

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLOOKET PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMP NEGERI 1 CIGANDAMEKAR

Anre Andrian<sup>1</sup>, Hifni Fitriah Nurjanah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
Email: [andrian422003@gmail.com](mailto:andrian422003@gmail.com)

---

### Article History

Received: 07-08-2025

Revision: 15-08-2025

Accepted: 17-08-2025

Published: 19-08-2025

**Abstract.** This study aims to develop interactive learning media based on Blooket in Informatics subjects, especially data analysis material for class VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research data were collected through validation questionnaires from material experts, media experts, and student responses at the trial stage, while qualitative data were obtained through observations and field notes. Data analysis was conducted using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The validation showed that the material expert gave a feasibility percentage of 90% and the media expert of 92%, both categorized as “very feasible”. Student trials were conducted in two stages, namely small group tests (6 students) with a percentage of 85% and large group tests (20 students) with a percentage of 82%, both of which were categorized as “very good”. These results show that Blooket learning media is effective in increasing students' interest and motivation to learn. Blooket is able to create a more interactive and competitive learning atmosphere. Recommendations are addressed to teachers to utilize Blooket in learning and to further researchers to develop this media at other levels and subjects to obtain broader and deeper results.

**Keywords:** Learning Media, Blooket, Informatics, ADDIE, Interactive

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi analisis data untuk kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data penelitian dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli materi, ahli media, serta respon siswa pada tahap uji coba, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 90% dan ahli media sebesar 92%, keduanya dikategorikan "sangat layak". Uji coba terhadap siswa dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (6 siswa) dengan persentase 85% dan uji kelompok besar (20 siswa) dengan persentase 82%, keduanya termasuk kategori "sangat baik". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Blooket efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kompetitif. Rekomendasi ditujukan kepada guru agar memanfaatkan Blooket dalam pembelajaran serta kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media ini pada jenjang dan mata pelajaran lainnya guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Blooket, Informatika, ADDIE, Interaktif

---

**How to Cite:** Andrian, A & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP Negeri 1 Cigandamekar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8242-8251. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4038>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terstruktur yang bertujuan untuk meningkatkan potensi dan kemampuan siswa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Pasal 1 Ayat 20 yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Dengan demikian, pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia, khususnya mutu pribadi siswa sebagai generasi penerus bangsa. Namun, di era digital saat ini, menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar menjadi tantangan besar bagi pendidik. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hadir sebagai elemen penting dalam pembelajaran, tetapi banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang efektif. Dengan pemanfaatan media, siswa lebih mudah memperoleh informasi baru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sebagaimana ditegaskan oleh Daniyati et al. (2023), keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Perkembangan teknologi saat ini telah memengaruhi dunia pendidikan dengan menghadirkan multimedia interaktif sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Media interaktif memiliki unsur audio-visual termasuk animasi, serta dirancang untuk melibatkan respon pengguna secara aktif (Triandi & Hariyadi, 2021).

Dalam konteks pembelajaran Informatika, materi yang dipelajari meliputi pemrograman, jaringan komputer, basis data, dan teknologi informasi lainnya. Media berbasis komputer menjadi salah satu pilihan yang relevan untuk mendukung pembelajaran ini (Yanti et al., 2023). Walukow et al. (2022) menjelaskan bahwa Informatika merupakan disiplin ilmu yang mengeksplorasi dunia natural maupun artifisial melalui studi, pengembangan, dan implementasi sistem komputer. Dengan demikian, pembelajaran Informatika membutuhkan media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif agar lebih mudah memahami konsep yang bersifat teknis maupun abstrak.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 10 Desember 2024 menunjukkan bahwa proses pembelajaran Informatika di kelas masih didominasi oleh metode konvensional. Guru hanya menyampaikan materi yang telah disiapkan dan meminta siswa untuk mengikutinya melalui komputer masing-masing. Pendekatan ini belum efektif karena guru mengalami keterbatasan dalam membuat media pembelajaran inovatif, ditambah dengan keterbatasan waktu untuk merancang media yang sesuai. Kondisi tersebut berdampak pada

rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu alternatif solusi adalah pemanfaatan *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif. *Blooket* merupakan platform berbasis game yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus interaktif. Media ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat. Nur'aeni dan Hasanudin (2023) menegaskan bahwa *Blooket* mampu mengubah cara siswa belajar menjadi lebih efektif sekaligus menyenangkan. Sejalan dengan itu, Fadli dan Adipta (2024) menyebutkan bahwa *Blooket* menghadirkan berbagai fitur, seperti kuis, *flashcards*, dan tantangan yang memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran, sehingga efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* pada mata pelajaran Informatika. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui validasi ahli dan uji coba siswa, serta untuk menganalisis sejauh mana media ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan tujuan ini, diharapkan *Blooket* dapat menjadi salah satu alternatif media inovatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Informatika di SMP.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan metode jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Fransisca et al., 2019), Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Prosedur pengembangan terdiri dari dua tujuan yaitu, (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji kelayakan produk dalam mencapai tujuan. Studi pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah model pengembangan yang terstruktur secara sistematis dan mudah dipahami. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Produk dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* pada mata pelajaran informatika untuk materi analisis data kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar yang terdiri dari 26 siswa yakni sebanyak 6 orang untuk uji kelompok kecil dan 20 orang untuk uji kelompok besar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi atau pengamatan, wawancara, dan kuesioner (angket). Dalam teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini menggunakan lembar validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Untuk lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid atau tidak. Lembar validasi ini diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Angket respon siswa ini diajukan kepada beberapa siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian, Sementara dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dan informasi sebagai elemen pendukung dalam penelitian ini. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kelayakan. Analisis kelayakan digunakan untuk mengolah data hasil validasi oleh ahli media, validasi oleh ahli materi, dan hasil angket respon siswa. Tujuan dari analisis data ini adalah untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah efektif atau tidak dilihat dari kriteria interpretasi. Hasil dari validasi oleh ahli media, ahli materi, dan hasil angket respon siswa kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x_i = \frac{\Sigma S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Keterangan:

$S_{max}$  = Skor maksimal

$\Sigma S$  = Jumlah skor

$x_i$  = Nilai efektifitas angket tiap aspek

**Tabel 1.** Pedoman skor dan kriteria interpretasi

Skor	Jawaban	Persentase	Kriteria Interpretasi
5	Sangat Setuju	$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
4	Setuju	$61\% < x \leq 80\%$	Layak
3	Kurang Setuju	$41\% < x \leq 60\%$	Kurang Layak
2	Tidak Setuju	$21\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
1	Sangat Tidak Setuju	$\leq 21\%$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan pedoman skor dan kriteria interpretasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dapat dikatakan layak digunakan jika tingkat validitas yang diperoleh memiliki persentase minimal sebesar 61%.

## HASIL

### Hasil Validasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Produk media pembelajaran interaktif berbasis Blooket yang telah dikembangkan akan dilakukan validasi oleh ahli materi yang dilakukan sebanyak satu kali. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid sesuai dengan aspek materi.

**Tabel 2.** Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Kesesuai materi	21
2	Kebahasaan	10
3	Keterlaksanaan	14
<b>Skor Total</b>		<b>45</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Persentase Kelayakan Produk (%)</b>		<b>90%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel 2. Hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, namun produk masih harus direvisi sesuai saran dan komentar dari validator ahli materi sebelum produk ini diujicobakan ke lapangan. Adapun hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli materi adalah meringkas materi menjadi lebih singkat supaya mengefektifkan waktu sehingga siswa tidak cepat merasa bosan ketika materi dijelaskan serta soal yang terdapat pada media Blooket dibuat lebih interaktif. Setelah produk media pembelajaran direvisi, dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis Blooket ini sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran informatika untuk materi analisis data di kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar.

Selanjutnya, produk media pembelajaran interaktif berbasis Blooket yang telah dikembangkan akan dilakukan juga validasi oleh ahli media yang dilakukan sebanyak satu kali. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid sesuai dengan aspek media pembelajaran.

**Tabel 3.** Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Kualitas Teknis	14
2	Kualitas Desain	32
<b>Skor Total</b>		<b>46</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>50</b>
<b>Persentase Kelayakan Produk (%)</b>		<b>92%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil dari validasi media oleh validator ahli media pada Tabel 3. produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat layak untuk diujicobakan dengan persentase kualitas produk 92% namun masih memerlukan beberapa perbaikan. Hal ini dikarenakan ada beberapa komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli media untuk dilakukan perbaikan. Adapun hasil revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli media adalah hanya mengenai tampilan media pembelajaran yang harus diperbaiki menjadi lebih baik dengan mengubah tampilan menjadi lebih interaktif. Setelah produk media

pembelajaran direvisi, dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis Blooket ini sangat layak untuk digunakan pada mata pelajaran informatika untuk materi analisis data di kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar.

### Hasil Angket Respon Siswa

Setelah produk media pembelajaran interaktif berbasis Blooket melakukan validasi ahli materi dan media, selanjutnya adalah melakukan uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan uji kelompok besar terdiri dari 20 siswa. Penyebaran angket dilakukan dengan menggunakan lembar angket respon siswa untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis Blooket ini layak digunakan dalam pembelajaran menurut pengguna.

**Tabel 4.** Hasil angket respon siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Uji Kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar
1	Kejelasan Sajian	233	749
2	Kualitas Instruksional	152	482
<b>Skor Total</b>		<b>385</b>	<b>1231</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>450</b>	<b>1500</b>
<b>Persentase Kelayakan Produk (%)</b>		<b>85%</b>	<b>82%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan Tabel 4, maka diperoleh hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 orang siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Cigandamekar dengan jumlah skor 385 dari 450 dengan persentase kelayakan produk 85% dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan oleh siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Cigandamekar dengan jumlah skor 1231 dari 1500 dengan persentase kelayakan produk 82% dan termasuk kedalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis Blooket ini layak digunakan dalam pembelajaran informatika yang dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan kategori sangat baik.

### DISKUSI

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dengan materi analisis data telah melakukan beberapa tahapan yang terdiri atas tahapan analisis, perancangan atau desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi. Berdasarkan hasil analisis yang didapat dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran informatika dan wawancara dengan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar dapat diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran Informatika, pemahaman terhadap penyampaian materi oleh guru ialah tidak menentu.

Terkadang paham dengan apa yang disampaikan oleh guru terkadang juga tidak. Hal ini yang menyebabkan siswa mulai kurang fokus jika ada yang tidak dipahami pada saat proses pembelajaran Informatika. Penggunaan metode dan media pembelajaran juga jadi salah satu faktor antusiasme siswa, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka senang jika metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut berisi selingan permainan-permainan.

Hasil dari wawancara siswa menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran informatika dikelas maupun di laboratorium TIK, pemahaman terhadap penyampaian materi oleh guru tidak menentu. Hal ini yang menyebabkan siswa mulai kurang fokus jika ada yang tidak dipahami pada saat proses pembelajaran informatika. Penggunaan metode dan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor motivasi belajar siswa, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka senang jika metode pembelajaran ataupun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut berisi selingan permainan-permainan.

Produk yang dikembangkan telah melalui uji alfa dan beta. Produk media pembelajaran diuji alfa oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Proses validasi produk oleh ahli materi dilakukan pada tanggal 09 Mei 2025. Ahli materi memberikan penilaian dengan jumlah skor 45 poin dan persentase kelayakan produk diperoleh nilai 90% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli materi tersebut telah memenuhi kriteria nilai minimal baik, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi. Selanjutnya adalah proses validasi produk oleh ahli media yang memberikan penilaian dengan jumlah skor 46 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 92% yang menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari ahli media tersebut telah memenuhi kriteria minimal baik, sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media.

Proses uji beta dilakukan setelah produk media pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan hasil pengujian alfa. Uji beta dibagi menjadi dua, yakni uji beta 1 yang dilakukan pada kelompok kecil dan uji beta 2 yang dilakukan pada kelompok besar. Uji beta 1 dilakukan dengan melibatkan 6 siswa kelas VIIIA yang terdiri dari 6 siswa yang memperoleh nilai mata pelajaran informatika tertinggi sebelumnya. Keenam siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 385 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 85% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Uji beta 2 dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas VIIIA. Kedua puluh

siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor 1.231 poin dan persentase efektivitas produk diperoleh nilai 82% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Akker (1999) yang menjelaskan bahwa uji coba bertahap dalam pengembangan produk pendidikan penting dilakukan untuk memperoleh validitas empiris serta memastikan efektivitas produk sebelum diterapkan secara lebih luas.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket*, yaitu materi yang disajikan dan produk media pembelajaran ini hanya mencakup satu subbab saja, yaitu analisis data. Produk akhirnya hanya terdapat dalam web *Blooket* itu sendiri, yang mana jika guru dan siswa ingin menggunakannya, maka harus login terlebih dahulu ke web *Blooket* tersebut. Selain itu, fitur-fitur yang digunakan berbentuk sederhana karena fitur lainnya berbayar. Meskipun demikian, dengan fitur sederhana *Blooket* tetap dapat memberikan suasana belajar yang menarik, interaktif, serta mendukung motivasi belajar siswa (Basuki & Hidayati, 2019; Setiawan & Aden, 2022).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* pada mata pelajaran informatika untuk materi analisis data kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar telah berhasil mencapai kriteria kelayakan yang ditetapkan. Media pembelajaran ini terbukti valid dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi yang memperoleh persentase kelayakan produk sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh persentase kelayakan produk sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak.

Selanjutnya adalah uji beta atau uji kelompok yang terbagi menjadi dua yaitu uji beta 1 yang dilakukan pada kelompok kecil dan uji beta 2 yang dilakukan pada kelompok besar. Uji beta 1 dilakukan dengan melibatkan 6 siswa kelas VIII A. Keenam siswa tersebut dipilih berdasarkan perolehan nilai tertinggi pada ujian sebelumnya. Siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor didapat adalah 385 dari 450 dan persentase kelayakan produk diperoleh nilai 85% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji beta 2 dilakukan dengan melibatkan 20 siswa kelas VIII A. Para siswa tersebut memberikan penilaian dengan jumlah skor didapat adalah 1231 dari 1500 dan persentase kelayakan produk diperoleh 82% yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap produk yang dikembangkan termasuk dalam

kategori sangat baik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Blooket ini layak digunakan dalam proses pembelajaran informatika untuk materi analisis data kelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar.

## REKOMENDASI

Setelah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket pada mata pelajaran informatika dikelas VIII SMP Negeri 1 Cigandamekar. Pembelajaran menggunakan media Blooket menciptakan suasana yang interaktif dan kompetitif yang dapat mendorong siswa lebih antusias saat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika proses pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dalam pembelajaran informatika guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini dapat terus dikembangkan, baik dari sisi desain visual, konten, maupun teknis. Penelitian lebih lanjut direkomendasikan untuk dilakukan di jenjang kelas lain atau mata pelajaran lain guna mengetahui tingkat kelayakan media secara lebih menyeluruh dan dalam konteks yang berbeda.

## REFERENSI

- Akker, J. van den. (1999). Principles and methods of development research. In J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design methodology and developmental research in education and training* (pp. 1–14). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7\\_1](https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_1)
- Basuki, Y., & Hidayati, N. (2019). Gamifikasi dalam pembelajaran: Studi efektivitas penggunaan media kuis interaktif berbasis web. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 157–167. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.12345>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. D. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1).
- Fadli, S., & Adipta, M. (n.d.). Pemanfaatan Blooket game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Jurnal Dedikasi*. <https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/Dedikasi>
- Fransisca, S., Putri, N., & Kom, M. (2019). Pemanfaatan teknologi RFID untuk pengelolaan inventaris sekolah dengan metode (R&D) (Studi kasus: SMK Global Pekanbaru). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(1).
- 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. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Setiawan, A., & Aden, A. (2022). The use of Blooket as game-based learning media to improve student motivation. *Journal of Educational Technology and Innovation*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.26418/jeti.v4i1.76543>

- Triandi, N. A., Hariyadi, K., & Alamat, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi teknik dasar bola voli. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(1). <http://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/index>
- Yanti, S. N., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Program, L. E. (2023). Perancangan media pembelajaran informatika berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator 3 di MTsN 6 Agam. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1).