

# Pendampingan Pembelajaran Kelas Rangkap melalui Pemanfaatan Game Edukatif *Blooket* di Sanggar Bimbingan Malaysia

Salsabila Aufa Khairunnisa<sup>1</sup>, Zahroh Firdausi<sup>2</sup>, Diana Pramudya Wardhani<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

<sup>3</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

## INFORMASI ARTIKEL

### **Histori Artikel:**

Submit: 29 Oktober 2025

Revisi: 2 Desember 2025

Diterima: 16 Desember 2025

Publikasi: 24 Desember 2025

Periode Terbit: Desember 2025

### **Kata Kunci:**

*blooket*,

game edukatif,

kelas multigrade,

kelas rangkap,

pembelajaran interaktif

### **Correspondent Author:**

Salsabila Aufa Khairunnisa

Fakultas Keguruan dan Ilmu

Pendidikan

Universitas Muhammadiyah

Surakarta, Indonesia

**Email:** [sathcrafthpo@gmail.com](mailto:sathcrafthpo@gmail.com)

## ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif merupakan salah satu inovasi yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital, khususnya pada kondisi kelas rangkap dengan keterbatasan sumber daya. Media game edukatif berfungsi sebagai alat pedagogis yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan keefektifan proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran game edukatif Blooket dalam meningkatkan motivasi dan keefektifan pembelajaran pada kelas rangkap di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas V dan VI di Sanggar Belajar Johor, Malaysia. Kondisi kelas rangkap dengan keberagaman tingkat kemampuan siswa menimbulkan tantangan dalam pengelolaan pembelajaran, terutama dalam pembagian waktu dan perhatian guru, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan Blooket dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif secara sehat, serta mampu menyesuaikan tingkat kesulitan materi dengan kemampuan siswa. Metode pelaksanaan pengabdian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi dokumen, observasi selama proses pembelajaran, serta penyebaran angket untuk memperoleh tanggapan peserta didik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Blooket mudah diakses, memiliki tampilan menarik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan pemahaman materi siswa. Fitur permainan seperti *Gold Quest* dan *Racing* memberikan variasi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan kepercayaan diri siswa. Secara keseluruhan, penerapan Blooket mampu meningkatkan kualitas pembelajaran pada kelas rangkap dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

## Pendahuluan

Perkembangan globalisasi yang disertai dengan kemajuan teknologi

informasi dan komunikasi berlangsung sangat pesat dan memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor

kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan berinovasi agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman serta mampu menjawab tantangan abad ke-21. Inovasi dalam pembelajaran menjadi suatu keharusan, terutama dalam konteks pendidikan dasar yang merupakan fondasi utama dalam pembentukan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter peserta didik sejak dini (Irfani & Muhlis, 2025). Pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi, numerasi, serta motivasi belajar yang berkelanjutan. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran pada jenjang ini perlu mendapat perhatian serius dari berbagai pihak.

Namun demikian, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan yang cukup kompleks. Salah satu tantangan yang sering muncul adalah kesulitan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara optimal (Fatihatussa'adah et al., 2024). Permasalahan tersebut semakin nyata pada kondisi pembelajaran kelas rangkap, yaitu situasi pembelajaran di mana siswa dari dua atau lebih tingkat kelas yang berbeda digabungkan dalam satu ruang kelas dan diajar oleh seorang guru secara bersamaan. Kelas rangkap umumnya ditemui di sekolah-sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sumber daya, baik dari segi jumlah tenaga pendidik, ruang kelas, maupun sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.

Beberapa kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran kelas rangkap menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru, khususnya dalam hal pembagian waktu, perhatian, dan strategi pembelajaran yang sesuai bagi siswa dari tingkatan kelas yang berbeda (Pamungkas et al., 2023). Guru dituntut untuk mampu mengelola kelas yang heterogen, baik dari segi usia, tingkat perkembangan kognitif, maupun kemampuan akademik siswa. Dalam praktiknya, kondisi tersebut sering menyebabkan kebingungan dalam pengelolaan waktu dan kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran secara merata. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk mendukung pembelajaran kelas rangkap secara optimal, sehingga proses pembelajaran cenderung berlangsung kurang efektif.

Kondisi kelas rangkap sejatinya merupakan solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan sumber daya pendidikan, terutama di daerah dengan jumlah guru dan ruang kelas yang terbatas. Namun demikian, solusi ini juga membawa berbagai tantangan serius yang tidak dapat diabaikan (Almubarak et al., 2025). Salah satu permasalahan utama yang muncul adalah ketidakefektifan proses pembelajaran akibat keberagaman karakteristik siswa dalam satu kelas, seperti perbedaan usia, tingkat perkembangan kognitif, serta kebutuhan dan gaya belajar yang beragam (Ainiyah et al., 2023). Situasi ini sering kali membuat suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif, karena guru harus membagi fokus

perhatian pada beberapa tingkatan kelas secara simultan.

Akibatnya, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa secara optimal (Fauzi et al., 2023). Perhatian guru yang terbagi menyebabkan interaksi pembelajaran menjadi kurang maksimal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya penguasaan materi oleh siswa serta menurunnya kualitas hasil belajar secara keseluruhan (Saputri et al., 2023). Lebih lanjut, situasi pembelajaran yang kurang efektif ini juga berimplikasi pada menurunnya motivasi belajar siswa, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran dalam kelas rangkap (Prayitno et al., 2020).

Siswa yang lebih muda atau memiliki kemampuan akademik yang belum memadai cenderung merasa tertinggal dan kurang percaya diri, sementara siswa yang lebih tua atau memiliki kemampuan lebih tinggi berpotensi merasa kurang tertantang. Ketidaksesuaian antara materi pembelajaran dan kebutuhan siswa tersebut berpotensi menurunkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat berdampak pada penurunan hasil belajar dan prestasi akademik siswa (Suryawati et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya strategis untuk mengatasi permasalahan pembelajaran kelas rangkap agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih efektif, inklusif, dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

Permasalahan pembelajaran kelas rangkap dapat diatasi melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yang mampu menyesuaikan materi dan strategi pembelajaran dengan tingkat kemampuan siswa yang beragam sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar mereka (Prastikawati et al., 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang dan memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media digital dapat menjadi sarana yang efektif bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara variatif dan kontekstual (Winarti et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya masih banyak pendidik yang belum memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Padahal, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan kemampuan pedagogis yang baik dalam menyampaikan materi agar dapat menarik minat dan perhatian siswa. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Sari et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Menurut Sadiman (2008: 7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan

dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk mempermudah proses belajar siswa melalui pemanfaatan berbagai bahan dan alat pembelajaran. Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis, seperti buku teks, alat peraga, serta media pembelajaran digital yang bersifat multimedia interaktif.

Media pembelajaran digital menawarkan keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara visual, audio, dan kontekstual sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Kaiful Umam (2003, hlm. 101) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Saat ini, minat belajar siswa sekolah dasar cenderung mengalami penurunan, sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Prayitno et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis digital juga dapat membantu guru dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas (Sari et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran digital yang dinilai relevan dan potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas rangkap adalah game edukatif, seperti Blooket. Blooket merupakan media pembelajaran berbasis permainan digital

yang mengombinasikan kuis interaktif dengan unsur permainan yang menarik. Game edukatif sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang pada dasarnya masih memiliki kecenderungan tinggi untuk bermain. Melalui game edukatif yang memuat materi pembelajaran dan berbagai mode permainan yang menarik, siswa terdorong untuk belajar secara aktif dan termotivasi untuk memperoleh poin atau skor terbaik.

Penggunaan game edukatif Blooket diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan kompetitif secara sehat, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Blooket memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa dari berbagai tingkatan kelas dalam pembelajaran kelas rangkap. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih fleksibel, personal, dan efektif. Selain berfungsi sebagai media pembelajaran, Blooket juga dapat menjadi sarana untuk mendorong kolaborasi dan kompetisi positif antar siswa dengan tingkat kelas yang berbeda.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, penerapan media pembelajaran game edukatif Blooket merupakan salah satu bentuk kontribusi nyata dalam membantu guru dan sekolah dasar menghadapi permasalahan pembelajaran kelas rangkap. Melalui kegiatan pendampingan dan penerapan media pembelajaran digital, guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dan kemampuan

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga motivasi dan keefektifan pembelajaran dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk mengkaji dan mendeskripsikan penerapan game edukatif Blooket sebagai upaya peningkatan motivasi dan keefektifan pembelajaran pada kelas rangkap yang terdiri atas siswa kelas V dan VI di sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran kelas rangkap, serta berkontribusi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih optimal, inovatif, dan menyenangkan bagi seluruh siswa.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai proses penerapan media pembelajaran game edukatif Blooket dalam pembelajaran kelas rangkap di sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena kegiatan pengabdian ini lebih menekankan pada proses implementasi, pengalaman peserta didik, serta dampak penerapan media pembelajaran terhadap motivasi dan keefektifan pembelajaran, bukan pada pengujian hipotesis sebagaimana dalam penelitian eksperimental.

Metode pelaksanaan pengabdian ini meliputi beberapa tahapan utama, yaitu

tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas terkait untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran kelas rangkap, kebutuhan pembelajaran, serta kesiapan sarana dan prasarana pendukung. Selain itu, pada tahap ini dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), materi ajar, serta perancangan soal dan aktivitas pembelajaran berbasis game edukatif Blooket yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V dan VI.

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui penerapan langsung media pembelajaran Blooket dalam proses pembelajaran kelas rangkap. Kegiatan ini dilaksanakan secara terintegrasi dalam pembelajaran di kelas dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas rangkap yang terdiri atas siswa kelas V dan kelas VI. Seluruh mata pelajaran yang diajarkan pada kedua tingkat kelas tersebut menjadi konteks penerapan media pembelajaran, sehingga penggunaan Blooket tidak terbatas pada satu mata pelajaran tertentu, melainkan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dalam pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian bersama guru kelas melakukan pendampingan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Pendampingan ini mencakup pengenalan penggunaan Blooket, pelaksanaan kuis interaktif, serta pengelolaan kelas rangkap agar seluruh siswa dapat terlibat aktif sesuai dengan tingkat kemampuan masing-

masing. Melalui pendampingan ini, guru juga dibantu dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi pembelajaran digital sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas rangkap.

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui studi dokumen, observasi, dan penyebaran angket. Studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah dokumen pembelajaran, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, serta catatan kegiatan pembelajaran yang digunakan selama penerapan media Blooket. Studi dokumen ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perencanaan dan kesesuaian penerapan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas peserta didik, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta dinamika kelas rangkap selama penggunaan game edukatif Blooket. Observasi ini juga digunakan untuk melihat respons siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan, termasuk antusiasme, partisipasi, dan interaksi antar siswa. Hasil observasi dicatat secara sistematis sebagai bahan refleksi dan evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Selain itu, pengumpulan data juga dilakukan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Blooket dilaksanakan. Angket disusun untuk menggali tanggapan peserta didik terkait pengalaman belajar, tingkat

motivasi, serta persepsi mereka terhadap efektivitas penggunaan game edukatif Blooket sebagai media pembelajaran dalam kelas rangkap. Angket ini bersifat sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, sehingga mudah dipahami dan diisi oleh peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi, studi dokumen, dan angket dianalisis dengan cara mengelompokkan, menafsirkan, dan mendeskripsikan temuan-temuan yang relevan dengan tujuan pengabdian. Hasil analisis data kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk menggambarkan proses pelaksanaan kegiatan, respons peserta didik, serta dampak penerapan media pembelajaran Blooket terhadap motivasi dan keefektifan pembelajaran di kelas rangkap.

Melalui metode pelaksanaan ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam membantu guru dan sekolah dasar mengatasi permasalahan pembelajaran kelas rangkap. Penerapan game edukatif Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif, tetapi juga sebagai sarana peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital serta sebagai upaya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

### Hasil Pelaksanaan dan Pembahasan

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memberikan peluang besar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan teknologi, proses transfer ilmu tidak lagi terbatas pada metode tradisional yang monoton, melainkan dapat melalui berbagai media digital yang inovatif dan mudah diakses. Oleh karena itu, integritas teknologi dalam pendidikan menjadi sebuah kebutuhan untuk mendukung terciptanya generasi yang unggul dan berdaya saing di kancah global. Dalam konteks pemanfaatan teknologi untuk pendidikan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif semakin dipandang sebagai solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Game edukatif menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dengan materi pembelajaran sehingga mampu memicu minat dan motivasi siswa untuk belajar secara aktif dan interaktif. Terlebih pada siswa sekolah dasar yang secara alamiah sangat menyukai aktivitas bermain, pendekatan ini dianggap sangat efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan. Dengan mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran, guru dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menyampaikan materi dengan cara yang inovatif dan menyenangkan.

Game edukatif juga dapat menyesuaikan tingkat kesulitan sesuai kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Oleh

karena itu, pemilihan dan penggunaan media berbasis game edukatif merupakan langkah strategi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era globalisasi yang semakin menuntut metode pengajaran adaptif dan kreatif. Dari penjelasan tersebut peneliti memilih penggunaan *Blooket* yang dilakukan untuk semua pelajaran sebagai bahan evaluasi apakah peserta didik dapat memahami penjelasan yang diberikan.

Penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran dilaksanakan pada mata semua mata pelajaran yang diikuti oleh peserta didik kelas 5 dan 6 yang disesuaikan dengan penyesuaian materi sesuai tingkat kemampuan masing-masing siswa. Dua mode permainan *Blooket* yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran, yaitu *Gold quest* dan *Racing*. Pemilihan mode ini didasarkan pada pertimbangan interaktivitas, tingkat keterlibatan siswa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sebelum memulai sesi, guru memberikan pengarahan singkat tentang tujuan pembelajaran, tata cara menggunakan *Blooket*, dan aturan permainan. Pada sesi pertama permainan *Gold Quest*, siswa diberikan ID permainan untuk masuk ke platform, kemudian memasukkan nama masing-masing. Guru telah menyiapkan daftar soal sesuai materi yang akan dipelajari. Setelah menjawab setiap pertanyaan, siswa memilih salah satu dari tiga kotak harta karun yang mungkin berisi emas, kosong, atau kartu *hack*. Kartu *hack* memungkinkan siswa mengambil emas dari pemain lain, sehingga menambah nuansa strategi dan kompetisi. Siswa yang salah menjawab tidak memperoleh kesempatan memilih kotak harta karun.



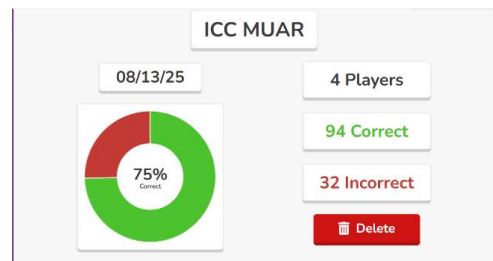
Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Soal



Gambar 3. Tampilan Halaman Host Permainan



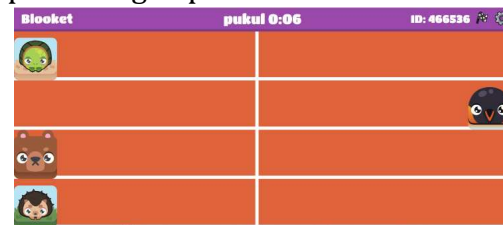
Gambar 4. Tampilan Halama Hasil Keseluruhan



Leaderboard			
68% Correct	Al Hidayah	19	2,010
72% Correct	Putri	22	1,657
83% Correct	Sakti	35	1,301
71% Correct	Liviana	17	286

Gambar 5. Tampilan Halaman Hasil Perseorangan

Sesi kedua pada permainan *blooket* yaitu *Racing*. Permainan *Racing* dilakukan dengan alur yang berbeda. Siswa tetap masuk menggunakan ID permainan, kemudian memilih karakter sesuai preferensi masing-masing. Karakter tersebut tampil pada lintasan balap. Setiap jawaban benar membuat karakter bergerak maju, sementara jawaban salah membuat posisi tetap. Siswa yang mencapai garis akhir pertama kali menjadi pemenang. Mode ini menggabungkan kecepatan berpikir dengan pemahaman materi.



Gambar 6. Tampilan Sirkuit Area

Kegiatan pembelajaran dengan *Blooket* dilaksanakan secara bergantian antara permainan *Gold Quest* dan *Racing* pada pertemuan yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk mencegah kebosanan dan memberikan variasi pengalaman belajar pada peserta didik sehingga memunculkan rasa motivasi belajar dalam diri peserta didik. Dalam mengevaluasi media pembelajaran *Blooket*, peserta mengisi angket secara daring melalui *Google Form*. Hasil pengisian angket kemudian dianalisis sesuai dengan teknik yang sudah disebutkan. Berikut merupakan sajian perolehan data yang didapatkan dari angket.

Tabel 1. Data Hasil Angket Pertanyaan Skala Likert

No	Pertanyaan	Skala Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat dengan mudah mengakses <i>Blooket</i> menggunakan perangkat saya (HP//Laptop)	0%	0%	0%	0%	100%
2.	Tampilan <i>Blooket</i> menarik dan mudah digunakan	0%	0%	0%	20%	80%
3.	Menggunakan <i>Blooket</i> membuat saya lebih bersemangat belajar	0%	0%	0%	0%	100%
4.	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan <i>Blooket</i>	0%	0%	0%	20%	80%
5.	<i>Blooket</i> membuat saya ingin mempelajari materi lebih banyak	0%	0%	0%	20%	80%
6.	Saya lebih mudah mengingat materi setelah menggunakan <i>Blooket</i>	0%	0%	0%	20%	80%
7.	<i>Blooket</i> membantu saya memahami materi pelajaran	0%	0%	0%	20%	80%
8.	Menurutmu apakah media pembelajaran <i>Blooket</i> efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas?	0%	0%	0%	40%	40%
9.	Seberapa menarik media pembelajaran <i>Blooket</i> ?	0%	0%	0%	0%	100%
10.	Saya merasa puas belajar menggunakan <i>Blooket</i> .	0%	0%	0%	0%	100%

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan peserta didik kelas 5 dan 6 dapat diketahui bahwasannya *Blooket* sangat mudah diakses hal itu dibuktikan dari jawaban peserta didik yang sangat setuju dengan presentase 80%, sementara 20% memberikan jawaban netral. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan untuk mengakses *Blooket* melalui telepon genggam atau perangkat lainnya. Sebaliknya, dua puluh persen siswa yang netral menunjukkan bahwa masih ada masalah teknis, seperti perangkat yang tidak mendukung atau jaringan internet yang tidak stabil. Tampilan *Blooket* juga dinilai menarik dan mudah digunakan hal itu dibuktikan dari penilaian dua puluh persen siswa menjawab lima, yang berarti sangat setuju, dan empat, yang berarti setuju. Data menunjukkan bahwa hampir semua siswa menganggap antarmuka *Blooket* menarik dan mudah digunakan. Fitur yang sederhana dan desain yang berwarna-warni menarik siswa, membuat

mereka lebih mudah beradaptasi dengan media ini. Dengan adanya game edukatif dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat dikatakan bahwasannya *Blooket* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Tidak ada jawaban selain "sangat setuju" menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh siswa dan memiliki kemampuan untuk meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Penggunaan *Blooket* menjadikan sebuah pembelajaran lebih menyenangkan dua puluh persen siswa menjawab lima, yang berarti sangat setuju, dan empat, yang berarti setuju. Hasil menunjukkan bahwa kebanyakan siswa merasa proses belajar dengan *Blooket* tidak lagi membosankan. Siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran karena suasana kelas yang lebih interaktif dan kondusif. Hal ini menunjukkan bahwa *Blooket* tidak hanya membuat belajar menyenangkan, tetapi juga dapat membangkitkan minat siswa

untuk mempelajari lebih banyak tentang subjek. Oleh karena itu, *Blooket* membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Persaingan sehat yang muncul melalui pemanfaatan *Blooket* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital dapat berperan sebagai sarana penguatan motivasi belajar sekaligus pembentukan karakter peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pencapaian akademik, tetapi juga pengembangan sikap positif seperti sportivitas, kepercayaan diri, dan tanggung jawab belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam suasana menyenangkan dan menantang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan motivasi intrinsik yang lebih berkelanjutan (Prihastuti et al., 2021). Dengan demikian, kompetisi dalam pembelajaran melalui *Blooket* tidak dipersepsikan sebagai tekanan, melainkan sebagai stimulus positif yang mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan belajar mereka.

Selain itu, penggunaan *Blooket* mencerminkan penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang. Media ini memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, mengekspresikan pemahaman, serta merefleksikan hasil belajar dalam suasana interaktif (Lintang et al., 2024). Pendekatan semacam ini selaras dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar, sehingga pengalaman belajar tidak hanya

berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembentukan karakter dan nilai (Utami et al., 2023; Subekti et al., 2023). Oleh karena itu, *Blooket* berpotensi menjadi media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga relevan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Berdasarkan respon dari peserta didik, permainan edukatif dapat memudahkan mereka dalam mengingat materi setelah menggunakan *Blooket*, permainan tersebut mendorong peserta didik untuk bersaing secara sehat. Hal tersebut dapat dibuktikan bahwasannya hasil angket menunjukkan bahwa 50% siswa sangat setuju dan 50% lainnya setuju. Data ini menggambarkan bahwa seluruh siswa merasakan adanya unsur kompetisi dalam penggunaan *Blooket*, namun kompetisi tersebut dipandang positif dan mendorong mereka untuk terus berusaha meningkatkan kemampuan. Siswa bersemangat untuk memperoleh nilai terbaik, tetapi tetap berada dalam suasana yang sportif dan menyenangkan. Persaingan sehat ini memberikan dampak positif bagi siswa karena dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Hasil yang diperoleh juga menunjukkan angka yang seimbang, yaitu 50% sangat setuju dan 50% setuju. Hal ini membuktikan bahwa seluruh siswa mengakui efektivitas *Blooket* sebagai media pembelajaran. *Blooket* dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan

cara yang lebih menarik. Dengan adanya dukungan dari semua siswa, dapat disimpulkan bahwa *Blooket* memiliki potensi besar untuk terus digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas. Secara keseluruhan, hasil angket ini menunjukkan bahwa *Blooket* diterima dengan sangat baik oleh siswa kelas 5 dan 6. Media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi, tetapi juga menciptakan suasana kompetitif yang sehat, efektif digunakan dalam pembelajaran, serta memberikan kepuasan belajar yang tinggi. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *Blooket* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mendukung peningkatan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

### **Simpulan**

Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game, khususnya *Blooket*, dapat meningkatkan motivasi siswa dan efektivitas pembelajaran di kelas rangkap, terutama untuk siswa di kelas 5 dan 6 sekolah dasar. Tantangan utama kelas rangkap, seperti keterbatasan waktu, pembagian perhatian guru, dan keanekaragaman tingkat kemampuan siswa, dapat dikurangi dengan menggunakan *Blooket*. Game edukatif ini menggabungkan elemen permainan digital dengan kuis interaktif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga relevan dengan materi pelajaran.

Survei pada angket menunjukkan bahwa *Blooket* mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan dapat

membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Karena ada elemen kompetisi sehat dalam permainan, siswa lebih termotivasi untuk belajar. Respon siswa sangat positif, dengan sebagian besar "sangat setuju" dan "setuju" bahwa *Blooket* membantu mereka memahami dan mengingat materi serta meningkatkan semangat mereka untuk belajar. Selain itu, fitur permainan seperti *Gold Quest* dan *Racing* berhasil meningkatkan variasi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

*Blooket* juga membantu siswa belajar strategi, bekerja sama, dan menumbuhkan kepercayaan diri mereka sendiri saat menghadapi tantangan. Dengan demikian, penggunaan *Blooket* terbukti berhasil dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa di kelas rangkap.

Secara keseluruhan, program ini menegaskan bahwa game edukatif yang menggunakan teknologi digital adalah cara inovatif untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di era modern. Oleh karena itu, *Blooket* dapat digunakan sebagai alternatif pendekatan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, terutama dalam situasi kelas rangkap dengan sumber daya yang terbatas.

### **Daftar Pustaka**

Ainiyah, A. F., Rani, P. O., Irianti, R., Wahyudi, M. E., Pita, N., Intantri, M. S., ... & Murgiyanti, M. (2023). *Pembudayaan Membaca Kritis dan*

- Menulis Kreatif bagi Siswa Sanggar Bimbingan Sentul Kuala Lumpur Malaysia. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 144-154.
- Almubarak, A., Saadi, P., Al Arief, Y., & Arini, D. N. (2025). Developing Interest-Based Teaching Materials in Chemistry Ed: Advancing Pedagogical Practices for Pre-service Teachers Engagement. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 252-271.
- Fatihatussa'adah, I., Yamtinah, S., Ariani, S. R. D., Wiyarsi, A., Widarti, H. R., Shidiq, A. S., & Abrori, F. M. (2024). Fostering collaboration and enhancing student learning achievement through the integration of ethnoscience in the Common Knowledge Construction Model with podcast media. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 295-314.
- Fauzi, I. M., Negara, S. P. P. S., Iswari, D. A., Putri, S. O., Aji, K. M. B., Susila, I., ... & Febrianti, N. (2023). Pengaruh Faktor-Faktor Psikologi terhadap Perilaku Konsumen Ikan Segar di Universitas Muhammadiyah Madiun. *Jurnal Keilmuan Dan Keislaman*, 225-236.
- Irfani, S., & Muhlis, A. (2025). Analisis Konsep Behavioristik Al-Syarqawi dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 564-582.
- Kurniawati, A. F., & Andita, C. D. (2025). Analisis Tantangan Guru Dalam Implementasi Pembelajaran Kelas Rangkap (PKR) Di Sekolah Dasar. *Journal Of Dehasen Educational ...*, 6(2), 49-56. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jder/article/view/8680>
- Lintang, K., Wijayanti, R., & Kholis, N. (2024). Career Choice As An Auditor: Analysis on Determinant Factors of Perguruan Tinggi Muhammadiyah and Aisiyiah (PTMA) in Central Java and DI Yogyakarta. *Riset Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 9(3), 371-381.
- Pamungkas, A. F., Prayitno, H. J., Purnomo, E., Rahmah, M. A., & Hastuti, W. (2023). Peningkatan Literasi dan Numerasi pada Kurikulum Merdeka melalui Program Kampus Mengajar bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 199-208.
- Prastikawati, E. F., Adeoye, M. A., Curle, S., & Riwayatiningsih, R. (2025). Beyond the Classroom: Investigating Learning and Motivation among EFL Undergraduate Students in Indonesia. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education*, 7(2).
- Prayitno, H. J., Purnomo, H., Widyasari, C., Rahmawati, L. E., Ishartanto, N., Utama, S., & Riyanto, S. (2025). Belajar. id vs. WAG: as feedback digital learning tools in primary school. *International Journal of Innovation and Learning*, 37(2), 226-241.
- Prayitno, H. J., Wulandari, M. D., Widyasari, C., Malaya, K. A., Bachtiar, F. Y., Hermawan, H., ... & Aditama, M. G. (2020). Pemberdayaan guru dalam peningkatan layanan bimbingan konseling di SD/MI Muhammadiyah se-Surakarta pada era komunikasi global. *Buletin KKN Pendidikan*, 56-62.
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 21-30.
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM*. 13(2), 775-781.
- Risma, Karina Adiningsih & Sulus (2024)

- Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang.* 4(4).
- Saputri, P. Y., Prayitno, H. J., Kusumaningtyas, D. A., & Syaadah, H. (2023). Menumbuhkembangkan karakter cinta tanah air melalui lomba kemerdekaan pada siswa Sanggar Bimbingan IKABA IMABA, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 46-55.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205-218.  
<https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Subekti, N., Syah, M. F. J., Jariono, G., Kartikasari, E. D., Pramudya, R. S. A., Bahri, A. S., & Kuswanty, N. H. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Program Pendampingan Pembelajaran Bagi Siswa Sanggar Belajar PPWNI Klang Malaysia. *Warta LPM*, 235-244.
- Suryawati, A. T., Nuraini, S., Anif, S., Sidiq, Y., & Handayani, T. (2021). Penguatan Materi Dikotil dan Monokotil melalui Pembuatan Herbarium Kering di SD Negeri 3 Jambakan Klaten. *Buletin KKN Pendidikan*, 194-201.
- Utami, R. D., Minsih, M., Prayitno, H. J., Pristi, E. D., Lestari, R. Y. A., Handayani, D., ... & Shohenuddin, S. (2023). Pemberdayaan Guru dan Fasilitator dalam Pembelajaran Kelas Rangkap pada Sanggar Belajar Malaysia Berpendekatan Profil Pelajar Pancasila. *Buletin KKN Pendidikan*, 5(1), 96-106.
- Wijaya, R. P. (2025). *Kemampuan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar*. 5(1), 149-154.
- Winarti, A., Sundari, T., Sumardjoko, B., & Nzuza, Z. (2024). Enhancing cognitive learning: A comparative analysis of e-learning media tailored to different learning styles. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 280-294.