

Original Research Paper

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran *Blooket* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Dan XI Pada Mata Pelajaran Biologi

Fathimah Intan Athira¹, Mogan Diah Wari¹, Maulida Suryatni¹, M. Rayfan Fadillah¹, Lalu Japa¹, Lauhul Waro'ah², Ismawan Hariadi²

¹ Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia;

² SMA Negeri 1 Narmada, Lombok Barat, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v9i2.15540>

Sitasi: Athira, F. I., Wari, M. D., Suryatni, M., Fadillah, M. R., Japa, L., Waro'ah, L., & Hariadi, I. (2026). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran *Blooket* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X dan XI pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 9(2)

Article history

Received: 12 Mei 2026

Revised: 25 Mei 2026

Accepted: 10 Juni 2026

*Corresponding Author: Lalu Japa, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia; Email: ljapa@unram.ac.id

Abstract: Pembelajaran biologi di sekolah menengah masih menghadapi permasalahan dan tantangan berupa rendahnya minat belajar siswa. Kondisi tersebut umumnya disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis *blooket* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X dan XI pada mata pelajaran biologi di SMAN 1 Narmada. Data tulisan ini dianalisis. Pendekatan deskriptif kuantitatif berdasarkan indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, antusiasme, dan ketekunan siswa selama mengikuti proses pembelajaran diterapkan pada data kegiatan ini. Data yang diperoleh dianalisis dengan pemberian skor yang menggunakan skala penelitian, kemudian diklasifikasikan dalam kategori minat belajar. Hasil kajian menunjukkan bahwa seluruh siswa berada pada kategori minat belajar “Baik” dan “Sangat Baik” setelah penerapan media pembelajaran berbasis *blooket*, tanpa adanya siswa yang termasuk dalam kategori “Cukup Baik” dan “Tidak Baik”. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran biologi. Media pembelajaran berbasis *blooket* efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah.

Keywords: Blooket; media pembelajaran; minat belajar; biologi.

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai potensi individu, terutama melalui aktivitas pancaindra, yang menghasilkan perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai bentuk keuntungan bagi individu yang melakukannya (Korompot et al., 2020). Dalam proses tersebut siswa dituntut secara langsung dan mengalami berbagai bentuk interaksi belajar.

Namun proses belajar tidak akan berlangsung secara optimal tanpa adanya minat belajar. Minat belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang menumbuhkan keinginan untuk belajar, sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan berusaha aktif untuk memahami materi yang disampaikan (Febriyanti & Seruni, 2014).

Mata pelajaran Biologi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan alam yang secara

khusus mempelajari tentang kehidupan, mulai dari struktur, fungsi, hingga penyebaran organisme hidup (Widiastuti, 2021). Pembelajaran Biologi idealnya tidak hanya berfokus pada transfer konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mengasosiasikan materi dengan fenomena yang ada di lingkungan sekitar. Sifat materi Biologi yang kompleks dan abstrak, seperti genetika, ekosistem, atau taksonomi, seringkali membutuhkan pendekatan dan strategi pembelajaran yang inovatif agar konsep-konsep tersebut dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa (Fathonah & Purnomo, 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi seperti *Laboratorium Virtual*, *Augmented Reality*, dan *Learning Management System* dalam kurikulum pembelajaran biologi memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman terhadap konsep abstrak, motivasi belajar, dan penguasaan keterampilan abad ke-21 (Usman et al., 2025).

Meskipun pentingnya inovasi dan pemanfaatan teknologi telah diakui, kenyataannya pembelajaran Biologi di sekolah masih menghadapi tantangan mendasar. Salah satunya adalah masalah rendahnya minat belajar siswa (Fathonah & Purnomo, 2024). Rendahnya minat belajar umumnya dipicu oleh faktor eksternal, seperti kurangnya variasi dalam strategi pengajaran yang digunakan guru di kelas (Widiastuti, 2021). Selain itu, faktor-faktor seperti verbalisme, kecacauan makna, dan persepsi yang kurang tepat dalam penyampaian materi juga dapat secara signifikan menurunkan minat dan motivasi peserta didik (Wibawa & Mukti, 1992). Kondisi ini berpotensi menghambat tercapainya hasil belajar yang optimal dan menjadi tantangan serius yang perlu diatasi melalui inovasi dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran biologi merupakan salah satu solusi utama untuk mengatasi masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa, karena media mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa.

Upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan media dalam pembelajaran Biologi harus selaras dengan tuntutan pendidikan Abad ke-21 yang mengedepankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam ruang-ruang pembelajaran saat ini telah menjadi sebuah keharusan, mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh signifikan terhadap dunia

pendidikan dan telah memunculkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Effendi & Wahidy, 2019). Integrasi teknologi ini tidak lagi hanya sebatas pelengkap, melainkan bagian integral yang harus diadaptasi untuk mewujudkan lingkungan belajar yang lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kebutuhan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Biologi juga didorong oleh kesadaran bahwa penggunaan media interaktif dapat secara langsung menumbuhkan minat belajar siswa karena sifatnya yang menarik perhatian dan memudahkan visualisasi konsep-konsep yang rumit (Emda, 2011).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran biologi adalah media *blooket*. Penerapan media menggunakan *blooket* dirasa tepat karena memiliki kemampuan menarik minat siswa dalam belajar melalui metode yang interaktif dan berbasis permainan. *Blooket* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, karena kecenderungan siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis digital, sehingga media ini semakin relevan digunakan di kelas. Pemanfaatan *blooket* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada indikator perasaan senang dan antusiasme (Rustirani et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan serta potensi pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran biologi, kajian ini difokuskan pada analisis pemanfaatan media pembelajaran *blooket* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMAN 1 Narmada. Tujuan kajian ini menganalisis tingkat minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *blooket* berdasarkan berbagai indikator minat belajar. Indikator yang dianalisis meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, antusiasme dan ketekunan selama mengikuti proses pembelajaran biologi. Kajian ini diharapkan dapat membuka gambaran yang bersifat obyektif dan komperhensif mengenai efektivitas media pembelajaran *blooket* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran biologi di SMAN 1 Narmada. Hasil kajian ini bisa menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan serta penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Metode

Kajian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menggambarkan tingkat pemanfaatan media pembelajaran *blooket* dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Subjek dalam kajian ini adalah siswa kelas X E6 dan XI F5 pada mata pelajaran biologi di sekolah SMAN 1 Narmada. Pendekatan ini dipilih karena kajian berfokus pada pengumpulan dan pengolahan data kuantitatif dari hasil angket siswa untuk menggambarkan tingkat minat belajar mereka.

Tahap Perencanaan

Pada tahap awal, dilakukan identifikasi masalah berupa upaya apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran biologi berdasarkan hasil pengamatan awal selama pelaksanaan asistensi mengajar. Berdasarkan hasil temuan tersebut, disusun modul ajar yang dirancang dengan mengintegrasikan media pembelajaran *Blooket* sebagai sarana interaktif dalam proses belajar mengajar. Instrumen yang terdiri atas lembar angket minat belajar serta soal kuis diimplementasikan melalui media *Blooket*. Seluruh perangkat instrumen dirancang secara sistematis berlandaskan pada indikator minat belajar yang meliputi perhatian, rasa senang, keterlibatan

aktif, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran (Arafani et al., 2025).

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah terintegrasi dengan media pembelajaran *Blooket*. Guru melaksanakan proses pembelajaran biologi dengan memanfaatkan *blooket* sebagai media interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep serta menumbuhkan minat belajar siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti menjawab kuis interaktif, berdiskusi, serta memberikan tanggapan terhadap pertanyaan yang disajikan melalui *Blooket*. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, kompetitif, dan kolaboratif.

Dalam mengamati jalannya proses pembelajaran, dicatat perilaku dan respons siswa serta dijamin integrasi media *blooket* berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Angket minat belajar mengacu pada Rustirani et al., 2025 (Tabel 1) dibagikan kepada siswa sebagai instrumen pengumpulan data utama untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan *blooket* serta tingkat minat belajar yang muncul selama kegiatan berlangsung.

Tabel 1. Pernyataan dalam instrumen angket minat belajar siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran *blooket*

No.	Indikator	Pernyataan
1	Perasaan Senang	Saya merasa sangat senang ketika mengikuti pembelajaran yang menggunakan game Blooket karena membuat belajar terasa lebih menyenangkan. Saya merasa lebih gembira belajar dengan Blooket dibandingkan dengan cara belajar biasa yang tidak menggunakan permainan.
2	Perhatian	Saat bermain Blooket, saya berusaha memperhatikan setiap soal yang muncul agar bisa menjawab dengan benar. Saya mencoba fokus mengikuti semua instruksi yang diberikan selama permainan Blooket berlangsung.
3	Ketertarikan	Saya merasa tertarik untuk mencoba berbagai mode permainan yang disediakan oleh Blooket karena semuanya terlihat seru. Saya merasa penasaran ingin mengetahui isi dan jenis soal-soal yang ada di Blooket setiap kali permainan dimulai.
4	Partisipasi Aktif	Saya selalu berusaha aktif menjawab setiap soal yang muncul dalam permainan Blooket selama kegiatan belajar berlangsung. Saya merasa senang bisa ikut serta bermain Blooket bersama teman-teman karena membuat suasana belajar lebih ramai dan menyenangkan.
5	Antusiasme	Saya merasa antusias dan bersemangat ketika menunggu giliran untuk bermain dalam game Blooket. Saya selalu merasa lebih semangat setiap kali guru menggunakan Blooket sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.
6	Ketekunan	Saya tetap berusaha menyelesaikan permainan Blooket meskipun beberapa soal terasa sulit untuk dijawab. Saya memiliki keinginan untuk menyelesaikan semua level atau ronde dalam Blooket hingga benar-benar selesai.

Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Data dari hasil yang telah dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis. Proses analisis dilakukan dengan memberikan skor pada setiap pernyataan sesuai dengan bobot (skor) berdasarkan Rustirani et al., 2025 seperti tertera pada Tabel 2. Langkah-langkah analisis data meliputi: (a). Memberi skor pada setiap pernyataan angket sesuai bobot skala Likert 1-4. (b). Menghitung rata-rata skor tiap indikator dan tiap aspek minat belajar. (c). Menentukan kategori hasil dengan mengacu pada rentang skor yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, dan rendah. (d). Data yang telah diolah disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar hasilnya lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan (Saputa et al., 2025).

Tahap Refleksi dan Interpretasi

Pada tahap ini, kesimpulan ditarik berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan. Hasil temuan diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan utama, yaitu apakah pemanfaatan *blooket* dapat memengaruhi minat belajar siswa.

Refleksi juga mencakup identifikasi faktor-faktor pendukung dan hambatan selama penerapan media *blooket*, yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk kajian lanjutan.

Tabel 2. Pernyataan dalam instrumen angket minat belajar siswa terhadap pemanfaatan media pembelajaran *blooket*

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

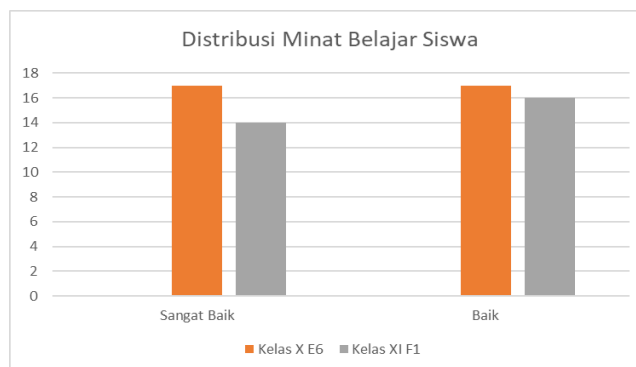
Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap penyebaran angket kepada siswa X E6 dan XI F5 dengan total 64 siswa di SMAN 1 Narmada, diperoleh gambaran mengenai tingkat minat belajar siswa dalam menggunakan media *blooket*.

Tabel 3. Distribusi frekuensi minat belajar siswa X E6 & XI F5 berdasarkan interval skor

No.	Interval Skor	Kategori	Kelas X E6 (f)	Kelas X E6 (%)	Kelas XI F5 (f)	Kelas XI F5 (%)
1	40–48	Sangat Baik	17	50,0	14	46,7
2	31–39	Baik	17	50,0	16	53,3
3	22–30	Cukup Baik	0	0,0	0	0,0
4	12–21	Tidak Baik	0	0,0	0	0,0
Jumlah			34	100,0	30	100,0

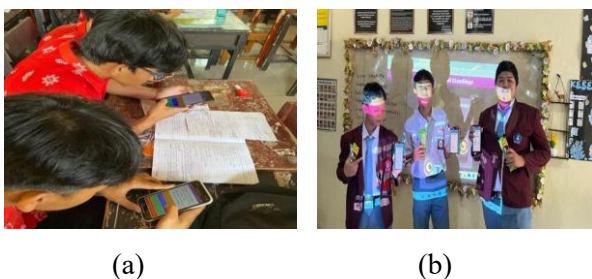
Berdasarkan Tabel 3, sebagian besar siswa kelas X E6 dan XI F5 menunjukkan minat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran Biologi menggunakan media *blooket*. Pada kelas X E6, 50% siswa berada pada kategori Sangat Baik dan 50% pada kategori Baik, masing-masing sebanyak 17 siswa. Sementara itu, pada kelas XI F5, 53,3% atau sebanyak 16 siswa berada pada kategori Baik, dan 46,7% atau sebanyak 14 siswa berada pada kategori Sangat Baik. Jumlah siswa tersebut dapat diamati sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram distribusi tingkat minat belajar siswa kelas X E6 & XI F5

Hasil ini menunjukkan bahwa *blooket* diterima dengan baik oleh siswa (Tabel 3) karena fitur interaktifnya mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, sehingga minat belajar mereka masuk kategori Baik hingga Baik sekali (Gambar 1). Bisa jadi karena keterlibatan aktif siswa pada kelas X E6 dan kelas XI F5 selama melaksanakan pembelajaran menggunakan *blooket*, ditandai dengan fokus dan keterlibatan aktif siswa (Gambar a). Hal ini sejalan dengan penelitian Khairunnisa et al. (2025) yang menyatakan bahwa media *blooket* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa yang menggunakan *blooket* menunjukkan respon lebih positif dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan media tersebut.

Pemberian *reward* kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi menjadi bagian evaluasi pembelajaran yang berkontribusi meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam menggunakan *blooket* (Gambar b). Penggunaan *blooket* dalam proses evaluasi pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menarik sekaligus meningkatkan semangat belajar siswa melalui sistem *reward* yang diterapkan. Sejalan dengan penelitian Thu & Dan (2023), *blooket* dapat mengubah cara siswa belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang tak terlupakan.



Gambar 2. Pemberian *reward* dalam evaluasi pembelajaran menggunakan *Blooket* (a) dan proses pembelajaran menggunakan *Blooket* (b).

Temuan ini menunjukkan bahwa minat belajar berasal dari dorongan internal dalam diri siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiani et al. (2020), minat belajar merupakan keinginan yang muncul dari diri sendiri untuk memahami dan mendalami suatu

keterampilan atau materi tanpa dipengaruhi pihak lain. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik agar hasil belajar mereka meningkat seiring dengan dorongan motivasi yang lebih kuat. Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian oleh Nili & Jasiah (2024) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa, dengan skor rata-rata meningkat dari 65 menjadi 93 setelah penggunaan *blooket*. Selaras dengan itu, penelitian Nisa (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *blooket* secara signifikan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan retensi belajar siswa dalam mempelajari materi taksonomi dan nama ilmiah. Hasil penelitian yang dilakukan Rahmawati & Rachma (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *blooket* berbasis gamifikasi efektif meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Maka dari itu dengan kemampuannya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kecenderungan siswa terhadap pembelajaran digital, *blooket* dinilai efektif dalam menarik minat dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas

Kesimpulan

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *blooket* efektif memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran biologi di SMAN 1 Narmada. Semua siswa dari kedua kelas X E6 dan XI F5 berada pada kategori minat belajar “Baik” dan “Sangat Baik”. Peningkatan minat belajar siswa terlihat secara konsisten pada seluruh indikator yang diukur dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis *blooket* diterima baik oleh siswa di SMAN 1 Narmada dan berkontribusi secara efektif dalam mendukung proses belajar biologi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Biologi, disarankan agar guru dapat

memanfaatkan Blooket secara lebih optimal sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif di kelas. Penggunaan media ini perlu dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran yang sesuai agar dapat mempertahankan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh penggunaan Blooket terhadap aspek lain, seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun motivasi belajar siswa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMAN 1 Narmada, khususnya kepala sekolah, guru Biologi, serta siswa kelas X E6 dan XI F5 yang telah memberikan izin, dukungan, dan partisipasi aktif selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu proses pengumpulan data, pelaksanaan kegiatan, serta penyusunan artikel ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan inovasi pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Arafani, W. A., Hidayah, N., Darma Putra, K. S., Doyan, A., & Mahrus, M. (2025). Improving Science Learning Capacity Through PjBL-Based Food Chain Media Training for Students of SMPN 3 Labuapi: Meningkatkan Kapasitas Pembelajaran IPA melalui Pelatihan Media Rantai Makanan Berbasis PjBL bagi Siswa SMPN 3 Labuapi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tropis Indonesia*, 1(2), 9–14. Retrieved from <https://journals.widhatulfaeha.id/index.php/jpmti/article/view/152>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan media dalam pembelajaran biologi di sekolah. *JURNAL ILMIAH DIDAKTIKA: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 12(1), 149-162.
- Fathonah, A. K., & Purnomo, T. (2024). Peningkatan motivasi dan minat belajar siswa pada mapel biologi kelas X MAN 2 Sleman dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 5(1), 48-51.
- Febriyanti, Chatarina dan Seruni. 2014. Peran Minat dan Interaksi Siswa dengan Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 4(3): 245-254.
- Khairunnisa, C. F., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. (2025). Peningkatan Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Blooket di Kelas XI. 2 SMAN 1 Darma. *Jurnal Artefak*, 12(2), 279-288.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Nili, A., & Jasiah, J. (2024). Efektifitas Game Blooket pada Model BORG and GALL Terhadap Minat Belajar Siswa di MTS Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 4(6), 1816–1828.
- Nisa, V. Z. (2025). Efektivitas implementasi Blooket sebagai platform pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran klasifikasi biologi di SMA. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 16(9), 71-80.
- Rahmawati, A., & Rachma, F. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Blooket terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Di SDN Tajur 1. *Karimah Tauhid*, 4(5), 2629-2640.
- Rustirani, A., Mustika, L., Anli, M. N., Pandiangan, P., Barlian, Z., Ernita, M., & Tuti, H. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Pemanfaatan Media Blooket Berbasis Web pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 12 Pekanbaru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 410-425.

- Saputra, L. M. R. S., & Hidayah, N. (2025). Penguatan Keterampilan Proyek Sains Siswa Melalui Praktikum Pembuatan Tape Singkong Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 5(1), 54–58. Retrieved from <https://journal.publication-center.com/index.php/ijecs/article/view/1795>
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Thu, T. T. M., & Dan, T. C. (2023). Students' Perceptions on English Vocabulary Teaching and Learning By Using Blooket: a Case Study / NHẬN THỨC CỦA SINH VIÊN VỀ VIỆC DẠY VÀ HỌC TỪ VỰNG TIẾNG ANH BẰNG BLOOKET: MỘT NGHIÊN CỨU TÌNH HUỐNG. *European Journal of Applied Linguistics Studies*, 6(1), 45–98. <https://doi.org/10.46827/ejals.v6i1.321>
- Usman, U., Oktaviani, R., Hajali, S. H., Muliani, M. P., Fauziah, F., Affianie, N., & Patmawati, E. (2025). KURIKULUM BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 5(1), 618-626.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widiastuti, A. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Jaringan Mata Pelajaran Biologi Lintas Minat Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make a Match. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 1(1), 17-23.