* 03(02), 105–117.
- Yuheti, I., Supriatna, A., Triyati, M., & Rakeyan Santang, S. (2025). Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui in House Training Aplikasi Canva. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 3(1), 28–41.