

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN SEJARAH HINDU-BUDHA

Jenny K. Matitaputty¹, Tama Maysuri², Helsti Lokollo³
^{1, 2, 3}Universitas Pattimura, Jl. Ir. M. Putuhena, Ambon, Maluku, Indonesia
Email: helstilokollo@gmail.com

Article History

Received: 26-04-2026

Revision: 14-05-2026

Accepted: 18-05-2026

Published: 20-05-2026

Abstract. This study aims to determine the effect of using Blooket learning media on the learning outcomes of 10th-grade students in the Hindu-Buddhist History subject at SMAN 4 Ambon. The study used a quantitative approach with a true experimental design method through a pretest–posttest control group design. The sample consisted of two classes, namely a control class using the lecture method and an experimental class using Blooket media, each with 30 students. The research instrument was a multiple-choice test given before and after the treatment. Data analysis was carried out by calculating the average value and N-Gain. The results showed that the increase in learning outcomes in the experimental class was higher than in the control class. The N-Gain value of the control class was in the medium category (0.53), while the experimental class reached the high category (0.70). These findings indicate that the use of Blooket media is more effective in improving student learning outcomes. Thus, digital game-based learning media can be an effective alternative to improve student learning outcomes in history learning.

Keywords: Blooket, Learning Outcomes, Game-Based Learning, History Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Hindu-Buddha di SMAN 4 Ambon. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode true experimental design melalui desain *pretest–posttest control group*. Sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah dan kelas eksperimen yang menggunakan media *Blooket*, masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas kontrol berada pada kategori sedang (0,53), sedangkan kelas eksperimen mencapai kategori tinggi (0,70). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: *Blooket*, Hasil Belajar, *Game-Based Learning*, Pembelajaran Sejarah

How to Cite: Matitaputty, J. K., Maysuri, T., & Lokollo, H. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Blooket dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Sejarah Hindu-Budha. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (3), 522-531. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.5825>

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik melalui pemahaman peristiwa masa lalu serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Selain memberikan pengetahuan faktual, pembelajaran sejarah juga berkontribusi dalam menumbuhkan empati, kesadaran sosial, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sirnayatin, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah seharusnya dirancang secara bermakna agar peserta didik tidak hanya menghafal fakta, tetapi mampu memahami dan merefleksikan makna peristiwa sejarah dalam kehidupan masa kini. Keberhasilan pembelajaran sejarah sangat dipengaruhi oleh minat belajar peserta didik. Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan perasaan senang dan tanpa paksaan (Hanipa et al., 2019). Namun, pembelajaran sejarah sering menghadapi permasalahan rendahnya minat belajar karena karakteristik materi yang kompleks serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton (Andarwati, 2019). Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan berimplikasi pada hasil belajar yang belum optimal.

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi di kelas X SMAN 4 Ambon. Proses pembelajaran menunjukkan rendahnya antusiasme dan partisipasi siswa, ditandai dengan kurangnya perhatian saat guru menjelaskan, minimnya interaksi, serta rendahnya keaktifan dalam mengerjakan tugas. Jika ditinjau dari indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan, kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar sejarah peserta didik masih rendah (Hanipa et al., 2019). Situasi ini menegaskan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sejarah.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital (Yulifar et al., 2023). Media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti *Blooket* menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif melalui kuis dan permainan daring. *Blooket* memungkinkan siswa terlibat secara aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi sejarah dengan cara yang lebih kontekstual. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menekankan penggunaan media digital secara umum atau berfokus pada mata pelajaran lain, sehingga kajian empiris yang secara spesifik menguji efektivitas *Blooket* pada pembelajaran sejarah, khususnya materi Sejarah Hindu-Buddha di tingkat SMA, masih terbatas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian empiris penggunaan media *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Sejarah Hindu-Buddha di kelas X SMA, dengan fokus pada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini

tidak hanya menyoroti aspek teknologi pembelajaran, tetapi juga mengaitkannya dengan permasalahan rendahnya minat dan hasil belajar sejarah yang terjadi di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Hindu-Buddha di SMAN 4 Ambon, serta memberikan kontribusi praktis dan akademik bagi pengembangan inovasi pembelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen sejati (*true experimental design*), khususnya desain *pretest–posttest control group*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan secara objektif pengaruh dua perlakuan pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar siswa, yaitu metode ceramah pada kelompok kontrol dan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Blooket* pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2019). Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 4 Ambon. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih secara acak. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *Blooket*, sedangkan satu kelas lainnya berperan sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode ceramah konvensional. Pemilihan sampel secara acak dilakukan untuk meminimalkan bias dan meningkatkan validitas internal penelitian (Arikunto, 2013).

Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan diberikan pada masing-masing kelompok. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus N-Gain, yaitu:

$$N - Gain = \frac{post\ test - Pre\ test}{100 - Pre\ test}$$

Hasil perhitungan N-Gain diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan standar evaluasi pendidikan (Islam et al., 2024; Winatha & Setiawan, 2020). Analisis data juga mencakup uji normalitas dan uji perbedaan skor untuk membandingkan efektivitas pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar yang diperoleh benar-benar

disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, sehingga dapat disimpulkan secara objektif apakah penggunaan media *Blooket* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah (Setiawan & Fitria, 2022; Andani, 2025).

HASIL

Hasil Pretest dan Post-Tes Kelas Control di SMAN 4 Ambon pada kelas X.2

Penelitian ini melibatkan 30 siswa dari kelas X.2 pada SMAN 4 Ambon sebagai kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak memperoleh pembelajaran dengan metode berbasis permainan. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pretestt*) dan tes akhir (*posttestt*) dalam bentuk soal pilihan ganda yang diikuti oleh 30 siswa. Selain itu, dilakukan pula analisis N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil *pretest*, *post-tes*, dan n-gain kelas control (X.2)

No	Nama	Pre Tes	Post Test	N-Gain	%	Katategori
1	Siswa 1	68	80	0,38	38%	Sedang
2	Siswa 2	66	80	0,41	41%	Sedang
3	Siswa 3	70	80	0,33	33%	Sedang
4	Siswa 4	65	100	1,00	100%	Tinggi
5	Siswa 5	70	90	0,67	67%	Sedang
6	Siswa 6	71	90	0,66	66%	Sedang
7	Siswa 7	75	80	0,20	20%	Rendah
8	Siswa 8	77	90	0,57	57%	Sedang
9	Siswa 9	70	80	0,33	33%	Sedang
10	Siswa 10	67	90	0,70	70%	Sedang
11	Siswa 11	68	80	0,38	38%	Sedang
12	Siswa 12	77	90	0,57	57%	Sedang
13	Siswa 13	80	90	0,50	50%	Sedang
14	Siswa 14	79	90	0,52	52%	Sedang
15	Siswa 15	67	90	0,70	70%	Sedang
16	Siswa 16	69	100	1,00	100%	Tinggi
17	Siswa 17	75	90	0,60	60%	Sedang
18	Siswa 18	80	100	1,00	100%	Sedang
19	Siswa 19	85	90	0,33	33%	Sedang
20	Siswa 20	83	90	0,41	41%	Sedang
21	Siswa 21	65	90	0,71	71%	Sedang
22	Siswa 22	69	80	0,35	35%	Sedang
23	Siswa 23	73	80	0,26	26%	Sedang
24	Siswa 24	80	90	0,50	50%	Sedang
25	Siswa 25	76	80	0,17	17%	Rendah
26	Siswa 26	69	80	0,35	35%	Sedang
27	Siswa 27	80	90	0,50	50%	Sedang
28	Siswa 28	88	100	1,00	100%	Tinggi
29	Siswa 29	68	80	0,38	38%	Sedang
30	Siswa 30	70	90	0,67	67%	Sedang
Rata-Rata		73,07	87,00	0,53	53%	Sedang

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai *pretest* terendah adalah 65 dan nilai tertinggi 88, dengan rata-rata sebesar 73,07. Setelah mengikuti proses pembelajaran secara konvensional, nilai *posttest* mengalami peningkatan, dengan skor terendah 80 dan tertinggi 100, serta rata-rata mencapai 87,00. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain sebesar 0,53 atau 53% yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun terdapat beberapa siswa yang menunjukkan peningkatan pada kategori rendah dan sebagian lainnya pada kategori tinggi, secara umum hasil belajar siswa pada kelompok kontrol mengalami peningkatan pada tingkat sedang.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas Esperimen di SMAN 4 Ambon kelas X.7

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X7 yang berperan sebagai kelompok eksperimen, dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dengan cara membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* serta menganalisis nilai N-Gain.

Tabel 2. Hasil *pretest*, *posttest*, dan N-gain kelas eksperimen (X.7)

No	Nama	Pre Tes	Post Test	N-Gain	%	Katategori
1	Siswa 1	80	90	0,50	50%	Sedang
2	Siswa 2	80	90	0,50	50%	Sedang
3	Siswa 3	90	100	1,00	100%	Tinggi
4	Siswa 4	70	90	0,67	67%	Sedang
5	Siswa 5	70	90	0,67	67%	Sedang
6	Siswa 6	80	100	1,00	100%	Tinggi
7	Siswa 7	70	90	0,67	67%	Sedang
8	Siswa 8	77	100	1,00	100%	Tinggi
9	Siswa 9	70	100	1,00	100%	Tinggi
10	Siswa 10	80	100	1,00	100%	Tinggi
11	Siswa 11	80	90	0,50	50%	Sedang
12	Siswa 12	70	90	0,67	67%	Sedang
13	Siswa 13	80	90	0,50	50%	Sedang
14	Siswa 14	80	90	0,50	50%	Sedang
15	Siswa 15	70	90	0,67	67%	Sedang
16	Siswa 16	70	100	1,00	100%	Tinggi
17	Siswa 17	70	90	0,67	67%	Sedang
18	Siswa 18	80	100	1,00	100%	Tinggi
19	Siswa 19	90	100	1,00	100%	Tinggi
20	Siswa 20	80	90	0,50	50%	Sedang
21	Siswa 21	80	90	0,50	50%	Sedang
22	Siswa 22	90	100	1,00	100%	Tinggi
23	Siswa 23	80	100	1,00	100%	Tinggi
24	Siswa 24	90	100	1,00	100%	Tinggi
25	Siswa 25	90	100	1,00	100%	Tinggi

26	Siswa 26	80	90	0,50	50%	Sedang
27	Siswa 27	70	90	0,67	67%	Sedang
28	Siswa 28	70	90	0,67	67%	Sedang
29	Siswa 29	70	100	1,00	100%	Tinggi
30	Siswa 30	90	100	1,00	100%	Tinggi
Rata-Rata		77,23	94,00	0,70	70%	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 2, nilai *pretest* siswa berada pada rentang 70 hingga 90, dengan rata-rata yang menunjukkan kemampuan awal cukup baik. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* mengalami peningkatan dengan rentang nilai antara 90 hingga 100. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,70 atau 70%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan. Meskipun terdapat beberapa siswa dengan peningkatan pada kategori sedang, secara keseluruhan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tergolong tinggi setelah penerapan perlakuan pembelajaran.

Selisih Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Control dan Kelas Eksperimen

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dilakukan analisis terhadap rata-rata skor N-Gain dari kedua kelas. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan pada masing-masing kelompok. Nilai N-Gain diperoleh dari selisih antara skor *pretest* dan *posttest*, kemudian dihitung dan dirata-ratakan pada setiap kelas.

Tabel 3. Selisih nilai N-Gain kelas control dan kelas eksperimen

Nama	Nilai Hasil Belajar	
	N-Gain Kelas Control	N-Gain Kelas Eksperimen
Siswa 1	0,38	0,50
Siswa 2	0,41	0,50
Siswa 3	0,33	1,00
Siswa 4	1,00	0,67
Siswa 5	0,67	0,67
Siswa 6	0,66	1,00
Siswa 7	0,20	0,67
Siswa 8	0,57	1,00
Siswa 9	0,33	1,00
Siswa 10	0,70	1,00
Siswa 11	0,38	0,50
Siswa 12	0,57	0,67
Siswa 13	0,50	0,50
Siswa 14	0,52	0,50
Siswa 15	0,70	0,67
Siswa 16	1,00	1,00
Siswa 17	0,60	0,67

Siswa 18	1,00	1,00
Siswa 19	0,33	1,00
Siswa 20	0,41	0,50
Siswa 21	0,71	0,50
Siswa 22	0,35	1,00
Siswa 23	0,26	1,00
Siswa 24	0,50	1,00
Siswa 25	0,17	1,00
Siswa 26	0,35	0,50
Siswa 27	0,50	0,67
Siswa 28	1,00	0,67
Siswa 29	0,38	1,00
Siswa 30	0,67	1,00
Rata-Rata	0,53	0,70

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok kontrol memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,53 atau 53%, sedangkan kelompok eksperimen mencapai 0,70 atau 70%. Perbedaan antara keduanya adalah sebesar 0,17 atau 17%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan dampak yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang telah memperoleh nilai tinggi pada saat *pretestt*, sehingga peningkatan yang dihasilkan tidak terlalu besar karena keterbatasan ruang peningkatan menuju nilai maksimal.

Meskipun terdapat beberapa siswa yang menunjukkan peningkatan yang tidak terlalu besar, hal ini tidak mengurangi efektivitas metode pembelajaran berbasis permainan. Justru, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *game-based learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Siswa yang telah memiliki pemahaman awal yang baik tetap dapat mempertahankan bahkan meningkatkan pemahamannya hingga akhir pembelajaran. Selain itu, bagi siswa yang kemampuan awalnya masih rendah, metode ini juga mampu mendorong peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, meskipun terdapat variasi dalam tingkat peningkatan, secara keseluruhan pembelajaran berbasis permainan terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa

DISKUSI

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan

suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa ketika materi disajikan melalui kuis interaktif dan permainan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Peningkatan keterlibatan siswa yang ditemukan dalam penelitian ini sejalan dengan temuan Andani (2025) yang menyatakan bahwa *Blooket* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran. Dalam konteks hasil penelitian, keterlibatan yang lebih tinggi terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan respons mereka selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keunggulan *Blooket* bukan hanya terletak pada aspek hiburan, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan interaksi belajar yang lebih bermakna dibandingkan metode konvensional.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui temuan Nirmala dkk. (2024) yang menunjukkan peningkatan signifikan semangat belajar siswa setelah penggunaan *Blooket*. Peningkatan semangat belajar tersebut memperkuat hasil penelitian ini, karena motivasi yang lebih tinggi berkontribusi langsung terhadap keterlibatan dan kesiapan siswa dalam menerima materi. Dengan adanya fitur tantangan, penghargaan, dan kompetisi, siswa terdorong untuk berpartisipasi secara aktif, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan penelitian ini relevan dengan hasil penelitian Nabila dan Nurhamidah (2024) serta Fadli dan Adipta (2024) yang menegaskan bahwa *Blooket* mampu meningkatkan ketertarikan dan minat belajar siswa. Ketertarikan yang meningkat tersebut menjadi faktor pendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik, karena siswa lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Adiningsih (2024) menunjukkan bahwa *Blooket* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, sehingga memperkuat temuan penelitian ini bahwa media berbasis permainan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan keterkaitan yang kuat antara peningkatan motivasi, keterlibatan siswa, dan hasil belajar melalui penggunaan *Blooket*. Dukungan dari berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa temuan ini konsisten secara empiris dan teoretis. Dengan demikian, penggunaan *Blooket* dapat dipahami sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual dan teknologis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMAN 4 Ambon pada siswa kelas X, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas antara pendekatan ceramah dan strategi *game-based learning* yang memanfaatkan media Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ceramah yang diterapkan pada kelompok kontrol menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,53 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah masih cukup efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan media Blooket pada kelas eksperimen menghasilkan rata-rata N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode ceramah. Selain itu, penggunaan Blooket juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, meskipun metode ceramah tetap memiliki peran dalam proses pembelajaran, penggunaan media interaktif seperti Blooket terbukti memberikan dampak yang lebih optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengombinasikan metode pembelajaran konvensional dengan pendekatan inovatif berbasis teknologi agar dapat mencapai hasil belajar yang lebih maksimal

REFERENSI

- Adiningsih, R. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 145–156.
- Andani, D. (2025). Game-based learning berbasis Blooket sebagai alternatif evaluasi pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 22–31.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan power direction bagi Generasi Z. *Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81. <https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p064>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Fadli, M., & Adipta, R. (2024). Pemanfaatan Blooket untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 33–42.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanipa, A., Misbahudin, A. R., Andreansyah, & Setiawan, W. (2019). Analisis minat belajar peserta didik MTs kelas VIII dalam pembelajaran matematika melalui aplikasi GeoGebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 315–322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>
- Islam, M. A., Rahman, M. M., & Hasan, M. (2024). Measuring learning improvement using N-Gain analysis in experimental research. *International Journal of Educational Research*, 12(1), 55–63.
- Nabila, S., & Nurhamidah, I. (2024). Persepsi siswa terhadap penggunaan Blooket dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 101–110.

- Nirmala, D., Yusuf, M., & Kadir, A. (2024). Penerapan media Blooket untuk meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(1), 57–66.
- Setiawan, R., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh penggunaan media Blooket terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(1), 12–20.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun karakter bangsa melalui pembelajaran sejarah. *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan N-Gain score. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 85–92.
- Yulifar, L., Sari, N., & Pratama, A. (2023). Inovasi pembelajaran sejarah berbasis teknologi digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 67–78.