Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
Volume 6 Nomor 1 Februari 2024 Halaman 870 - 878
https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan

Nabila[1]✉, Didah Nurhamidah[2]
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia[1,2]
e-mail : nabila.masad21@mhs.uinjkt.ac.id[1], didah.nurhamidah@uinjkt.ac.id[2]

Abstrak

Media pembelajaran berbasis ICT di era digital semakin berkembang. Keberadaan media pembelajaran ini mendorong proses pembelajaran menjadi pelajaran yang disukai oleh siswa. Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media Blooket. Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* dapat menjadi alternatif bagi guru karena berbagai manfaatnya. Blooket membantu meminimalkan kelemahan yang terkait dengan praktik penilaian tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif dan kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah hasil evaluasi pembelajaran siswa Kelas XII berjumlah 27 orang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Blooket. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes secara *online* dan pengisian angket. Angket dikirimkan secara *online* menggunakan *Google Forms*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan respon baik mengenai Blooket. Pertanyaan terhadap mengaksesan memiliki persentase 100%, pertanyaan manfaat Blooket memiliki persentase 96,3%, pertanyaan terhadap menariknya Blooket dengan presentase 44,4%, pertanyaan terhadap menariknya Blooket di sekolah dengan persentase 92,6%, dan pertanyaan terhadap efektifitas Blooket dengan presentase 85,2%. Hal tersebut menyatakan bahwa Blooket layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.
Kata Kunci: Blooket, media pembelajaran, penerapan media, evaluasi pembelajaran.

Abstract

ICT-based learning media in the digital era is increasingly developing. The existence of this learning media encourages the learning process to become a lesson that students like. The purpose of this research was to determine the results of evaluating students' Indonesian language learning using Blooket media. Information and Communication Technology-based learning media can be an alternative for teachers because of its various benefits. Blooket helps minimize the drawbacks associated with traditional assessment practices. This research uses a descriptive approach with quantitative and qualitative methods. The data source for this research is the results of the learning evaluation of 27 Class XII students in the Indonesian language subject using Blooket media. Data collection techniques in this research used online tests and filling out questionnaires. The questionnaire was sent online using Google Forms. Based on the research results, it shows a good response regarding Blooket. The question regarding accessibility has a percentage of 100%, the question regarding the benefits of Blooket has a percentage of 96.3%, the question regarding the attractiveness of Blooket with a percentage of 44.4%, the question regarding the attractiveness of Blooket in schools with a percentage of 92.6%, and the question regarding the effectiveness of Blooket with a percentage of 85 .2%. This states that Blooket is suitable for use in school learning.
Keywords: *Blooket, learning media, media application, learning evaluation.*

Copyright (c) 2024 Nabila, Didah Nurhamidah

✉ Corresponding author :
Email : nabila.masad21@mhs.uinjkt.ac.id
DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148
ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
ISSN 2656-8071 (Media Online)

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

PENDAHULUAN

Seiring berkembangannya zaman, kita sudah memasuki era 5.0, dimana siswa bisa memilih sendiri metode belajarnya. Artinya, Anda dapat memutuskan kapan, apa, dan di mana Anda belajar. Semakin cepat siswa mengakses informasi, semakin cepat rasa ingin tahu dan keadaan emosinya berkembang. Dalam hal ini, guru memiliki kendali atas arahan apa yang diterima siswa, memungkinkan mereka mempertimbangkan peluang dan media pembelajaran, tingkat suasana pembelajaran, dan pilihan dukungan yang tersedia bagi siswa. Padahal, dalam dunia pendidikan saat ini, siswa mengakses alat-alat elektronik dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran dan pemahaman terhadap permasalahan yang mereka gunakan, sekaligus menggali dan menambah informasi terkait fenomena-fenomena yang terjadi di dunia. Sama seperti kita mempelajari dan berusaha memahami aplikasi yang berhubungan dengan pengetahuan, para peneliti di sini juga mengeksplorasi bagaimana media berbasis web seperti Blooket dapat digunakan untuk mendukung institusi pembelajaran.

Pembelajaran merupakan media utama bagi manusia untuk memperoleh pengembangan potensi dirinya, sekaligus membantu manusia agar dapat dengan cepat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, bahkan gerak perubahan sosial ke arah yang lebih baik sangat ditentukan oleh pendidikan. Peran strategis pendidikan adalah memberi kesempatan yang luas dan besar kepada peserta didik dalam upaya pembentukan kepribadian dan pembinaan sumber daya mereka. Menurut (Azhar, 2017), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis ICT di era digital semakin berkembang. Kehadiran media pembelajaran tersebut menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran inovatif diperlukan untuk merangsang minat siswa pada kelas kerajinan tangan. Proses pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan memungkinkan siswa mendapatkan inspirasi saat mempelajari kerajinan tersebut. Proses pembelajaran kriya perlu diukur dalam bentuk tes penilaian berbasis teknologi. Salah satu teknologi terbaru dalam penilaian pembelajaran adalah aplikasi Blooket.

Blooket merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning*. Pada media Blooket terdapat banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan. Blooket atau diucapkan ‘Blu-Kit’ merupakan platform yang mendukung pembelajaran intuitif. Blooket dapat digunakan untuk pembelajaran online. Halaman platform media ini adalah https://www.blooket.com/ dan siswa dapat memasukkan kode permainan dengan mengunjungi halaman https://play.blooket.com/play . Blooket digunakan sebagai bahan evaluasi ulangan, pekerjaan rumah, dan lain-lain. Blooket memungkinkan Anda membuat kuis menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan game online. Terdapat 14 permainan yang berbeda-beda, sehingga dapat membuat siswa tidak merasa mudah bosan dengan media tersebut.

Sebagian objek penelitian, penerapan media digital Blooket telah dikaji oleh beberapa peneliti diantaranya, (Nurinda Febriana, 2023) dalam penelitiannya mengenai “Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI Sma Semester II di Media Blooket”. Data temuan dalam penelitian ini berupa hasil data persentase sebesar 81,04%. Namun, survei verifikasi media memperoleh hasil persentase sebesar 76,78%. Dapat kita simpulkan bahwa Blooket pantas digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Lalu, (Nani Nur'aeni, 2023) dalam penelitiannya mengenai “Model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbasis Media Digital Blooket” untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan pancasila menunjukkan bahwa hasil data persentase sebesar 94% menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbasis digital Blooket, lebih tinggi pengaruhnya terhadap motivasi belajar dibandingkan terhadap hasil belajar dengan skor indeks 77%. Selain itu, (Andi Citra Pratiwi, 2023) dalam penelitiannya mengenai “Sosialisasi Pemanfaatan Media Asesmen Online Berbasis Gamifikasi Bagi

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Kelompok Guru Komunitas Teacher Trendi" menunjukkan bahwa hasil data persentase sebesar 84,7% terhadap aplikasi Blooket.

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, kajian terhadap penerapan Blooket masih minim dilakukan. Sementara itu, penelitian terhadap hasil evaluasi pembelajaran di SMK dengan menggunakan media pembelajaran Blooket belum pernah dilakukan. Penulis berargumen bahwa media Blooket ini layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Data ini layak diteliti, sebab media Blooket ini dapat membantu pendidik dalam proses penilaian dan siswa merasa tidak mudah bosan, hal tersebut dikarenakan fitur-fitur *games* dalam Blooket ini sangat menarik. Artikel ini berfokus pada penerapan media Blooket pada siswa kelas XII di SMKN 1 Tangerang Selatan.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di SMKN 1 Tangsel Selatan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII Teknik Listrik berjumlah 27 siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan instrumen angket terhadap pelaksanaan tes menggunakan Blooket secara *online*. Survei mengumpulkan data dalam bentuk pertanyaan tertulis yang mengungkapkan apa yang diketahui responden. Survei dikirimkan secara online melalui *Google Forms*. Survei terdiri dari lima pertanyaan deskriptif dan kualitatif yang memungkinkan responden mengungkapkan pendapatnya tentang kesan mereka selama menggunakan media Blooket. Teknik analisis data terlebih dahulu melakukan mereduksi data. Mereduksi data penelitian ini berarti mengkaji, memilih, dan memusatkan perhatian pada hal-hal yang penting dan esensial terkait penggunaan Blooket sebagai media penilaian pembelajaran. Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Penyajian data untuk menampilkan data berupa teks dan gambar yang menjelaskan hasil. Pada langkah terakhir diambil kesimpulan. Menarik kesimpulan merupakan tugas akhir analisis data dan melibatkan penggalian makna dari data penelitian yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara Membuat Akun dan Pengoperasian Blooket

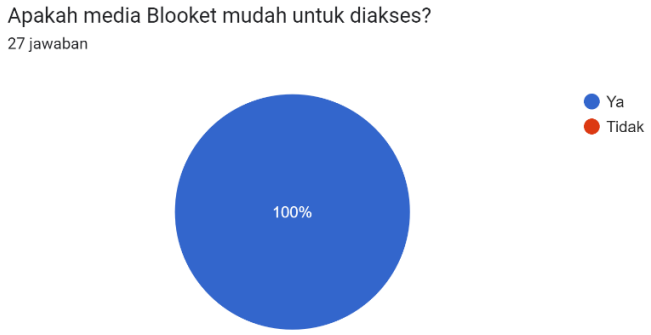
Media pembelajaran Blooket sangat mudah dibuat, diawali dengan mempersiapkan materi berupa soal dan alternatif jawaban pada aplikasi Blooket. Setelah menyusun materi Anda menjadi pertanyaan dengan konten lain yang ingin Anda sisipkan, buka aplikasi Blooket dan masukkan pertanyaan dari website https://www.blooket.com/. Bagi pemula atau yang belum memiliki akun untuk mengoperasikan Blooket sebaiknya mendaftar dan mendapatkan akun terlebih dahulu agar dapat dengan mudah mengakses Blooket. Prosesnya melibatkan mengklik teks login yang terdaftar dan melengkapi persyaratan data biometrik singkat untuk mengidentifikasi diri Anda saat pendaftaran. Setelah Anda mendaftar sebagai akun, Anda dapat memahami akun untuk mengakses aplikasi dengan mengklik teks *log in* aplikasi Blooket dan memasukkan ketentuan akun, yaitu alamat email dan kata sandi yang digunakan pada pendaftaran sebelumnya. Saat Anda masuk ke web dan tentunya mendaftar sebagai akun di aplikasi Blooket, Anda akan disuguhkan tampilan "Discover", disuguhkan kumpulan media kuis. Selain itu, guru bebas memilih tes yang tersedia pada aplikasi Blooket sesuai dengan kebutuhannya saat bekerja dengan aplikasi Blooket. Banyak fitur permainan yang disediakan. Namun, untuk mendorong kreativitas seluruh pemegang akun, Blooket memberikan kemudahan dalam membuat kuis sendiri dengan kreasi Anda sendiri. Ketika Anda mengklik kata *"Create"*, maka akan muncul tulisan *"Question Set Creator"*.

Hasil Analisis Persentase Terhadap Penerapan Blooket

Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa melalui *Google forms*, hasil analisis persentase dapat dilihat sebagai berikut. Pada gambar 1, sebanyak 100% menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Blooket sangat mudah untuk diakses dan dapat memudahkan siswa memahami materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu pengevaluasian tercapainya tujuan pembelajaran di kelas yaitu siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan.



Gambar 1: Respon Siswa untuk Pertanyaan Pertama

Selain Blooket mudah untuk diakses, aplikasi ini dapat memudahkan proses belajar mengajar, yaitu antara guru dan siswa. Selain itu, Blooket memang mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Di era yang sudah memasuki 5.0, siswa perlu dihadapkan dengan media teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut berguna untuk menunjang pengetahuan mereka mengenai media-media pembelajaran berbasis digital yang berkembang saat ini. Sehingga, Blooket merupakan salah satunya aplikasi yang sudah berkembang pada era ini.

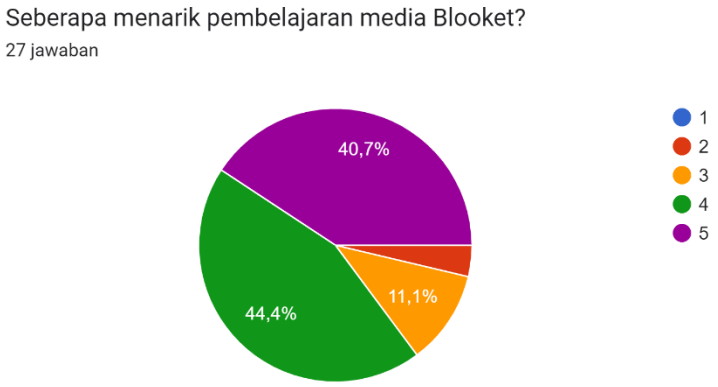
Melalui Blooket, guru dapat memilih bahan materi yang dibutuhkan sudah tertera di internet atau mereka dapat membuat materi kuis sendiri untuk diberikan kepada siswanya. Setelah meminta siswa untuk bergabung dalam permainan sebagai pemain dan mulai mengerjakan soal-soal yang tersedia, guru dapat memantau kemajuan permainan Blooket. Ketika siswa menyelesaikan tugasnya, guru dapat melihat hasil skor yang mereka capai, dan siswa juga melihat hasil pencapaian yang mereka capai dalam permainan. Kegiatan ini sangat menyenangkan karena siswa tidak merasa sedang mempelajari apa pun dan dapat langsung menilai keterampilannya setelah mempelajari materi.

Gambar 2: Respon Siswa untuk Pertanyaan Kedua

Pada gambar 2, sebanyak 96,3% setuju bahwa media Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran. Penggunaan Blooket pada proses pembelajaran online, penulis menemukan bahwa dengan bantuan Blooket, proses pembelajaran *online* dengan persentase 96,3% dan siswa merespon dengan baik, hal tersebut

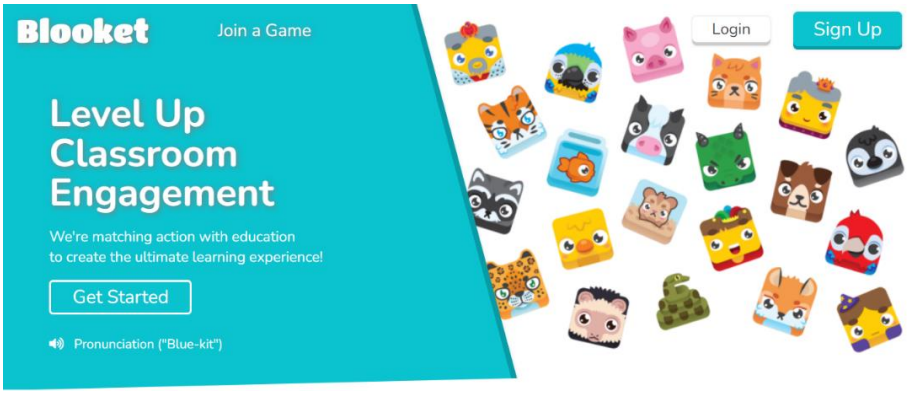
DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

menyatakan bahwa Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran dan layak digunakan. Hal ini juga dibuktikan dengan hampir seluruh siswa ikut mengerjakan soal latihan yang diberikan guru melalui Blooket.



Gambar 3: Respon Siswa untuk Pertanyaan Ketiga

Pada gambar 3, sebanyak 40,7% siswa sangat setuju, 44,4% siswa setuju, dan 11,1% cukup setuju. Hal tersebut menyatakan bahwa Blooket menarik untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan mode *game* yang banyak dan menarik, serta dapat meningkatkan semangat untuk belajar dengan menggunakan media berbasis digital. Siswa juga berpendapat bahwa dengan media Blooket ini kita bisa belajar dan bermain *game*, jadi tidak membosankan. Selain itu, siswa juga berpendapat bahwa Blooket sangat seru untuk dijadikan media pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan tampilan dalam media Blooket sebagai berikut.



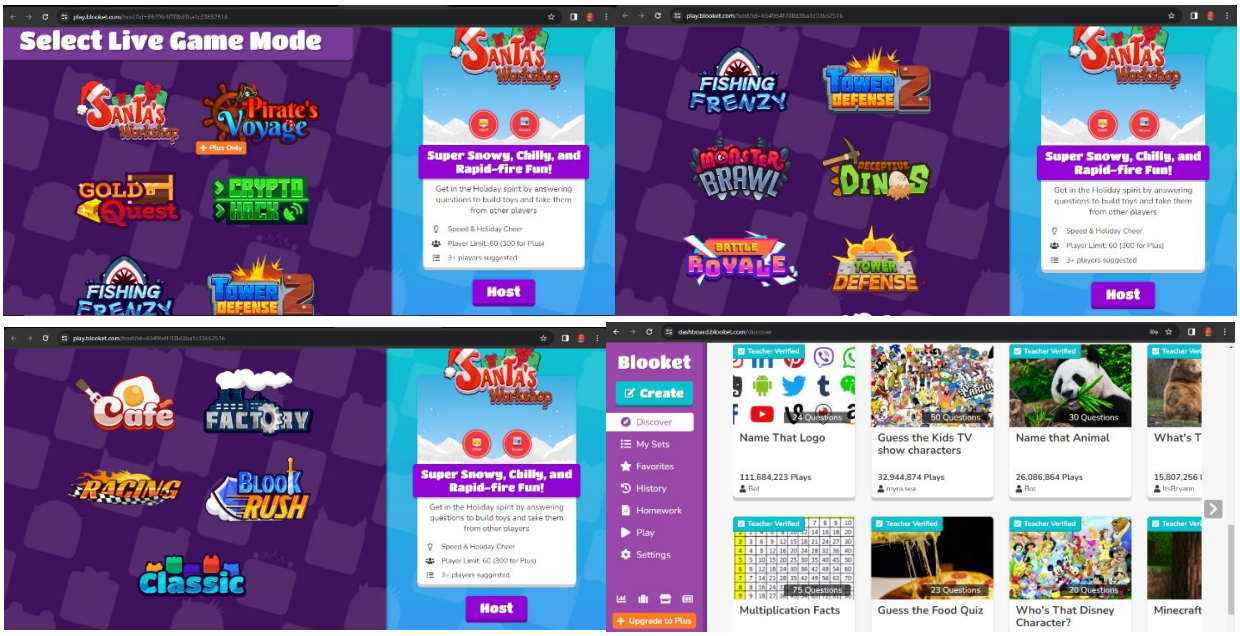
Gambar 4: Tampilan Depan Blooket

Pada gambar 4 merupakan tampilan depan Blooket. Terdapat *icon-icon* hewan yang menggemaskan. Siswa dapat memilih *icon* apa yang mereka sukai sebelum mengerjakan soal yang telah disediakan. Hal tersebut tentunya dapat meningkatkan suasana hari siswa. Selain itu, terdapat respon lainnya sebagai berikut.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Gambar 5: Respon Siswa untuk Pertanyaan Keempat

Pada gambar 5, sebanyak 92,6% siswa setuju bahwa Blooket menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Respon tersebut menyatakan bahwa Blooket layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Dengan banyaknya fitur *game* yang menarik dan beragam, tentunya dapat membuat guru lebih mudah untuk menentukan game mana yang cocok untuk dipakai pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, membuat siswa lebih semangat dan tidak mudah jenuh dengan adanya tema dari *game* serta musik yang menemani mereka saat sedang mengerjakan soal. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa fitur *game* dalam Blooket.



Gambar 6: Tampilan Fitur-Fitur *Game* dalam Blooket

Pada gambar 6 merupakan bentuk tampilan pilihan fitur-fitur *game* yang dapat digunakan guru untuk membuat soal latihan dan memilih *game* apa yang akan digunakan, terdapat mode *Santas Workshop, Pirate's Voyage, Gold Guest, Crypto Hack, Fishing Frenzy, Tower Defense 2, Monster Brawl, Deceptius Dinos, Battle Royale, Tower Defense, Café, Factory, Racing, Blook Rush,* dan *Classic.* Selain itu, terdapat respon lainnya sebagai berikut.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Gambar 7: Respon Siswa untuk Pertanyaan Kelima

Pada gambar 7, sebanyak 85,2% siswa berpendapat bahwa Blooket sangat efektif untuk pembelajaran di sekolah. Siswa berpendapat bahwa dengan media Blooket pembelajaran jadi lebih efektif dan efisien terdapat informasi-informasi penting yang dirancang secara unik, jelas, dan mudah dimengerti, serta bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik. Selain itu, Blooket memiliki banyak keunggulan dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan bervariasi dan membuatnya efektif dalam menarik minat siswa.

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT *(Information and Communication Technology)* adalah Blooket. Dapat dikatakan Blooket merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning.* Pada media Blooket, siswa wajib memiliki kode untuk bergabung sebelum mengerjakan soal. Guru dapat memantau jalannya permainan Blooket ini. Lalu, setelah siswa menyelesaikan semua pertanyaan, mereka akan segera mengetahui hasil yang dicapai. Hal itulah yang membuat siswa tertarik pada pembelajaran yang guru berikan melalui Blooket. Pada angket berisi tanggapan, respon, bahkan pendapat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia secara *online* ketika menggunakan aplikasi Blooket. Adapun beberapa pendapat yang siswa tuliskan, yaitu dengan menggunakan aplikasi Blooket dapat memudahkan dalam proses belajar, bisa diakses dengan mudah, efektif untuk digunakan, tidak membuat bosan atau jenuh saat mengerjakan, dan menarik untuk digunakan pada pembelajaran di sekolah. Hal tersebut menyatakan bahwa Blooket layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian terdahulu, menggunakan metode pengembangan, menggunakan *google meet* sebagai cara untuk pengambilan data, metode studi literatur dan lain sebagainya. Pada penelitian ini, penulis berargumen bahwa Blooket layak diteliti dengan menggunakan metode kualitatif agar mendapatkan data yang lebih akurat. Lalu, penelitian mengenai Blooket di sekolah menengah kejuruan minim diteliti, terlebih dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dan dibuktikan pada hasil dan pembahasan yang telah peneliti paparkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK, maka dapat disimpulkan bahwa Blooket mudah diakses dengan respon persentase 100% (sangat setuju). Lalu, 96,3% (sangat setuju) untuk persentase manfaat Blooket, 44,4% (setuju) untuk persentase menariknya aplikasi Blooket sebab banyak fitur-fitur game yang beragam, 92,6% siswa (setuju) bahwa Blooket menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, dan sebanyak 85,2% siswa berpendapat bahwa Blooket sangat efektif untuk pembelajaran di sekolah. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa Blooket layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Selain fitur-fiturnya menarik, Blooket sangat efektif dan dapat menarik minat siswa.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Swt., keluarga, Bu Didah Nurhamidah selaku dosen yang telah membimbing, dan diri saya sendiri yang sudah berusaha untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Semoga penelitian ini bisa mendatangkan kebermanfaatan untuk yang membaca.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, A. Z., Dan Rahayu, P. 2021. Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Siswa Kelas X Mipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn. *Jurnal Prosiding Semdikjar* Vol. 4, 376-383.

Anggraini, W. N., Purwanto, A., & Nugroho, A. A. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Melalui Problem Based Learning Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Bulu Sukoharjo. *Jurnal Ijis Edu 2*(1), 55-62.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Faruq, D., & Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed., Ph.D. 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.

Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., Nurkholisah., Dkk. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi. *Jurnal Biologi Publishing 1*(3), 1-11.

Febriana, N., & Pujosantoso, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *Jurnal Laterne 12*(2), 1-6.

Hamida, R., Prawati, A., & Hadriana. 2023. The Effect Of Using Quizlet Application In Improving Students' Vocabulary Mastery. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 5*(6), 2365 – 2371.

Hartanto, R. S., & Dani, H. 2020. Studi Literatur : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Autocad. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan: Universitas Negeri Surabaya 6*(2), 1-6.

Hayati, R., Prima, W., Wulandari, S., Dkk. 2023. Model Pembelajaran Steam (Science, Techonology, Engineering, Art, And Math) Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Pembelajaran Berdiferensiasi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 5*(6), 2591 – 2603.

Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwati, R. 2023. Penggunaan Media Digital Terhadap Kemampuan Literasi Multimodal Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan 6(9), 6715-6721.

Maulana, C., Tuerah, R. M. S., & Najoan, R. A. O. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Sd. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 5*(6), 2333 – 2344.

Mulyosari, E. T., & Khosiyono, B. H. C. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan 5*(6), 2395-2405.

Nugroho, F. H., & 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.

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.

Panggabean, S. Dan Harahap, T. H. 2020. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science 6*(1), 78-83.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Pratiwi, C. A., Daud, F., Aziz, A. A., Dkk. 2023. Sosialisasi Pemanfaatan Media Asesmen Online Berbasis Gamifikasi Bagi Kelompok Guru Komunitas Teacher Trendi. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat 2*(1), 22-28.

Putra, A. D., & Ahmadi, A. 2021. Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Digital Pada Anak-Anak Di Desa Ganti (Lombok). *Jurnal Ilmiah Global Education 2*(2), 147-150.

Rahmadani, Intan. 2022. Penerapan Quizizz Sebagai Media Penilaian Online Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Kewarganegaraan 6*(3), 5007-5014.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Dkk. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4*(2), 163-172.

Sartika, E. 2021. Pemanfaatan Media Digital Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya 11*(2), 173-182.

Utomo, Hendro. 2020. Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan 1*(3), 37-47.