

PENGARUH PEMANFAATAN GAME BLOOKET MODE FISHING FRENZY DAN LITERASI DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMAN 3 SAMARINDA

Fristi Novianti¹, Margaretha Lasni Rhusarry², Umi Fitria³

^{1,2,3} IKIP PGRI Kalimantan Timur

pos-el: noviantifristi@gmail.com¹, margarethalasni@ikippgrikaltim.ac.id², umifitria@ikippgrikaltim.ac.id³

ABSTRACT

The development of digital technology requires students to master Digital Literacy and Critical Thinking Skills, which are very important in learning Economics. This research aims to examine the influence of the Utilization of the Blooket Game Fishing Frenzy Mode and Digital Literacy, both partially and simultaneously, on the Critical Thinking Skills of Class X students at SMAN 3 Samarinda, who face the problem of conventional learning. This research, using a quantitative approach and associative research type, was conducted at SMAN 3 Samarinda, involving 68 Class X students as a sample determined through simple random sampling. Data was collected using a Likert scale questionnaire and analyzed using multiple linear regression, F-test, t-test, and the Coefficient of Determination (R^2) with the aid of SPSS. The results of the research indicate that both the Utilization of Blooket and Digital Literacy have a significant partial influence on Critical Thinking Skills. Simultaneously, the two variables also have a significant influence on the dependent variable. It is concluded that the integration of Blooket as a gamification medium and the strengthening of Digital Literacy are proven to be effective and relevant in improving students' Critical Thinking Skills as an essential 21st-century competence.

Keywords: Blooket, Digital Literacy, Critical Thinking.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut siswa menguasai Literasi Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis, yang sangat penting dalam pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh Pemanfaatan Game Blooket Mode Fishing Frenzy dan Literasi Digital secara parsial dan simultan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas X di SMAN 3 Samarinda, yang menghadapi masalah pembelajaran konvensional. Penelitian dengan metode pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian asosiatif ini dilakukan di SMAN 3 Samarinda, melibatkan 68 siswa kelas X sebagai sampel yang ditentukan melalui *simple random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner skala Likert dan dianalisis memakai regresi linier berganda, uji F, uji t, serta Koefisien Determinasi (R^2) dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa baik Pemanfaatan Blooket maupun Literasi Digital berpengaruh signifikan secara parsial terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. Secara simultan, kedua variabel juga berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat. Disimpulkan bahwa integrasi Blooket sebagai media gamifikasi dan penguatan Literasi Digital terbukti efektif serta relevan dalam meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa sebagai kompetensi esensial abad ke-21.

Kata kunci : Blooket, Literasi Digital, Kemampuan Berpikir Kritis.

PENDAHULUAN

Transformasi yang dibawa oleh teknologi digital telah memodifikasi metode belajar siswa secara fundamental. Era ini tidak hanya menawarkan akses informasi yang lebih cepat, tetapi juga menciptakan peluang bagi pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Pemanfaatan *platform* berbasis teknologi dalam konteks pendidikan telah dibuktikan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Sari & Munir, 2024). Menyesuaikan diri dengan tuntutan keterampilan abad ke-21, siswa dituntut memiliki penguasaan terhadap Literasi Digital dan Kemampuan Berpikir Kritis sebagai modal utama. Kompetensi ini penting untuk menganalisis data, mengevaluasi validitas bukti, dan membuat keputusan yang rasional dalam berbagai bidang, termasuk mata pelajaran Ekonomi (Efendi et al., 2024). Kemampuan literasi digital memungkinkan pelajar untuk mencari, menilai, dan menyintesis beragam informasi secara efektif, sementara kemampuan berpikir kritis mendorong penalaran yang analitis, reflektif, dan mandiri dalam penyelesaian masalah (Mantau & Talango, 2023).

Dalam ranah pembelajaran Ekonomi, kedua keterampilan yang disebutkan sebelumnya menjadi sangat esensial. Hal ini dikarenakan siswa harus menelaah fenomena ekonomi, menghubungkan antara teori dan kondisi nyata, serta menyelesaikan kasus yang memerlukan kedalaman penalaran (Diantini & Purwanti, 2025). Meskipun demikian, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 3 Samarinda mengindikasikan adanya kesenjangan. Proses pembelajaran Ekonomi untuk siswa kelas X masih didominasi oleh pendekatan tradisional atau konvensional, seperti mencatat dan mengerjakan soal. Gaya mengajar yang monoton ini berdampak pada rendahnya keaktifan, munculnya rasa bosan, dan terhambatnya pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal.

Untuk mengatasi kendala tersebut, inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik menjadi kebutuhan mendesak. Salah satu alternatif efektif untuk mengatasi kejemuhan dan monotonnya proses belajar adalah melalui penerapan permainan edukatif berbasis *web* (Johni et al., 2024). Integrasi *game* dalam proses akademik diketahui dapat

memicu antusiasme siswa untuk fokus pada materi. Lebih lanjut, penggunaan *game* edukatif berpotensi meningkatkan motivasi, atensi, dan juga kemampuan berpikir kritis siswa (Mahrudin et al., 2025). Blooket adalah salah satu *platform* gamifikasi yang populer karena menyediakan berbagai mode permainan interaktif yang mudah diadaptasi dalam kelas (Fadli & Adipta, 2024). Secara spesifik, Mode *Fishing Frenzy* pada Blooket menantang siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat sambil menyusun strategi. Mekanisme ini secara otomatis melatih konsentrasi, *problem solving*, dan kemampuan berpikir kritis. Permainan digital semacam ini juga secara simultan mendukung penguatan Literasi Digital melalui interaksi aktif siswa dengan teknologi (Adrillian et al., 2024).

Berdasarkan tinjauan literatur dan kerangka berpikir penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. H_1 = Terdapat dampak yang signifikan secara parsial dari Pemanfaatan *Game Blooket Mode Fishing Frenzy* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa.
- b. H_2 = Terdapat dampak yang signifikan secara parsial dari Literasi Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa.
- c. H_3 = Terdapat dampak yang signifikan secara simultan dari Pemanfaatan *Game Blooket Mode Fishing Frenzy* dan Literasi Digital terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa.

Oleh karena itu, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyajikan bukti empiris tentang bagaimana Pemanfaatan *Game Blooket Mode Fishing Frenzy* dan Literasi Digital dapat meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 3 Samarinda, sebagai bagian integral dari pemenuhan keterampilan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian yang dipilih adalah asosiatif, yang bertujuan untuk mencari tahu dan mengukur seberapa besar hubungan sebab-akibat (pengaruh) antara variabel bebas, yaitu Pemanfaatan *Game Blooket Mode Fishing Frenzy* (X_1) dan Literasi Digital (X_2), terhadap variabel terikat, yaitu Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Y). Mengingat jumlah populasi melebihi 100 individu, penentuan ukuran sampel didasarkan pada pedoman yang menurut Sugiyono (2019), yang menyatakan pengambilan sampel 10–25% dari total populasi besar. Pertimbangan ini juga didukung juga oleh penjelasan menurut Roscoe (1975) dalam Sekaran & Bougie (2016), yang menyatakan bahwa sampel antara 30 hingga 500 responden sudah dianggap memadai untuk penelitian kuantitatif.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, ditetapkan 68 siswa sekitar 25% dari populasi sebagai responden

penelitian. Untuk menjamin setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang setara untuk terpilih, teknik yang digunakan adalah sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Pengumpulan data mengenai tingkat pemanfaatan Blooket, literasi digital, dan kemampuan berpikir kritis dilakukan melalui penyebaran kuesioner berskala likert yang telah disesuaikan dengan indikator masing-masing variabel.

Analisis statistik dalam penelitian ini memanfaatkan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS, yang difokuskan pada pengujian hubungan dan pengaruh antar variabel. Prosedur analisis data yang dijalankan mencakup:

- a. Persamaan Regresi Linier Berganda: Untuk mengidentifikasi arah dan besar pengaruh variabel bebas (X_1 dan X_2) secara kolektif terhadap variabel terikat (Y).
- b. Uji F (Uji Simultan): Bertujuan menguji apakah Pemanfaatan Blooket (X_1) dan Literasi Digital (X_2) secara bersama-sama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y).
- c. Uji t (Uji Parsial): Digunakan untuk mengevaluasi kontribusi dan signifikansi pengaruh yang diberikan oleh setiap variabel bebas (X_1 dan X_2) secara terpisah terhadap variabel terikat.
- d. Koefisien Determinasi (R^2): Analisis ini bertujuan untuk menghitung seberapa besar

proporsi variasi Kemampuan Berpikir Kritis (Y) yang dapat dijelaskan oleh model regresi (X_1 dan X_2).

Seluruh rangkaian analisis ini berpusat pada penemuan bukti empiris mengenai sejauh mana Blooket Mode *Fishing Frenzy* dan Literasi Digital memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa, sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Pengaruh variabel bebas, yaitu Blooket (X_1) dan Literasi Digital (X_2), terhadap variabel terikat, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Y), diuji menggunakan analisis regresi linier berganda. Tabel 1 menyajikan estimasi koefisien regresi:

Tabel 1. Coefficients

Variable	B	Std. Error	t	Sig.
Konstanta	3,324	1,737	1,914	0,059
Blooket (X_1)	0,287	0,095	3,011	0,003
Literasi Digital (X_2)	0,380	0,092	4,137	0,000

Berdasarkan data koefisien di Tabel 1 di atas, maka diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = 3,324 + 0,287(X_1) + 0,380(X_2)$$

Dari persamaan di atas dapat diinterpretasi hasilnya sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 3,324 mengindikasikan tingkat dasar Kemampuan Berpikir Kritis siswa yang diprediksi. Nilai ini merupakan kemampuan minimum Kemampuan Berpikir Kritis ketika Pemanfaatan Blooket (X_1) dan Literasi Digital (X_2) diasumsikan bernilai nol.
- b. Variabel Pemanfaatan Blooket (X_1) ini memiliki koefisien regresi positif sebesar 0,287 dengan nilai signifikansi 0,003. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa Blooket memberikan dampak yang signifikan secara parsial terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. Koefisien yang positif menunjukkan hubungan yang searah. Semakin tinggi intensitas penggunaan Blooket, semakin meningkat pula kemampuan berpikir kritis siswa.
- c. Variabel Literasi Digital (X_2) ini menunjukkan koefisien regresi positif yang lebih besar, yaitu 0,380, dengan nilai signifikansi 0,000. Hasil temuan ini menegaskan bahwa Literasi Digital juga memberikan dampak yang signifikan terhadap variabel terikat. Koefisien positif ini berarti peningkatan pada tingkat literasi digital siswa akan berkorelasi positif dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis mereka.

Hasil Uji F (Simultan)

Uji F (Simultan) dilaksanakan untuk menguji apakah Pemanfaatan Blooket (X_1) dan Literasi Digital (X_2) secara bersama-sama memiliki pengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis (Y).

Tabel 2. Hasil Uji F

Sumber Uji	F Table	F Hitung	Sig.
Model Regresi (X_1 & X_2)	3,12	16,820	0,000

Berdasarkan hasil yang disajikan pada Tabel 2, interpretasinya adalah nilai F hitung adalah 16,820 dan nilai F tabel adalah 3,12. Karena F hitung jauh lebih besar daripada F table, didukung oleh nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa Blooket (X_1) dan Literasi Digital (X_2) secara simultan bersama-sama memiliki dampak yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Hasil Temuan ini juga mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan layak untuk penelitian.

Hasil Uji t (Parsial)

Uji t digunakan untuk mengamati dampak yang diberikan oleh masing-masing variabel secara individual (parsial). Hasilnya ditampilkan pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji t

Variable	t Table	t Hitung	Sig.

Blooket (X ₁)	1,994	3,011	0,003
Literasi Digital (X ₂)	1,994	4,137	0,000

Berdasarkan hasil Uji t (Parsial) di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap variabel bebas memberikan pengaruh signifikan apabila diuji secara individual keterangannya sebagai berikut:

- a. X₁ (Blooket): t hitung = 3,011, p = 0,003 < 0,05, Artinya, pemanfaatan Blooket secara individu memberikan pengaruh nyata terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. X₂ (Literasi Digital): t hitung = 4,137, p = 0,000 < 0,05, Artinya, literasi digital bukan hanya sekadar faktor pendukung, tetapi merupakan variabel yang memberikan kontribusi nyata dan signifikan terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis siswa, meskipun diuji tanpa mempertimbangkan variabel Blooket.

Koefisien Determinasi (R²)

Analisis Koefisien Determinasi (R²) menghasilkan nilai 0,315. Angka ini mengindikasikan bahwa 31,5% dari seluruh variasi atau keragaman yang terjadi pada Kemampuan Berpikir Kritis siswa dapat dijawab atau dijelaskan oleh kedua variabel yang diuji, yaitu melalui pengaruh gabungan dari Pemanfaatan Blooket dan Literasi Digital dalam model

regresi ini. Sementara itu, persentase yang lebih dominan, yaitu 68,5%, mengisyaratkan bahwa faktor-faktor penentu Kemampuan Berpikir Kritis siswa sebagian besar berasal dari pengaruh eksternal. Faktor-faktor di luar model penelitian ini dapat mencakup berbagai aspek lain, seperti metode mengajar yang diterapkan guru, tingkat motivasi intrinsik siswa, atau kondisi lingkungan belajar mereka.

Setelah serangkaian uji statistik diselesaikan meliputi analisis regresi linier berganda, uji F (simultan), uji t (parsial), serta perhitungan Koefisien Determinasi (R²) maka hasil penelitian ini selanjutnya akan diuraikan di bawah ini:

Pengaruh Pemanfaatan Blooket Mode *Fishing Frenzy* (X₁) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil analisis menunjukkan dengan jelas bahwa Penggunaan Game Blooket Mode *Fishing Frenzy* (X₁) memberikan pengaruh yang positif dan nyata pada Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Bukti ini terlihat dari angka koefisien regresi sebesar 0,287. Angka ini berarti, setiap kali terjadi peningkatan dalam penggunaan Blooket, Kemampuan Berpikir Kritis siswa juga ikut meningkat. Temuan ini diperkuat oleh Uji t. Nilai t hitung adalah 3,011 dan nilai signifikansinya (p) 0,003 angka ini jauh di bawah batas 0,05. Angka-angka ini membuktikan secara statistik bahwa, ketika Blooket digunakan secara individual, platform tersebut benar-benar memberikan

dampak yang kuat dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Kesimpulannya, semakin sering dan baik Blooket dipakai di kelas, semakin besar potensi siswa untuk menjadi lebih kritis.

Dampak positif ini muncul karena cara kerja Blooket itu sendiri. Mode permainan yang dibuat menantang dan interaktif, seperti *Fishing Frenzy*, memaksa siswa untuk lebih aktif, lebih analitis, dan langsung terlibat dalam menyelesaikan tantangan yang ada. Kegiatan ini secara otomatis menuntut siswa untuk menganalisis informasi, mengambil keputusan dalam waktu singkat, dan menilai jawaban semua hal yang merupakan inti dari berpikir kritis (Salsabila et al., 2025).

Hasil temuan penelitian ini didukung oleh penelitian menurut Nabila & Nurhamidah (2024), menyatakan bahwa Blooket adalah media digital yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dalam konteks belajar, *game* ini terbukti mampu memicu siswa untuk berpikir kritis karena setiap tahap permainan meminta mereka untuk berpikir cepat, menganalisis data, dan mengevaluasi informasi. Dengan demikian, memasukkan Blooket ke dalam pembelajaran Ekonomi terbukti sukses tidak hanya membuat suasana belajar lebih seru dan menyenangkan, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan Blooket yang diatur dengan baik memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar

yang menantang, yang pada akhirnya mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam, menelaah masalah, dan mengembangkan kemampuan menilai (evaluatif) mereka (Barokah et al., 2024).

Pengaruh Literasi Digital (X₂) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Hasil analisis regresi secara kuat menunjukkan bahwa Literasi Digital (X₂) memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Bukti ini tampak dari nilai koefisien regresi sebesar 0,380 dan nilai signifikansi (p) 0,000 jauh di bawah batas 0,05. Angka ini memberi indikasi jelas semakin baik tingkat literasi digital yang dikuasai siswa, semakin optimal pula kemampuan mereka untuk mencari, menilai, dan mengolah informasi secara kritis. Hasil temuan ini diperkuat oleh hasil Uji t (parsial), di mana variabel Literasi Digital memiliki nilai t hitung sebesar 4,137 dengan signifikansi p = 0,000. Secara statistik, data ini membuktikan bahwa Literasi Digital secara individu memberikan dampak yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis. Jelas, keterampilan ini memegang peran langsung dalam menunjang daya pikir kritis selama proses pembelajaran.

Hasil temuan penelitian ini didukung oleh penelitian menurut Rochmatika & Yana (2022), menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari literasi digital terhadap kemampuan berpikir kritis.

Studi tersebut menekankan bahwa penguasaan Literasi Digital memungkinkan siswa untuk mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital dengan lebih akurat, yang secara langsung mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, Literasi Digital memfasilitasi siswa dalam menggabungkan (menyintesis) informasi dari beragam sumber, membandingkan data yang berbeda, dan membuat interpretasi secara mandiri (Nada et al., 2023). Keterampilan dasar ini berfungsi sebagai landasan penting bagi pengembangan kemampuan analisis dan evaluasi yang lebih tinggi. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, seperti saat menggunakan Blooket, siswa dengan literasi digital yang mumpuni akan lebih siap dan optimal dalam mengikuti aktivitas interaktif, memahami instruksi digital, dan memanfaatkan semua fitur teknologi yang tersedia.

Dengan demikian, peningkatan pada Literasi Digital tidak hanya berfungsi untuk mempermudah adaptasi siswa terhadap teknologi dan *platform* baru, tetapi juga secara langsung mendorong peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam konteks pembelajaran Ekonomi. Hal ini menegaskan bahwa Literasi Digital adalah kompetensi esensial yang mutlak dikuasai oleh siswa untuk menghadapi berbagai tuntutan akademik dan kehidupan di abad ke-21.

Pengaruh Pemanfaatan Game Blooket Mode *Fishing Frenzy* (X₁) dan Literasi Digital (X₂) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Y)

Hasil Uji F secara meyakinkan menunjukkan bahwa kedua variabel bebas, yaitu Pemanfaatan Blooket (X₁) dan Literasi Digital (X₂), secara serentak bersama-sama memberikan dampak yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Bukti statistik ini terlihat dari nilai F hitung sebesar 16,820 dengan nilai signifikansi $p = 0,000$ jauh di bawah batas 0,05. Hasil temuan ini menegaskan kelayakan model regresi yang digunakan. Artinya, model ini valid dan kedua variabel yang diteliti secara kolektif efektif dalam menjelaskan perubahan atau peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis siswa.

Lebih lanjut, analisis Koefisien Determinasi (R^2) menghasilkan nilai 0,315. Angka ini diinterpretasikan bahwa 31,5% dari total variasi atau keragaman dalam Kemampuan Berpikir Kritis siswa dapat dijelaskan oleh model ini, yakni oleh gabungan pengaruh Pemanfaatan Blooket dan Literasi Digital.

Meskipun kontribusi kedua variabel ini hanya sebesar 31,5%, sisa persentase yang lebih besar, yaitu 68,5%, dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diikutsertakan dalam model penelitian. Faktor luar ini bisa berupa strategi mengajar guru, motivasi intrinsik siswa, lingkungan belajar, atau kemampuan dasar kognitif siswa.

Meskipun demikian, hasil temuan ini memperlihatkan bahwa kombinasi antara media pembelajaran berbasis *game* dan penguatan kemampuan literasi digital siswa memiliki kontribusi yang krusial terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Hasil temuan penelitian ini didukung oleh penelitian menurut Radityastuti et al. (2023), menyatakan bahwa *digital game-based learning* (pembelajaran berbasis *game* digital) terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Kesamaan ini menguatkan argumen bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket dapat menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan interaktif, sehingga secara efektif mendorong siswa untuk mengaktifkan dan menggunakan kemampuan analitis mereka.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian menurut Fatimah & Marnita (2022), menyatakan bahwa Literasi Digital memegang peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Melalui Literasi Digital, siswa dapat mengakses informasi pendidikan, mengevaluasi validitas data, serta berpikir secara analitis dan logis terhadap berbagai informasi digital yang ditemui. Kombinasi sinergis antara *game-based learning* dan penguatan Literasi Digital inilah yang semakin memperkuat Kemampuan Berpikir Kritis siswa dalam konteks pembelajaran modern.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi Pemanfaatan Blooket dan peningkatan Literasi Digital memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis siswa, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi kelas X di SMAN 3 Samarinda. Hasil temuan penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan strategi pembelajaran yang menggabungkan media interaktif dengan kompetensi literasi digital sebagai bagian dari inovasi pendidikan abad ke-21, guna membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis yang relevan dengan kebutuhan belajar di masa kini.

KESIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pemanfaatan *Game Blooket Mode Fishing Frenzy* dan Literasi Digital secara kolektif memberikan dampak yang signifikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa kelas X di SMAN 3 Samarinda. Secara individual (parsial), penggunaan Blooket sebagai media permainan edukatif terbukti berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga efektif mendorong siswa untuk berpikir lebih cepat, strategis, dan analitis. Di sisi lain, Literasi Digital berperan krusial dalam memfasilitasi siswa untuk mengakses, mengevaluasi, dan menyintesis informasi secara tepat, yang pada

gilirannya meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

Karena kedua variabel tersebut terbukti memiliki pengaruh signifikan secara simultan, maka integrasi Pemanfaatan Blooket dan penguatan Literasi Digital merupakan strategi pembelajaran yang tidak hanya relevan, tetapi juga sangat efektif dalam mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi. Hasil temuan ini menegaskan kembali pentingnya inovasi dalam pendidikan guna memastikan siswa dapat terlibat secara aktif, kreatif, dan analitis dalam menghadapi masalah serta mengambil keputusan yang tepat di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media pembelajaran berbasis *game* edukasi matematika untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik: Tinjauan pustaka sistematis. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Barokah, I., Elang Gumelar, R., & Munawaroh, T. (2024). The effect of Blooket game towards students' vocabulary mastery at the seventh-grade students of SMP-IT Mathla'ul Anwar Malingping in academic year 2023/2024. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education (JCIPE)*, 2(1), 51–58.
- Diantini, N., & Purwanti. (2025). Berpikir kritis dalam menghadapi tantangan disinformasi di era digital. *At-Taklim: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 830–837. <https://doi.org/10.71282/attaklim.v2i1.110>
- Efendi, P. M., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Keterampilan abad 21 kaitannya dengan karakteristik masyarakat di era abad 21. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 78–88. <https://doi.org/10.33603/caruban.v6i1.8009>
- Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>
- Fatimah, F., & Marnita, M. (2023). Literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah IPBA. *Berkala Fisika Indonesia: Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran dan Aplikasinya*, 14(1), 46–54. <https://doi.org/10.12928/bfijifpa.v14i1.25524>

- Johni, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan kuis digital berbasis gamifikasi menggunakan Blooket pada mata pelajaran informatika di SMPN 3 Bukit tinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 939–946. <https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2116>
- Mahrudin, A., Hanipa, S. L., Ramlan, Z. Z., Kulsum, D. P., & Prasetyo, T. (2025). Implementasi pembelajaran interaktif melalui games edukasi berbasis web pada siswa kelas VI SDN Cigombong 05. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1), 104–113. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i1.15744>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107. <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Nada, A. Q., & Indrawan, D. (2023). Analisis tingkat literasi digital guru pendidikan sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.30605/cjpe.612023.2481>
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi digital game based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah matematis siswa SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96–105. <https://doi.org/10.30821/axiom.v12i1.16047>
- Salsabila, O. S., Abidin, M., & Yurisa, P. R. (2025). Enhancing vocabulary learning through the Blooket application: Effects on motivation and achievement among Arabic learners. *Abjadia: International Journal of Education*, 10(2), 516–521. <https://doi.org/10.18860/abj.v10i2.32340>
- Sari, A. P., & Munir, M. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di kelas. *Jurnal Teknologi Transformasi Digital*, 4(2), 977–983. <https://doi.org/10.47709/digitec.v4i2.5127>
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2016). *Research methods for business: A skill-building approach* (7th ed.). Chichester: Wiley.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.