

PELATIHAN PENGGUNAAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MAHASISWA PRODI PGMI STAI MIFTAHUL ULUM DALAM MENINGKATKAN KREATIFITAS MENGAJAR

ZAHRATUN NAEMAH

STAI Miftahul Ulum Tarate Pandian Sumenep

naemahzahratun@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis permainan menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kreatifitas mengajar mahasiswa PGMI STAI Miftahul Ulum sebagai calon guru di era digital. Salah satu media yang populer digunakan adalah Blooket, platform game-based learning yang memungkinkan membuat kuis interaktif yang menarik dan kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana media Blooket dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas mengajar mahasiswa PGMI STAI Miftahul Ulum sebagai calon guru. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan mengimplementasikan pembuatan blooket. Hasil kajian menunjukkan bahwa Blooket memiliki fitur-fitur interaktif seperti dashboard kuis, mode permainan variatif, dan leaderboard yang mampu menciptakan suasana belajar menyenangkan dan kompetitif. Penelitian lain juga mendukung efektivitas Blooket dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Meskipun demikian, penerapan Blooket memerlukan kesiapan guru dalam merancang soal, memilih mode permainan, dan memfasilitasi diskusi. Kesimpulannya, pemanfaatan Blooket efektif mendukung peningkatan kreatifitas mengajar mahasiswa PGMI STAI Miftahul Ulum sebagai calon guru walaupun perlu pelatihan dan kebijakan yang mendukung peningkatan kreatifitas calon guru agar integrasi teknologi dalam pembelajaran berjalan optimal

Kata Kunci: *Blooket, Media Pembelajaran, Kreativitas, Mengajar.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Tamaulina et al., 2023). Sebagai calon guru serta calon fasilitator pembelajaran dituntut untuk tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan zaman dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Dalam konteks pembelajaran modern, motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh cara guru mengajar dan media yang digunakan (Suyahman et al., 2024). Motivasi belajar

menjadi elemen esensial dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena tanpa motivasi, peserta didik akan mengalami kendala dalam memahami pembelajaran yang diajarkan (Nabila et al., 2025). Terlebih lagi, generasi siswa saat ini sangat akrab dengan teknologi digital, sehingga pendekatan pembelajaran yang monoton cenderung membuat mereka kehilangan minat dan semangat belajar. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara maksimal dan hanya mengandalkan metode konvensional. Berdasarkan laporan Kemendikbudristek yang di tulis oleh (Wyman et al., 2023), program pelatihan dan pengembangan teknologi pembelajaran baru menjangkau sekitar seperempat dari jumlah total guru di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menghadapi kendala dalam mengakses pelatihan, serta terbatasnya dukungan terhadap penggunaan perangkat digital dan jaringan internet. Tantangan ini diperkuat oleh temuan dari studi (Widia et al., 2024) yang menyebutkan bahwa sekitar 62% guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran secara kontekstual, meskipun telah menguasai berbagai tools digital. Artinya, kemampuan teknis guru belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan pedagogis dalam merancang media pembelajaran interaktif yang relevan dan menarik bagi siswa. Kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan yang terus berkembang dan kesiapan guru di lapangan menjadi salah satu hambatan utama dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi pendidikan yang tersedia dengan pemanfaatannya oleh guru di lapangan.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, seperti Blooket (Sartika et al., 2023). Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan kompetitif. Media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nur'aeni et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam kelas mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket dapat digunakan secara efektif dalam kerangka kerja

pembelajaran kooperatif, seperti Team Game Tournament (TGT), yang selanjutnya meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Duy et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran bahasa asing secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa Viet Nam. Dari respon 113 peserta, mayoritas menunjukkan peningkatan motivasi karena aspek interaktif Blooket, seperti peningkatan memori, konsentrasi, dan kerjasama antara teman. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Blooket menjadi salah satu solusi strategis untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa di era digital. Fitur berbasis permainan, elemen kompetisi, dan interaktivitasnya tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga mendukung pembelajaran kooperatif yang efektif.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis dan menguraikan bagaimana media Blooket dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Artikel ini disusun berdasarkan penelitian di lapangan yang dilakukan di STAI Miftahul Ulum Terate dengan menerapkan pelatihan penggunaan Blooket yang diikuti oleh seluruh mahasiswa PGMI. Kebaruan dari artikel ini terletak pada fokus pembahasan dan pengaplikasian yang mengaitkan fitur-fitur spesifik dari Blooket dengan teori-teori motivasi belajar, serta memperlihatkan potensi Blooket sebagai media yang dapat disesuaikan oleh guru untuk berbagai jenjang dan mata pelajaran. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada hasil kuantitatif penggunaan Blooket, seperti studi (Faruq et al., 2023) yang berfokus pada pengaruh Blooket terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan desain eksperimen terkontrol, maupun (Paudia et al., 2024) yang mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam model Problem Based Learning berbantuan Blooket, artikel ini menawarkan analisis konseptual, teoritis dan praktik yang mendalam untuk membantu mahasiswa PGMI sebagai calon guru memahami cara memanfaatkan fitur-fitur Blooket dalam membangun motivasi belajar siswa secara lebih luas (based learning) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menyenangkan dan kompetitif.

Media ini dinilai mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nur'aeni et al., 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam kelas mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa

karena adanya elemen kompetisi dan penghargaan. Penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket dapat digunakan secara efektif dalam kerangka kerja pembelajaran kooperatif, seperti Team Game Tournament (TGT), yang selanjutnya meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Duy et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran bahasa asing secara signifikan meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa Viet Nam. Dari respon 113 peserta, mayoritas menunjukkan peningkatan motivasi karena aspek interaktif Blooket, seperti peningkatan memori, konsentrasi, dan kerjasama antara teman. Dengan demikian pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Blooket menjadi salah satu solusi strategis untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa di era digital. Fitur berbasis permainan, elemen kompetisi, dan interaktivitasnya tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga mendukung pembelajaran kooperatif yang efektif.

Tujuan dari artikel ini adalah untuk menganalisis dan menguraikan bagaimana media Blooket dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya dalam kaitannya dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Artikel ini disusun berdasarkan penelitian di lapangan yang dilakukan di STAI Miftahul Ulum Terate dengan menerapkan pelatihan penggunaan Blooket yang diikuti oleh seluruh mahasiswa PGMI. Kebaruan dari artikel ini terletak pada fokus pembahasan dan pengaplikasian yang mengaitkan fitur-fitur spesifik dari Blooket dengan teori-teori motivasi belajar, serta memperlihatkan potensi Blooket sebagai media yang dapat disesuaikan oleh guru untuk berbagai jenjang dan mata pelajaran. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada hasil kuantitatif penggunaan Blooket, seperti studi (Faruq et al., 2023) yang berfokus pada pengaruh Blooket terhadap penguasaan kosakata bahasa Mandarin dengan desain eksperimen terkontrol, maupun (Paudia et al., 2024) yang mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar dalam model Problem Based Learning berbantuan Blooket, artikel ini menawarkan analisis konseptual, teoritis dan praktik yang mendalam untuk membantu mahasiswa PGMI sebagai calon guru memahami cara memanfaatkan fitur-fitur Blooket dalam membangun motivasi belajar siswa secara lebih luas. Implikasi dari artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para mahasiswa PGMI STAI Miftahul Ulum, pengembang media, dan institusi pendidikan untuk mempertimbangkan penggunaan media interaktif seperti Blooket dalam strategi pembelajaran mereka.

Dengan meningkatnya kreativitas guru mengajar, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif (Wahyuningsih et al., 2023). Selain itu, artikel ini juga mendorong para mahasiswa PGMI untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi digital secara tepat guna, sehingga mampu menciptakan lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital ini.

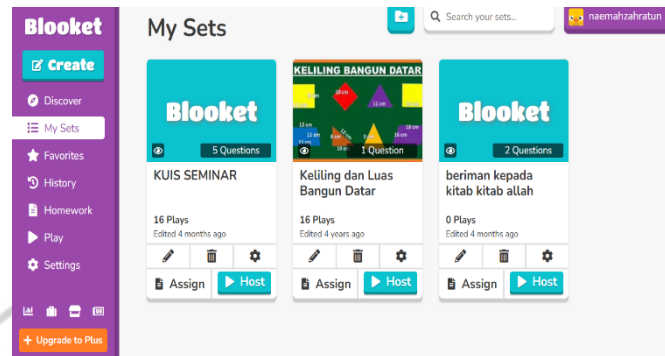
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif yang dilakukan untuk mengkaji dan mempraktikkan langsung pemanfaatan media Blooket dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena topik yang diangkat berfokus pada analisis konseptual dan teoritis dan praktik serta berdasarkan hasil-hasil penelitian terdahulu dan sumber resmi. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur seperti artikel jurnal ilmiah yang membahas media pembelajaran interaktif, motivasi belajar siswa, serta pemanfaatan media Blooket dalam proses pembelajaran. Selain itu, data juga diperoleh responden yaitu mahasiswa PGMI yang memberikan informasi terkait implementasi teknologi dalam pendidikan, serta data penggunaan media pembelajaran oleh guru. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan cara menelaah, menginterpretasi, dan menyusun temuan-temuan yang relevan secara sistematis untuk menjawab fokus kajian dalam artikel ini (Adhi & Ahmad, 2019).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

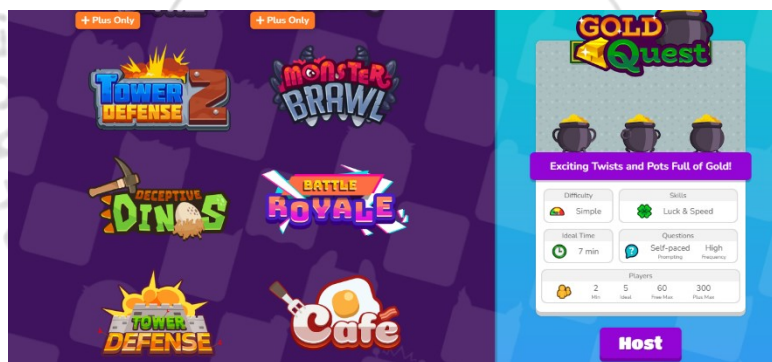
Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game seperti Blooket semakin diakui sebagai salah satu inovasi penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui fitur-fitur kompetitif dan interaktifnya, Blooket mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa (Wongsaming et al., 2023). Bagian ini menguraikan pemanfaatan Blooket dalam meningkatkan kreativitas mengajar melalui tiga aspek utama: karakteristik fitur interaktif, efektivitas peningkatan mengajar, dan strategi penerapan untuk mahasiswa. Blooket adalah platform game-based learning berbasis kuis yang memungkinkan guru mendesain materi dalam bentuk permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Fitur-fitur utama Blooket

mendukung pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Berikut adalah tiga contoh tampilan fitur utama Blooket beserta penjelasannya:



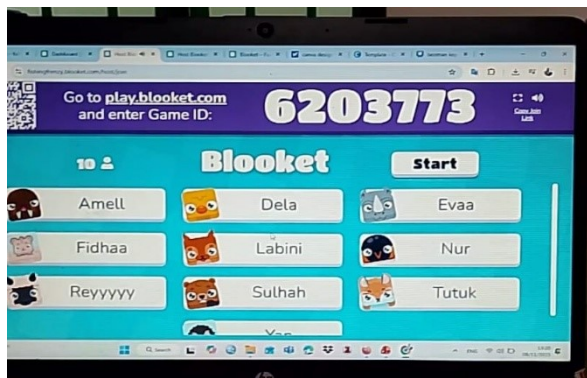
1. Dashboard Guru untuk Membuat Kuis

Dashboard Blooket menyediakan antarmuka sederhana bagi guru untuk membuat kuis dengan berbagai pilihan tema. Guru dapat menginput soal, memilih mode permainan, dan menyesuaikan pengaturan seperti batas waktu atau jumlah pertanyaan.



Gambar 2. Tampilan Mode Permainan

Mode permainan di Blooket sangat variatif, salah satunya Fishing frenzy. Dalam mode ini, mahasiswa menjawab kuis untuk mendapatkan jawaban sambil bersaing dengan teman melalui memancing ikan, semakin banyak mahasiswa menjawab kuis soal dengan benar maka semakin banyak pula ikan yang di dapat. Elemen kompetisi sehat ini dirancang untuk meningkatkan motivasi intrinsik melalui tantangan dan penghargaan sehingga hal ini sangat penting untuk diterapkan kepada siswa kelak.



Gambar 3. Leaderboard (Papan Peringkat Siswa)

Fitur Leaderboard menampilkan peringkat Mahasiswa secara real-time berdasarkan skor yang mereka peroleh. Papan peringkat ini memicu semangat kompetitif yang sehat dan mendorong keterlibatan aktif. Dengan melihat peringkat, otomatis akan termotivasi untuk meningkatkan hasil mereka sambil bersenang-senang dalam suasana belajar yang kolaboratif. Dengan fitur-fitur seperti dashboard kuis yang mudah diakses, variasi mode permainan, dan leaderboard kompetitif, Blooket menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi (Fadli & Marazaenal, 2024).

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Menurut (Maulana et al., 2024) Blooket Web Game yang mereka kembangkan untuk kosakata Bahasa Inggris SD dinilai "sangat layak" dengan skor validasi ahli 87–95%, sedangkan angket respon siswa mencapai 93,20%, menandakan penerimaan sangat baik. Hal ini menegaskan fitur interaktif Blooket mampu menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa.

2. Efektivitas Penggunaan Blooket dalam Meningkatkan Kreativitas Mengajar

Pendekatan berbasis permainan ini dianggap membantu mengurangi kejenuhan belajar konvensional dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian lain juga mendukung penggunaan Blooket dalam meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Nili & Jasiah, 2024) yang mengembangkan media Blooket berbasis model Borg and Gall untuk materi Fikih Muamalah pada siswa kelas IX MTs Hidayatul Muhajirin. Hasil penelitian menunjukkan

adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, dengan skor rata-rata meningkat dari 65 menjadi 93 setelah penggunaan Blooket. Siswa juga menyatakan bahwa permainan Blooket membuat suasana belajar lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kreativitas mengajar dan motivasi belajar siswa karena menghadirkan unsur kompetisi sehat, penghargaan, dan pengalaman belajar yang menarik. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur permainan untuk merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga terdorong untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, Blooket menjadi salah satu solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

3. Strategi Pemanfaatan Blooket

Meskipun memiliki banyak potensi, penggunaan Blooket dalam pembelajaran tidak lepas dari tantangan, terutama bagi guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi secara optimal. Pemanfaatan Blooket memerlukan kreativitas guru dalam merancang soal dan memilih mode permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Guru perlu menyiapkan pertanyaan yang bervariasi, mengatur waktu permainan, dan memandu diskusi hasil kuis agar terjadi refleksi mendalam (Maulida & Jasiah, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian (Ningrum et al., 2020) yang menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi guru di SMPN 28 Kota Tangerang. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa meskipun fasilitas komputer dan internet sudah tersedia cukup baik, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian besar guru hanya menggunakan PowerPoint, sementara penggunaan laboratorium komputer dan aplikasi pembelajaran daring masih terbatas.

Penelitian ini menegaskan pentingnya pelatihan dan pendampingan yang terstruktur agar guru dapat memanfaatkan media digital interaktif secara kreatif dan tepat guna. Temuan ini mendukung perlunya upaya meningkatkan kesiapan guru untuk merancang dan menggunakan media seperti Blooket secara efektif guna membangun motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan laporan (Kemendikbudristek, 2023) yang

menunjukkan masih adanya tantangan dalam peningkatan mutu layanan pendidikan dan tata kelola, dengan capaian indikator kinerja terkait predikat SAKIP minimal A hanya 52,95%. Data tersebut menggambarkan perlunya penguatan kapasitas guru dalam mengelola inovasi pembelajaran berbasis teknologi, termasuk pelatihan yang lebih terstruktur agar guru mampu memanfaatkan media digital interaktif secara optimal dan berkelanjutan.

Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media seperti Blooket perlu diimbangi dengan kebijakan pendidikan yang mendukung peningkatan kapasitas guru, akses pelatihan teknologi, serta penguatan tata kelola pendidikan yang lebih baik. Dengan adanya sinergi antara pengembangan media inovatif dan peningkatan kompetensi guru, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu mendorong keterlibatan guru dalam meningkatkan kreativitasnya dalam mengajar sehingga mencapai tujuan belajar secara optimal..

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Blooket sebagai platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) merupakan salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar di era digital. Fitur-fitur interaktif seperti dashboard kuis, mode permainan variatif, dan leaderboard kompetitif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan memacu semangat kompetisi sehat di kelas. Meskipun demikian, penerapan Blooket dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan, terutama terkait kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif. Banyak guru yang masih terbatas dalam akses pelatihan dan kemampuan pedagogis untuk merancang media interaktif yang relevan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pelatihan profesional untuk mahasiswa PGMI STAI Miftahul Ulum dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digitan secara berkelanjutan, serta kolaborasi antarguru untuk berbagi praktik baik.

DAFTAR PUSTAKA

Duy, Le, Phuong, Tu, Do, Cam, Van, Huynh, & Thuy, M. (2025). International Journal of

Social Science and Human Research Technology in Foreign Language Education : Using the Blooket Platform to Enhance Motivation for Vietnamese Learners of Foreign Language. *International Journal of Social Science and Human Research*, 08(03), 1902–

1909. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i3-69>

Fadli, S., & Marazaenal, A. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>

Faruq, Darul, Amri, & Miftachul. (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)

Kemendikbudristek. (2023). Laporan Kinerja 2023 Sekretariat Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. In Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v1i1.3274>

Maulana, H., Salsabila, Arini, Novanita, & Whindi. (2024). Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1547–1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>

Maulida, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya Maulida. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 118–134. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1481>

Nabila, K., Wahdarohmah, Hamdanah, & Surawan. (2025). KEMAMPUAN GURU DALAM MEMBANGUN KESIAPAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KEAGAMAAN DI MAN KOTA PALANGKA RAYA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 09(01), 70–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/ktb.v9i1.2377>

Nili, A., & Jasiah, J. (2024). EFEKTIVITAS GAME BLOOKET PADA MODEL BORG AND GALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MTS HIDAYATUL MUHAJIRIN. *YA S I N Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 4(6), 1816–1828. <https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500>

- Ningrum, A., Setia, Muslim, Suyitno, Siregar, & Eveline. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Untk Meningkatkan Kompetensi Guru di SMPN 28 Kota Tangerang. Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial, 47–54.
- Nur'aeni, N., Hasanudin, E., Hanan, & Ilahiya. (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>
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 328–343. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790>
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumowa, S. V. T., Makkadafi, S. P., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(1), 140–145. <https://doi.org/10.33369/pendipa.9.1.140-145>
- Rr, I., Yanti, R., & Ika, C. (2024). Improving Students Vocabulary Mastery Through English Fun Learning With Blooket Games At Smp Santo Antonius, Jakarta Timur. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 226–236. <https://doi.org/10.61787/6ppg4y91>
- Sartika, K., Dwi, Heriyawati, D. F., Ita, & Elfianto, S. (2023). The use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery. *ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education*, 7(2), 357. <https://doi.org/http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/english/index>
- Suyahman, S., Pattiruhu, C. M., Zuhriyah, A., Rintaningrum, R., & Manyullei, S. (2024). Use of Learning Media to Increase Student Motivation in Junior High School. *World Psychology*, 3(1), 62–76. <https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.605>
- Tamaulina, B., Ghosy, T., Muhammad, F., Rudi, A., Stella, N., Thania, D., & FAny, P. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan. *Jurnal PGSD Indonesia*, 09(3), 66–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>
- Wahyuningsih, Ahmad, Najihudin, Ivan, Ilham, & Riyandi. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.59211/mjpetl.v1i1.9>
- Widia, G., Gustina, N., Togatorop, D., & Fira, S. (2024). ANALISIS EFEKTIVITAS SUMBER BELAJAR DIGITAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU: STUDI KUALITATIF DI SMAN 12 MEDAN. 5, 105–117.

Wongsaming, Ariya, Yonwilad, Wannatida, & Tongmual, N. (2023). The effectiveness of cooperative learning management using the TGT technique and Blooket applications towards problem-solving abilities of seventh grade students. *Journal of Green Learning*, 3(1), 17–26. <https://doi.org/10.53889/jgl.v3i1.193>

Wyman, O., Wang, C., Zhang, M., Sesunan, A., & Yolanda, L. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan di Indonesia. *Kemdikbud*.

<https://static.skm.kemdikbud.go.id/announcements/28942fb9-334d-4fb5-9ce2>

56f7ddce4d48-Indonesias-K-12-Education-Quality-Improvement-Bahasa-05122023

