

Pengaruh *Game Blooket* untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak

Anggun Siska Pratiwi¹, Muhammad Safaruddin Najwa², Syailin Nichla Choirin Attalina³

^{1,2,3} Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email Corresponding Author: 221330000980@unisnu.ac.id.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif *Blooket* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Krasak. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan satu siklus yang mencakup empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Media *Blooket* digunakan dalam pembelajaran matematika materi pengolahan data, dengan melibatkan 24 siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti permainan edukatif serta semangat dalam menjawab soal. Evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa 77,77% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 22,23% belum tuntas. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan *game Blooket* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, *Blooket* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Blooket*, Matematika, Media Edukatif, Minat Belajar, PTK.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the educational game Blooket on the learning interest in mathematics among fourth-grade students at SDN 1 Krasak. The background of this research stems from the low level of student interest in mathematics, which negatively impacts their academic achievement. This study employed a Classroom Action Research (CAR) approach carried out in one cycle, consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The Blooket game was used as an interactive learning medium in mathematics lessons on data processing, involving 24 students as research subjects. The results show an increase in students' interest in learning, indicated by

their active participation and enthusiasm in responding to questions through the educational game. The evaluation results reveal that 77.77% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM), while 22.23% did not. These findings suggest that the use of Blooket effectively fosters a fun and interactive learning atmosphere, enhances student motivation, and improves learning outcomes. Therefore, Blooket can be considered an innovative learning tool for teaching mathematics in elementary schools.

Keywords: Blooket, Mathematics, Educational Media, Learning Interest, CAR.

PENDAHULUAN

Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati oleh siswa sekolah dasar, terutama di tingkat kelas 4. Kurangnya minat ini dapat berdampak langsung pada hasil belajar siswa, termasuk motivasi belajar yang rendah, partisipasi yang minim, dan performa akademik yang menurun. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk belajar matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Siswa yang menggunakan *game* edukasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat mereka dalam belajar matematika dibandingkan dengan kelompok kontrol (Sabariah, 2024).

Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan *game*, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan. *Blooket* merupakan salah satu platform permainan edukatif yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan elemen kompetitif, visual menarik, dan pengalaman bermain yang seru. Penggunaan *Blooket* di kelas tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap materi. Penggunaan media *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD melalui pendekatan *Problem Based Learning* (Rahmayanti & Junaedi, 2024).

Di SDN 1 Krasak, pendekatan pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk mengatasi kejenuhan dan ketidakminatan siswa dalam mata pelajaran matematika. Dengan memanfaatkan *Blooket* sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih antusias dan termotivasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *game Blooket* terhadap peningkatan minat belajar matematika pada siswa kelas 4 SDN 1 Krasak. Permainan edukatif seperti *Blooket* dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika (Janah et al., 2024).

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif *Blooket* terhadap peningkatan minat belajar matematika

siswa kelas IV di SDN 1 Krasak dan menganalisis peningkatan minat belajar matematika siswa kelas IV di SDN 1 Krasak.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi, khususnya melalui pendekatan gamifikasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui pemanfaatan *Blooket* sebagai media pembelajaran, penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Mulyani, 2020). Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan. Bagi siswa, *Blooket* membantu membangun motivasi intrinsik serta meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Rahmayanti & Junaedi, 2023). Selain itu, bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Dari sisi akademis, penelitian ini menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji efektivitas penggunaan media digital seperti *Blooket* pada mata pelajaran lain atau tingkat pendidikan berbeda (Maulana & Arini, 2024).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Krasak, khususnya pada kelas 4 yang terdiri dari 25 siswa. Lokasi ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar matematika siswa kelas 4, serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian dilakukan di ruang kelas tempat proses pembelajaran berlangsung secara rutin. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam beberapa siklus (Assingily, 2021). Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan regular menggunakan media *game* edukatif *Blooket*, observasi, dan refleksi untuk evaluasi dan perbaikan regular selanjutnya.

Proses pembelajaran dengan media *game Blooket* dilakukan secara langsung di kelas dengan melibatkan seluruh siswa kelas 4 SDN 1 Krasak sebagai subjek penelitian. Waktu pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran regular di sekolah, sehingga intervensi media *game* edukatif *Blooket* dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran yang alami dan berkelanjutan. Data dikumpulkan melalui pemberian soal dan kuesioner serta catatan refleksi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Sasaran penelitian tindakan ini adalah meningkatkan minat belajar matematika kelas 4 SDN 1 Krasak melalui penggunaan media *game* edukatif *Blooket*. Penelitian ini bertujuan mendorong siswa agar lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain fokus pada peningkatan minat belajar matematika,

penelitian ini juga bertujuan mengevaluasi efektivitas media *game Blooket* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, data dan umpan balik yang diperoleh dari siswa dan guru selama proses pembelajaran akan dijadikan dasar untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya. Melalui sasaran-sasaran tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan menyenangkan di kelas 4 SDN 1 Krasak.

Rencana tindakan ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklus terdiri dari beberapa langkah penting. Pertama, tahap perencanaan akan dilakukan dengan merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dalam tahap ini, guru akan membuat *game* yang menarik dan interaktif, mencakup ilustrasi gambar yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran matematika.

Kedua, pada tahap pelaksanaan, guru akan menerapkan *game Blooket* dalam proses pembelajaran di kelas. Aktivitas pembelajaran akan dilakukan secara langsung, di mana siswa akan diajak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru akan memfasilitasi diskusi dan memberikan bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketiga, tahap observasi akan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Guru akan mencatat tingkat keterlibatan siswa, respon terhadap penggunaan *game Blooket*, serta kemajuan yang dicapai dalam minat belajar matematika. Data ini akan dikumpulkan melalui observasi langsung dan catatan refleksi.

Keempat, pada tahap refleksi, guru akan mengevaluasi hasil pembelajaran berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Refleksi ini akan mencakup analisis terhadap efektivitas penggunaan *game Blooket*, tantangan yang dihadapi, serta umpan balik dari siswa. Berdasarkan hasil refleksi, guru akan merencanakan perbaikan dan penyesuaian untuk siklus berikutnya. Dengan rencana tindakan yang sistematis ini, diharapkan proses pembelajaran literasi membaca dapat berjalan dengan lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam membaca.

Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang akan digunakan meliputi: *pertama*, observasi. Pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Guru akan mencatat tingkat keterlibatan siswa, interaksi antar siswa, serta respons mereka terhadap penggunaan *game Blooket*. Observasi ini akan dilakukan secara sistematis untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai dinamika kelas.

Kedua, Tes Mengerjakan Matematika. Pengumpulan data melalui tes yang dirancang untuk mengukur minat belajar matematika siswa sebelum dan setelah intervensi menggunakan *game Blooket*. Tes ini akan mencakup pemahaman bacaan

pada suatu teks dan soal dengan pilihan ganda sehingga dapat memberikan informasi yang objektif mengenai peningkatan kemampuan siswa. *Ketiga*, Catatan Refleksi Guru. Guru akan mencatat pengalaman, tantangan, dan keberhasilan yang dialami selama proses pembelajaran. Catatan refleksi ini akan mencakup analisis terhadap efektivitas penggunaan *game blooket*, serta umpan balik dari siswa mengenai metode pembelajaran yang diterapkan.

Keempat, Dokumentasi. Pengumpulan dokumen terkait, seperti rencana pembelajaran, dan hasil tes siswa. Dokumentasi ini akan menjadi bukti pendukung dalam analisis data dan evaluasi hasil penelitian. Dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang holistik mengenai pengaruh penggunaan *game Blooket* terhadap minat belajar matematika di SDN 1 Krasak.

Analisis Data

Proses analisis data akan dilakukan melalui beberapa langkah yang sistematis. Pertama, data kuantitatif yang diperoleh dari tes mengerjakan matematika akan dianalisis untuk mengukur peningkatan minat siswa. Skor tes yang diambil sebelum dan setelah intervensi menggunakan *game Blooket* akan dibandingkan. Analisis ini akan mencakup perhitungan statistik deskriptif, seperti rata-rata dan persentase peningkatan, serta penggunaan uji t untuk menentukan signifikansi perbedaan antara skor sebelum dan sesudah penggunaan media *game Blooket*. Dengan cara ini, peneliti dapat mengidentifikasi apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar matematika.

Kedua, analisis kualitatif akan dilakukan terhadap data yang diperoleh dari observasi, catatan refleksi guru, dan wawancara dengan siswa. Peneliti akan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari catatan observasi dan refleksi. Analisis ini bertujuan untuk memahami pengalaman siswa dan guru dalam proses pembelajaran, serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan *game*.

Selanjutnya, triangulasi data akan diterapkan untuk meningkatkan validitas hasil analisis. Peneliti akan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil tes dan observasi untuk memastikan konsistensi dan keandalan temuan. Setelah analisis dilakukan, peneliti akan menginterpretasikan hasilnya dalam konteks tujuan penelitian. Peneliti akan membahas implikasi dari temuan tersebut, baik dalam hal peningkatan minat belajar matematika, maupun dalam efektivitas penggunaan media *game Blooket* sebagai alat pembelajaran.

Akhirnya, berdasarkan hasil analisis, peneliti akan melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dan memberikan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang. Rekomendasi ini dapat mencakup saran untuk pengembangan materi *game Blooket* yang lebih variatif, metode pembelajaran yang lebih interaktif, serta strategi untuk mengatasi

tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dengan langkah- langkah analisis data yang sistematis ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan media *game Blooket* terhadap minat belajar matematika di SDN 1 Krasak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian memperoleh data hasil penelitian dari 1 siklus penelitian. Penelitian tindakan kelas ini terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang ada di Kelas 4 SDN 1 Krasak. Hasil penelitian tindakan kelas yang menerapkan media *game Blooket* adalah sebagai berikut:

Siklus

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti memiliki empat tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 1 yakni terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Rincian keempat tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu menjalani tahap perencanaan. Kegiatan ini diawali dengan mengajukan surat izin kepada Kepala Sekolah. Setelah memperoleh izin, peneliti menjalin kerja sama dengan rekan sejawat guna mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Selanjutnya, peneliti menyusun rencana tindakan yang meliputi:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan lembar observasi dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
- c. Mempersiapkan media pembelajaran berupa game Blooket yang akan digunakan saat proses belajar berlangsung.

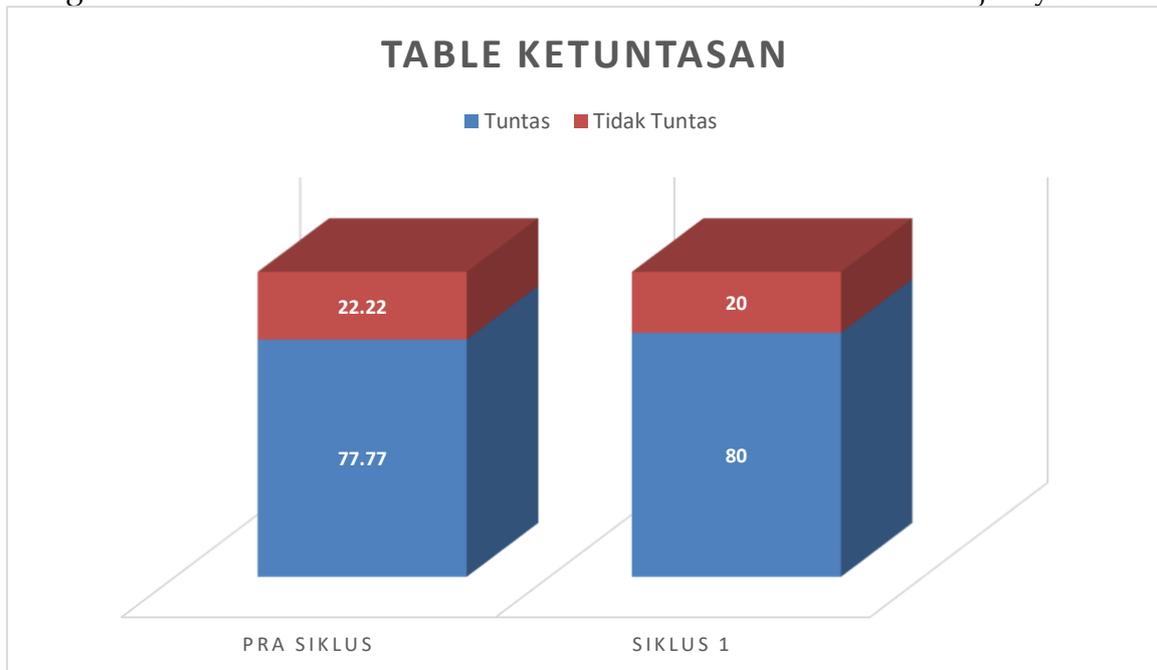
2. Pelaksanaan

Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pelaksanaan. Pada tahap ini, rancangan pembelajaran yang telah disusun mulai diterapkan di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti didampingi oleh rekan sejawat yang berperan sebagai pengamat kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran sendiri menggunakan media game Blooket sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pembelajaran Siklus 1

Pada pertemuan ini dilakukan pada hari Sabtu 31 Mei 2025 pada pukul 08.00-10.00 WIB. Mata pelajaran yang dipelajari pada siklus 1 adalah Matematika Bab 8 tentang pengolahan data. Pada pertemuan ini peneliti menunjukkan *game Blooket* yang berisi permainan dan soal. Siswa memperhatikan *game Blooket* lalu

peneliti memberikan instruksi kepada semua siswa untuk mengamati *game blooket*. Siswa sangat antusias dan aktif dalam menjawab, namun ada beberapa siswa yang masih ragu untuk menjawab. Setelah menjelas materi peneliti memberikan soal evaluasi kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Dari hasil tes yang diberikan oleh peneliti, data menunjukkan 18 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar atau 77,77%. Sedangkan 6 siswa belum mencapai ketuntasan belajar atau Dengan hasil tersebut telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 77%



Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif *Blooket* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran ini. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 80% dinyatakan lulus sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal KKM, sedangkan 20% lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *game Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukatif *Blooket* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Krasak. Penelitian dilaksanakan dalam satu siklus dengan mengikuti empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, siswa mengikuti pembelajaran matematika dengan materi pengolahan data menggunakan media *Blooket* sebagai alat bantu interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game Blooket* mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti permainan edukatif yang disajikan. Meskipun sebagian siswa masih tampak ragu, secara umum kegiatan belajar berlangsung aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir siklus, sebanyak 18 siswa atau 77,77% telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 6 siswa atau 22,23% belum tuntas. Dengan demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran telah tercapai karena persentase ketuntasan siswa sudah melewati batas minimal yang ditetapkan, yaitu 77%.

Dari temuan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif *Blooket* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa. Media ini dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Membenahi Pendidikan dari Kelas*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Janah, H., Yusuf, H. B., Nurhalizah, A., Mufatikhatunihayah, M., & Rasilah, R. (2024). Meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika pada anak melalui game edukatif. *Scientificum Journal*, 1(5).
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan media Blooket Web Game untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas I sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1–10.
- Mulyani, S. (2020). Implementasi game edukasi dalam pembelajaran. Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878.
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). Penerapan media games Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 066050 Medan. *Jurnal Didaktik*, 10(2), 45–53.
- Rahmayanti, N., & Junaedi, A. (2023). Keefektifan penerapan model PBL berbantuan media Blooket terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika kelas IV SD. *Jurnal Pendas*, 9(2), 45–52.
- Sabariah. (2024, Juni 30). *Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (JIPM)*, 2(1).
- Sajida, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran game operasi matematika dasar berbasis web pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.