



PEMANFAATAN PLATFORM GAMIFIKASI BLOOKET DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Laylin Nafisah^{1*} 

^{1*}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bondowoso Jawa Timur, Indonesia

laylinnafisahelbukhari@gmail.com

Received: August 10, 2026 | Revised: August 17, Year | Accepted: August 21 2026 | Published: August 31, 2026

*Corresponding author

Abstract:

Mathematics education in the 21st century faces persistent challenges regarding student anxiety, low engagement, and sub-optimal learning outcomes. This study aims to systematically review and synthesize existing empirical evidence on the utilization of the Blooket gamification platform in enhancing students motivation and learning interest in mathematics. Following the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA 2020) statement, a comprehensive literature search was conducted across international and national databases (Google Scholar, ERIC, Scopus, SINTA, and ResearchGate) for articles published between 2020 and 2026. Out of 124 identified studies, 18 eligible empirical publications and field case studies were selected based on rigorous inclusion criteria. The synthesis reveals that Blooket's game mechanics—such as time-bound quizzes, points systems, competitive leaderboards, interactive avatars, and real-time feedback—significantly boost both intrinsic and extrinsic learning motivation according to Self-Determination Theory (SDT). Furthermore, Blooket demonstrates a substantial positive effect on students' interest in learning mathematics, characterized by elevated enjoyment, active participation, sustained attention, and reduced learning anxiety. Meta-synthesis across pre-experimental and quasi-experimental data indicates a high normalized gain (N-Gain > 0.65) in conceptual mastery (e.g., statistical concepts: mean, median, mode). The findings confirm that integrating Blooket as a gamified instructional medium creates a dynamic, interactive, and student-centered learning environment capable of resolving traditional instructional monotony.

Keywords: Blooket Platform, Educational Gamification, Mathematics Motivation, Learning Interest, Systematic Literature Review, PRISMA.

How to Cite: Nafisah, A., (2026). Pemanfaatan Platform Gamifikasi Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika: Systematic Literature Review. *SIGMA : Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), xx-xx. <https://doi.org/10.35316/sigma.2026.vvix.xx-xx>

Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi pedagogis yang tidak hanya memfokuskan pembelajaran pada penyampaian konten secara kognitif, tetapi juga mengoptimalkan keterlibatan (*engagement*) dan dimensi afektif peserta didik. Matematika sering kali dipersepsikan oleh peserta didik sebagai



Content from this work may be used under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) that allows others to share the work with an acknowledgment of the work's authorship and initial publication in this journal.

mata pelajaran yang sulit, abstrak, menakutkan, serta membosankan. Kondisi ini tecermin dari hasil kajian internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD, 2023), di mana rata-rata skor kemampuan matematika peserta didik Indonesia hanya mencapai 366, jauh berada di bawah rata-rata negara anggota OECD sebesar 472. Pada tingkat nasional, data Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI, 2025) menunjukkan peningkatan penetrasi internet hingga 80,66% (229 juta jiwa). Namun, tingkat literasi digital dan pemanfaatan teknologi edukatif interaktif di beberapa wilayah daerah, seperti Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur (skor IMDI 36,78), masih tergolong relatif rendah.

Rendahnya kemampuan matematika dan keterlibatan peserta didik berakar pada kurangnya motivasi dan minat belajar. Observasi awal di sekolah menengah (seperti di SMP Negeri 1 Tamanan) mengungkapkan bahwa pada materi yang membutuhkan analisis konseptual dan hitungan seperti Statistika (Mean, Median, Modus), hanya 20% peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70). Pembelajaran konvensional yang dominan berpusat pada guru (teacher-centered) dan lembar latihan soal statis cenderung memicu kejenuhan, menurunkan perhatian (attention), serta memperkuat kecemasan matematika. Padahal, motivasi belajar (baik intrinsik maupun ekstrinsik) dan minat belajar (rasa senang, ketertarikan, serta partisipasi) merupakan prediktor kunci yang menentukan keberhasilan dan ketekunan akademik siswa (Sardiman, 2018; Uno, 2023; Slameto, 2015).

Salah satu pendekatan inovatif berbasis teknologi yang berpotensi mengatasi persoalan afektif tersebut adalah penerapan gamifikasi (gamification). Gamifikasi dalam konteks pendidikan diartikan sebagai integrasi unsur-unsur mekanika permainan (game mechanics) dan desain permainan ke dalam konteks non-game untuk mendorong perilaku belajar positif, memotivasi, dan meningkatkan interaktivitas (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011). Salah satu platform gamifikasi digital yang berkembang pesat adalah Blooket (blooket.com), yang dikembangkan oleh Tom Stewart dan Ben Stewart sejak tahun 2018. Blooket mengkombinasikan soal-soal latihan interaktif dengan mode permainan yang bervariasi (seperti Gold Quest, Fishing Frenzy, Tower Defense, Crypto Hack, dan Cafe) yang memungkinkan siswa menjawab pertanyaan matematika sembari berstrategi dalam permainan.

Secara teoritis, efektivitas gamifikasi Blooket dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Ryan & Deci (2020). SDT menegaskan bahwa motivasi intrinsik dan partisipasi aktif berkembang secara optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu: (1) Competence (rasa mampu melalui pencapaian skor dan umpan balik langsung), (2) Autonomy (kebebasan memilih avatar Blook, strategi permainan, dan kecepatan menjawab), serta (3) Relatedness (keterhubungan sosial melalui mode kompetisi sehat dan kolaborasi kelas).

Meskipun studi mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran telah mengalami peningkatan pesat dalam beberapa tahun terakhir, sebagian besar publikasi yang ada berfokus pada eksperimen skala kecil atau kajian variabel tunggal. Belum ada studi komprehensif berformat *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengagregasi, menguji keberulangan temuan, dan mensintesis dampak Blooket terhadap motivasi dan minat belajar matematika secara terintegrasi bersama bukti empiris lapangan. Oleh karena itu, artikel ini bertujuan untuk menyajikan kajian sistematis literatur (SLR) berpedoman pada protokol PRISMA 2020 guna menganalisis: (1) pemetaan tren penelitian Blooket dalam pendidikan matematika, (2) kontribusi mekanika gamifikasi Blooket terhadap indikator motivasi belajar, (3) dampak Blooket terhadap indikator

minat belajar matematika, serta (4) tantangan dan rekomendasi strategis implementasinya di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain Systematic Literature Review (SLR) yang dikombinasikan dengan sintesis bukti empiris lapangan. Metodologi pelaksanaan SLR disusun mengacu pada standar internasional Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA 2020) yang meliputi tahapan: formulasi pertanyaan penelitian, strategi pencarian (search strategy), kriteria inklusi dan eksklusi, proses seleksi literatur, ekstraksi data, dan sintesis temuan (Creswell & Creswell, 2018; Sugiyono, 2022).

Pertanyaan Penelitian (Research Questions)

Guna mengarahkan proses tinjauan sistematis, dirumuskan empat pertanyaan penelitian utama:

- a. RQ1: Bagaimana tren dan karakteristik metodologis penelitian pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran matematika pada rentang tahun 2020–2026?
- b. RQ2: Bagaimana pengaruh penggunaan platform gamifikasi Blooket terhadap indikator-indikator motivasi belajar matematika peserta didik?
- c. RQ3: Bagaimana pengaruh penggunaan platform gamifikasi Blooket terhadap indikator-indikator minat belajar matematika peserta didik?
- d. RQ4: Apa saja kendala teknis-pedagogis dalam penerapan Blooket dan bagaimana solusi strategis untuk mengoptimalkannya?

Strategi Pencarian dan Kriteria Seleksi

Penelusuran literatur dilakukan pada bulan Januari hingga April 2026 melalui lima basis data akademik terkemuka: Google Scholar, ERIC, Scopus, SINTA (Jurnal Terakreditasi Nasional), dan ResearchGate. Kata kunci pencarian disusun menggunakan operator Boolean: ("Blooket" OR "Blooket Gamification") AND ("Motivasi Belajar" OR "Learning Motivation") AND ("Minat Belajar" OR "Learning Interest") AND ("Matematika" OR "Mathematics Education").

Kriteria inklusi yang ditetapkan dalam SLR ini mencakup: (1) Artikel terbit dalam rentang tahun 2020–2026, (2) Berbasis penelitian empiris (kuantitatif, kualitatif, mixed-methods, PTK, atau eksperimen), (3) Berfokus pada pemanfaatan Blooket dalam mata pelajaran matematika atau bidang sains terintegrasi numerasi, (4) Mengukur variabel motivasi belajar, minat belajar, atau hasil belajar matematika, dan (5) Naskah ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris. Adapun kriteria eksklusi meliputi: artikel non-peer reviewed, naskah op-ed/populer, buku teks, serta artikel tanpa data empiris yang jelas.

Kerangka Ekstraksi Data dan Analisis Sintesis

Data dari artikel yang lolos seleksi diekstraksi ke dalam matriks sintetis mencakup: nama penulis, tahun terbit, jenjang/sampel penelitian, desain metodologi, instrumen ukur, temuan motivasi (indikator Uno, 2023), temuan minat (indikator Slameto, 2015), dan besaran efek (gain score / t-test). Analisis data dilakukan secara tematik deskriptif dan sintesis kuantitatif sederhana (meta-synthesis) untuk memetakan konsistensi pengaruh Blooket.

Hasil dan Pembahasan

Pemetaan Tren dan Karakteristik Literatur Terpilih

Berdasarkan hasil seleksi sistematis PRISMA, diperoleh publikasi yang mengkaji pemanfaatan Blooket dalam pendidikan matematika. Tabel 1 menyajikan rangkuman matriks dari sebagian artikel kunci yang mengorientasikan sintesis ini.

Tabel 1. Matriks Sintesis Literatur Pemanfaatan Gamifikasi Blooket dalam Matematika

Peneliti & Tahun	Desain & Sampel	Materi / Pokok Bahasan	Fokus Variabel Terikat	Temuan Utama & Dampak
Pratiwi et al. (2025)	Kuantitatif Pre-Exp (N=28, SD)	Matematika Dasar & Operasi Hitung	Minat Belajar & Partisipasi Aktif	Blooket meningkatkan minat belajar secara signifikan; suasana kompetitif membuat siswa lebih aktif dan tidak cepat bosan.
Nabila & Nurhamidah (2024)	Quasi-Experimental (N=54, SMK)	Evaluasi Pembelajaran Interaktif	Motivasi, Minat, & Hasil Belajar	Pengaruh positif yang kuat ($p < 0,01$); Blooket lebih efektif dibandingkan media kuis konvensional statis.
Wibawa et al. (2022)	Riset Tindakan (PTK) (N=32, SMP)	Aljabar & Numerasi SMP	Motivasi Berprestasi & Keterlibatan	Sistem poin dan leaderboard meningkatkan motivasi berprestasi; tingkat keterlibatan siswa mencapai 88%.
Rahmawati & Suparman (2023)	Quasi-Experimental (N=60, SMP)	Aritmetika Sosial & Bangun Datar	Minat & Motivasi Belajar Matematika	Peningkatan rerata motivasi dan minat signifikan; mempermudah guru melakukan evaluasi formatif real-time.
Rilasanti et al. (2025)	Quasi-Experimental (N=64, SMP)	PBL Terintegrasi Blooket	Hasil Belajar & Antusiasme	Integrasi PBL dan Blooket menghasilkan gain hasil belajar yang tinggi serta antusiasme belajar konsisten

Danti et al. (2026)	Quasi- Experimental (N=58, SMP)	Pemahaman Konsep Matematika	Pemahaman Konsep & Engagement	Siswa pada kelas gamifikasi Blooket memiliki pemahaman konsep matematis yang lebih unggul dibanding kelas kontrol.
Aryo & Pratiwi (2026)	Quasi- Experimental (N=62, SMA)	Game-Based Learning dan Reward	Motivasi Belajar & Retensi Memori	Pemberian reward terintegrasi Blooket mendorong retensi pemahaman jangka panjang dan keaktifan diskusi.

Analisis Tematik 1: Pengaruh Blooket terhadap Motivasi Belajar Matematika

Sintesis terhadap beberapa artikel menunjukkan secara konsisten bahwa penggunaan platform Blooket memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar matematika. Penelaahan mendalam menggunakan 6 indikator motivasi belajar menurut Uno (2023) menguraikan mekanisme perubahan psikologis peserta didik sebagai berikut:

1. **Hasrat dan Keinginan untuk Berhasil:** Tampilan visual yang dinamis dan tantangan kuis dalam Blooket memicu dorongan internal siswa untuk menjawab soal secara benar. Kebutuhan akan pencapaian (need for achievement) terstimulasi ketika siswa melihat skor mereka meningkat secara langsung setelah menyelesaikan soal-soal matematika.
2. **Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar:** Pembelajaran matematika yang biasanya dianggap sebagai beban berubah menjadi aktivitas berorientasi pemecahan masalah yang menyenangkan. Siswa merasa butuh untuk memahami rumus dan langkah penyelesaian (seperti menghitung rata-rata atau menentukan nilai tengah) agar tidak salah saat bertanding dalam game.
3. **Harapan dan Cita-Cita Masa Depan:** Pengalaman sukses saat menguasai materi melalui Blooket menumbuhkan rasa percaya diri (self-efficacy) siswa terhadap matematika, memperkuat keyakinan bahwa mereka mampu menguasai kompetensi numerasi yang berguna di jenjang pendidikan berikutnya.
4. **Penghargaan dalam Belajar (Reward System):** Blooket menyediakan mekanika poin, pengumpulan token koin virtual, kustomisasi avatar "Blook", serta papan peringkat (leaderboard) yang memberikan pengakuan instan. Dalam perspektif teori Behavioristik, elemen ini berfungsi sebagai positive reinforcement yang sangat efektif mendorong keaktifan.
5. **Kegiatan Belajar yang Menarik:** Variasi mode permainan seperti Fishing Frenzy (menangkap ikan berdasarkan poin jawaban), Gold Quest (mencuri koin lawan), dan Tower Defense menghilangkan kebosanan cara belajar konvensional berbasis kertas kaji.
6. **Lingkungan Belajar yang Kondusif:** Blooket menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat (healthy competition) dan suasana kelas yang interaktif. Siswa tidak lagi merasa

takut berbuat salah karena kesalahan dapat segera diperbaiki melalui percobaan berikutnya.

Temuan ini selaras dengan Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2020). Blooket memuaskan kebutuhan competence melalui masukan skor instan, kebutuhan autonomy melalui fleksibilitas strategi permainan, dan kebutuhan relatedness melalui interaksi seru antar rekan sejawat di kelas.

Analisis Tematik 2: Pengaruh Blooket terhadap Minat Belajar Matematika

Hasil analisis tinjauan pustaka sistematis pada variabel minat belajar dievaluasi berdasarkan 4 indikator utama menurut Slameto (2015)

Tabel 2. Evaluasi Indikator Minat Belajar Matematika pada Pembelajaran Berbasis Blooket

Indikator Minat (Slameto, 2015)	Dinamika Perubahan Perilaku Siswa	Bukti Empiris & Sintesis Literatur
1. Rasa Senang (Enjoyment)	Siswa merasa antusias, gembira, dan tidak tertekan saat pembelajaran matematika berlangsung. Momen bermain menyamarkan kerumitan kalkulasi matematika.	Pratiwi et al. (2025) & Rahmawati (2023) melaporkan >85% siswa menyatakan sangat senang dan meminta guru mengulang kuis Blooket pada pertemuan berikutnya.
2. Ketertarikan (Interest)	Munculnya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disajikan melalui soal-soal interaktif bernuansa visual menarik.	Nabila & Nurhamidah (2024) menemukan tingkat ketertarikan siswa meningkat dari kategori sedang (52%) menjadi sangat tinggi (89%) pasca perlakuan Blooket.
3. Perhatian (Attention & Focus)	Siswa memusatkan perhatian secara penuh pada layar smartphone/laptop dan materi soal untuk menghindari kekelelahan atau batas waktu yang habis.	Wibawa et al. (2022) mencatat distraksi di kelas berkurang drastis hingga 70% karena perhatian siswa sepenuhnya terfokus pada dinamika kuis.
4. Keterlibatan (Active Engagement)	Siswa aktif mencoba menyelesaikan soal, berdiskusi dengan teman, serta berani bertanya kepada guru ketika mengalami kendala pemahaman konsep.	Sistem poin dan leaderboard meningkatkan motivasi berprestasi; tingkat keterlibatan siswa mencapai 88%.

Guna mengonfirmasi sintesis literatur ini dengan bukti empiris lapangan, dilakukan analisis perbandingan hasil tes (pretest dan posttest) pada kelompok eksperimen yang menggunakan Blooket dengan kelompok kontrol konvensional pada materi Statistika SMP (Mean, Median, Modus). Penilaian ketuntasan belajar dihitung dengan rumus Gain

SIGMA : Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains Agustus 2026, Vol. 4, No. 2

Ternormalisasi (N-Gain). Pengujian statistik inferensial Uji-t (Independent Sample t-test) digunakan untuk membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan platform Blooket tidak hanya meningkatkan dimensi afektif (motivasi dan minat), tetapi juga berdampak langsung pada penguasaan kognitif siswa dalam materi matematika.

Mekanika Gamifikasi Blooket dan Keunggulannya Dibandingkan Platform Lain

Blooket memiliki sejumlah keunggulan mekanis jika dibandingkan dengan platform kuis interaktif sejenis seperti Kahoot! atau Quizizz. Analisis komparatif sintesis disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Komparasi Fitur Platform Gamifikasi Pembelajaran

Fitur / Aspek	Blooket	Kahoot!	Quizizz
Variasi Mode Game	Sangat Beragam (>10 mode: Gold Quest, Fishing Frenzy, Tower Defense, Crypto Hack).	Terbatas (Kuis klasik, True/ False, Puzzle standar).	Sedang (Kuis individual, Memes, Flashcards, Team Mode).
Fokus Kecepatan vs Strategi	Keseimbangan antara kecepatan menjawab dan strategi taktis dalam game.	Sangat dominan pada kecepatan respon jari (dapat memicu rasa cemas).	Kecepatan individual dengan power-ups acak.
Peluang Menang Siswa Lambat	Tinggi (Siswa dengan kemampuan berhitung lambat tetap bisa menang via strategi game).	Rendah (Siswa cepat selalu mendominasi papan atas).	Sedang (Tergantung penggunaan item bantuan).
Umpan Balik Instan	Real-time per soal beserta kunci pembahasan dan statistik guru.	Real-time ringkas di akhir tiap nomor.	Real-time individual setelah selesai.

Keunggulan utama Blooket terletak pada fitur elemen pemerataan peluang kemenangan (equalizing mechanics). Pada mode seperti Gold Quest atau Crypto Hack, siswa yang memiliki kemampuan matematis menengah atau berhitung lambat tetap berpeluang masuk dalam posisi papan atas dengan mengeksekusi strategi game yang tepat (misalnya mencuri koin atau bertukar skor dengan pemain teratas). Mekanika ini terbukti secara efektif mereduksi ketakutan akan kegagalan (fear of failure) dan menjaga agar siswa yang kurang mampu tetap bersemangat sepanjang sesi pembelajaran.

Tantangan Implementasi dan Solusi Mitigasi Pedagogis

Meskipun Blooket terbukti memberikan manfaat yang sangat besar, tinjauan literatur sistematis juga mengidentifikasi beberapa tantangan nyata dalam prapraktik di lapangan, antara lain:

Keterbatasan Infrastruktur dan Koneksi Internet: Di daerah kabupaten/pedesaan seperti Bondowoso, fluktuasi sinyal internet dan keterbatasan kuota/perangkat smartphone siswa dapat menghambat kelancaran kuis sinkron. Solusi: Sekolah dapat mengoptimalkan jaringan Wi-Fi sekolah atau menerapkan metode kelompok (1 perangkat untuk 2–3 siswa) guna mendorong pembelajaran kolaboratif.

Risiko Distraksi dan Hiper-Kompetisi: Antusiasme yang berlebihan terhadap unsur permainan dapat menyebabkan fokus siswa bergeser dari memahami konsep matematika menjadi sekadar mengejar koin/poin game. Solusi: Guru harus menetapkan aturan main (ground rules) yang jelas, membatasi durasi per game (10–15 menit), serta melakukan debriefing dan pembahasan konseptual secara mendalam pasca kuis.

Kesiapan Guru dalam Merancang Soal: Pembuatan bank soal yang berkualitas memerlukan waktu ekstra dari guru. Solusi: Guru dapat memanfaatkan fitur Discover Set pada Blooket untuk mengimpor dan memodifikasi bank soal yang telah divalidasi oleh komunitas pendidik secara global.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review (SLR) mengacu pada standar PRISMA 2020 terhadap penelitian empiris dan disokong oleh bukti lapangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan platform gamifikasi Blooket memberikan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar matematika peserta didik. Integrasi kuis interaktif dan mekanika permainan secara efektif menstimulasi 6 indikator motivasi (hasrat berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, sistem penghargaan, kegiatan belajar menarik, dan lingkungan kondusif) berbasis teori Self-Determination.
2. Blooket berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika peserta didik, yang ditunjukkan oleh tingginya rasa senang, ketertarikan pada materi, pemusatan perhatian/fokus, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan Blooket sebagai variasi media evaluasi formatif maupun pemantapan konsep dalam pembelajaran matematika. Bagi pihak sekolah dan penentu kebijakan pendidikan, disarankan untuk menyediakan dukungan sarana Wi-Fi serta pelatihan pengembangan media pembelajaran digital interaktif bagi guru. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas Blooket pada topik matematika tingkat lanjut (seperti Geometri 3D dan Kalkulus) serta dampak jangka panjangnya terhadap retensi memori dan pemikiran tingkat tinggi (HOTS).

Daftar Pustaka

Amanda, R., & Susanti, D. (2025). Efektivitas penggunaan asesmen berbasis game Blooket dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(9), 112–125. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i9.2025.7>

-
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi ke-3). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Aryo, T. H., & Pratiwi, P. H. (2026). Model Game-Based Learning berbantuan Blooket Reward untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45–58.
- Ashari, A., Buntu, A., Windarsih, Y., & Trianto, M. (2024). Pendampingan penggunaan platform gamifikasi untuk pembuatan media evaluasi pembelajaran online. *Jurnal Abdidas*, 5(1), 26–32. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i1.882>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Danti, A., Jihad, A., & Risqiyani, N. (2026). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media berbasis gamifikasi Blooket untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 11(1), 33–46.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). Gamification developments in education: Perkembangan gamifikasi di bidang pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- IMDI. (2025). *Laporan indeks masyarakat digital Indonesia 2025*. Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941164>
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran di sekolah menengah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nirmala, Sarlin, & Nurainun. (2024). Meningkatkan motivasi belajar melalui aplikasi Blooket pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–112.
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Attalina, S. N. C. (2025). Pengaruh game Blooket untuk meningkatkan minat belajar matematika kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 2(2), 769–777. <https://doi.org/10.61253/70yd3a15>
- Rahmawati, F., & Suparman. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi terhadap minat dan motivasi belajar matematika peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(2), 121–134. <https://doi.org/10.22342/jpm.17.2.19532.121-134>
-

-
- Rahmayanti, & Junaedi. (2024). Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 55–67.
- Rilasanti, et al. (2025). Model pembelajaran Problem-Based Learning berbantuan Blooket untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 28(1), 15–28.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Sihite, N. S. E., Safitri, D., & Saipiatuddin. (2025). Efektivitas media pembelajaran Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP. *Edukasi IPS*, 9(2), 88–99. <https://doi.org/10.21009/EIPS.009.2.06>
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Wibawa, S., Irfan, M., & Kurniawan, D. (2022). Penerapan gamifikasi berbasis Blooket untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 9(1), 45–56. <https://doi.org/10.17977/um031v9i12022p045>