

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN APLIKASI
BLOOKET TERHADAP LITERASI MATEMATIS SISWA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Della Cahya Ningrum^{1*}, Dya Ayu Agustiana Putri²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas
Bhinneka PGRI

^{1*}dellacahya1202@gmail.com, ²dyaayu.10034@gmail.com

Corresponding author*

ABSTRACT

This study aimed to describe the effect of interactive learning media assisted by the Blooket application on the mathematical literacy of fifth-grade elementary school students. The problem addressed in this study was students' low ability to understand mathematical information, formulate contextual problems, apply concepts, interpret solutions, and evaluate answers in plane-figure topics. A quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design was applied. The research involved 53 fifth-grade students in Tulungagung Regency, consisting of 32 students in the experimental class using Blooket and 21 students in the control class using Wayground. Data were collected through eight essay test items based on mathematical literacy indicators and were analyzed using validity, reliability, descriptive statistics, N-Gain, Shapiro-Wilk normality test, Levene homogeneity test, and Independent Samples T-Test with Jamovi 2.7.8. The findings showed that the posttest mean of the experimental class was 87.1, higher than the control class mean of 75.2. The experimental class obtained a high N-Gain score of 0.781, while the control class obtained a moderate N-Gain score of 0.599. The posttest t-test produced $p < 0.001$ with Cohen's $d = 1.330$. These results indicate that Blooket significantly improves students' mathematical literacy in plane-figure learning.

Keywords: Blooket, Interactive Learning Media, Mathematical Literacy, Elementary School, Plane Figures

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* terhadap literasi matematis siswa kelas V sekolah dasar. Permasalahan penelitian berangkat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami informasi matematika, merumuskan masalah kontekstual, menerapkan konsep, menafsirkan solusi, dan mengevaluasi jawaban pada materi bangun datar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* bentuk *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian berjumlah 53 siswa kelas V di Kabupaten Tulungagung, terdiri atas 32 siswa kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* dan 21 siswa kelas kontrol yang menggunakan *Wayground*. Data dikumpulkan melalui delapan soal uraian berbasis indikator literasi matematis dan dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, *N-Gain*, normalitas *Shapiro-Wilk*, homogenitas *Levene*, serta

Independent Samples T-Test menggunakan *Jamovi 2.7.8*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,1, lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 75,2. Nilai *N-Gain* kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, yaitu 0,781, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang, yaitu 0,599. Uji *t posttest* menghasilkan $p < 0,001$ dengan *Cohen's d* sebesar 1,330. Temuan ini menunjukkan bahwa *Blooket* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan literasi matematis siswa pada pembelajaran bangun datar.

Kata Kunci: *Blooket*, Media Pembelajaran Interaktif, Literasi Matematis, Sekolah Dasar, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis karena menjadi fondasi awal pembentukan pengetahuan, sikap, dan keterampilan belajar siswa. Pada fase ini, siswa tidak hanya mempelajari kemampuan membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mulai membangun cara berpikir, rasa ingin tahu, serta kebiasaan menyelesaikan masalah. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pembelajaran di sekolah dasar perlu diarahkan agar siswa mampu menggunakan pengetahuan secara bermakna, kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penguatan kualitas pembelajaran juga tidak dapat dilepaskan dari kemampuan guru memilih media, metode, serta strategi yang relevan dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum saat ini (Ni'mah et al., 2025; Ali et al., 2025).

Matematika merupakan mata pelajaran pokok yang berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Melalui pembelajaran matematika, siswa belajar memahami pola, hubungan, ukuran, bentuk, dan pemecahan masalah yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari. Namun, matematika masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit karena pembelajaran lebih banyak menekankan hafalan rumus dan jawaban akhir daripada pemahaman konsep serta proses berpikir. Kondisi tersebut berdampak pada lemahnya kemampuan siswa ketika berhadapan dengan soal cerita, soal kontekstual, atau persoalan yang menuntut alasan matematis secara runtut (Haryadi et al., 2025; Kulsum et al., 2025).

Salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika adalah literasi matematis. Literasi matematis

tidak hanya berhubungan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga mencakup kemampuan merumuskan masalah, menggunakan konsep, menafsirkan hasil, dan mengevaluasi solusi dalam berbagai situasi nyata. Siswa yang memiliki literasi matematis baik mampu membaca informasi, menentukan data penting, memilih strategi penyelesaian, melakukan perhitungan secara tepat, serta menjelaskan makna jawaban yang diperoleh. Dengan demikian, literasi matematis menjadi bekal penting agar siswa dapat menggunakan matematika secara fungsional dalam kehidupan sehari-hari (Muslim, 2023; Dhani et al., 2025; Faisal et al., 2025).

Permasalahan literasi matematis masih menjadi perhatian dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada pada taraf yang perlu ditingkatkan, terutama pada kemampuan menerapkan konsep matematika dalam konteks kehidupan nyata (Atikah et al., 2024). Kondisi ini sejalan dengan temuan awal pada siswa kelas V di dua sekolah dasar Kabupaten Tulungagung. Siswa cenderung dapat menyelesaikan soal yang bentuknya

rutin, tetapi mengalami kesulitan ketika soal disajikan dalam bentuk cerita. Kesulitan tampak pada tahap memahami informasi, menentukan rumus, menyusun langkah penyelesaian, serta menyimpulkan hasil perhitungan sesuai konteks soal.

Hasil wawancara awal dengan guru kelas V menunjukkan bahwa sebagian siswa masih terbiasa menjawab soal secara tergesa-gesa, membaca soal tanpa memahami makna, dan lebih mengandalkan hafalan rumus. Ketika diberikan soal bangun datar yang dikaitkan dengan situasi sehari-hari, siswa sering tidak mampu membedakan informasi yang diketahui, hal yang ditanyakan, serta langkah yang harus digunakan. Gejala tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran perlu memberi ruang yang lebih luas bagi siswa untuk membaca masalah, berdiskusi, mencoba strategi, menerima umpan balik, dan mengevaluasi jawaban. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru kurang memadai untuk menumbuhkan kebiasaan berpikir literatif dalam matematika (Bella Juniar & Meiliasari, 2025; Hardianti et al., 2025).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa terlibat secara langsung melalui tampilan visual, respons cepat, kuis, permainan, dan umpan balik. Keterlibatan tersebut membantu siswa mempertahankan perhatian, meningkatkan motivasi, dan memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media digital juga sejalan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini karena memberi kesempatan kepada guru untuk menyajikan soal, mengontrol aktivitas, dan mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih cepat (Ge'e & Dahlan, 2025; Ali et al., 2025; Nurhaswinda et al., 2025).

Blooket merupakan salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan guru untuk menyajikan kuis interaktif. Dalam *Blooket*, soal tidak hanya muncul sebagai latihan biasa, tetapi dikemas dalam tantangan permainan dengan skor, mode permainan, dan umpan balik yang mendorong siswa aktif menjawab. Karakteristik ini sesuai dengan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, kompetisi sehat, dan

tampilan visual menarik. Penggunaan *Blooket* berpotensi membuat pembelajaran matematika lebih hidup karena siswa terdorong membaca soal secara cermat, memilih jawaban, dan memperbaiki kesalahan berdasarkan umpan balik yang diterima (Darma et al., 2025; Anggun Siska Pratiwi et al., 2025; Khanah & Alam, 2025).

Penelitian tentang media interaktif dan gamifikasi menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan partisipasi, minat, dan kesiapan siswa dalam memahami materi. Pada pembelajaran matematika, keterlibatan aktif sangat penting karena siswa perlu membangun hubungan antara konsep, prosedur, dan konteks masalah. *Blooket* tidak hanya digunakan untuk membuat siswa senang, tetapi juga dapat dirancang untuk mendukung indikator literasi matematis, misalnya melalui soal cerita bangun datar yang meminta siswa mengidentifikasi informasi, menerapkan rumus luas atau keliling, menafsirkan makna hasil, dan mengevaluasi kebenaran jawaban (Maslihah et al., 2025; Doni et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* terhadap literasi matematis siswa kelas V sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada materi bangun datar karena materi ini dekat dengan kehidupan sehari-hari dan memberi peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan memahami bentuk, ukuran, luas, keliling, serta pemecahan masalah kontekstual. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh penggunaan *Blooket* terhadap literasi matematis siswa kelas V sekolah dasar di Kabupaten Tulungagung.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Desain eksperimen semu dipilih karena penelitian dilaksanakan pada kelas yang sudah terbentuk di sekolah sehingga peneliti tidak melakukan pengacakan subjek secara penuh. Bentuk desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan pemberian *pretest* dan *posttest*. Kelas

eksperimen memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif *Blooket*, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media *Wayground*. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan berbeda (Sugiyono, 2023).

Penelitian dilaksanakan di dua sekolah dasar di Kabupaten Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Kelas eksperimen adalah kelas V SD Negeri 1 Jepun dengan jumlah 32 siswa, sedangkan kelas kontrol adalah kelas V SD Negeri 2 Wajak Kidul dengan jumlah 21 siswa. Dengan demikian, jumlah subjek uji hipotesis adalah 53 siswa. Selain itu, uji instrumen dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri 1 Jepun yang telah mempelajari materi bangun datar. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesesuaian jenjang, materi, ketersediaan kelas, serta kebutuhan penelitian.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif

berbantuan aplikasi *Blooket*. Variabel terikat adalah literasi matematis siswa pada materi bangun datar. Literasi matematis dalam penelitian ini diukur melalui empat aspek, yaitu merumuskan dan mengidentifikasi masalah, menerapkan konsep matematika, menafsirkan solusi dalam pemecahan masalah, serta mengevaluasi solusi pemecahan masalah. Keempat aspek tersebut diturunkan menjadi delapan butir soal uraian agar siswa dapat menunjukkan proses berpikir matematis secara lebih jelas.

Tabel 1 Desain dan Subjek Penelitian

Komponen	Keterangan
Jenis penelitian	Kuantitatif, <i>quasi experimental design</i>
Desain	<i>Nonequivalent control group design</i>
Kelas eksperimen	32 siswa kelas V SD Negeri 1 Jepun, menggunakan <i>Blooket</i>
Kelas kontrol	21 siswa kelas V SD Negeri 2 Wajak Kidul, menggunakan <i>Wayground</i>
Instrumen utama	Tes uraian literasi matematis materi bangun datar sebanyak 8 soal
Analisis data	Validitas, reliabilitas, statistik deskriptif, <i>N-Gain</i> , <i>Shapiro-Wilk</i> , <i>Levene</i> , <i>Independent Samples T-Test</i>

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara awal, tes, dan dokumentasi. Observasi awal digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran matematika di kelas V, sedangkan observasi pelaksanaan digunakan untuk memastikan bahwa setiap tahapan pembelajaran berjalan sesuai

rancangan. Wawancara awal dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperkuat informasi mengenai kesulitan literasi matematis. Tes diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan literasi matematis sebelum dan sesudah pembelajaran.

Instrumen tes dikembangkan berdasarkan indikator literasi matematis. Soal berbentuk uraian dipilih karena dapat menampilkan cara siswa memahami masalah, menuliskan informasi, memilih rumus, melakukan perhitungan, menafsirkan hasil, dan mengevaluasi solusi. Skor tes menggunakan skala 0-4 pada setiap butir sehingga penilaian tidak hanya berorientasi pada jawaban akhir, tetapi juga mempertimbangkan kelengkapan langkah penyelesaian. Instrumen divalidasi oleh dua validator dan dilanjutkan dengan uji konstruk serta reliabilitas menggunakan *Jamovi* versi 2.7.8.

Tabel 2 Kisi-kisi Indikator Literasi Matematis

Aspek	Indikator	No
Merumuskan masalah	Memahami informasi soal dan membuat model matematika.	1-2
Menerapkan konsep	Menggunakan rumus luas/keliling sesuai prosedur.	3-4
Menafsirkan solusi	Menjelaskan makna hasil sesuai konteks.	5-6
Mengevaluasi solusi	Menilai langkah dan simpulan.	7-8

Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, data dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui rata-rata *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Kedua, peningkatan kemampuan literasi matematis dihitung menggunakan *N-Gain*. Kriteria *N-Gain* meliputi kategori tinggi untuk $g \geq 0,70$, sedang untuk $0,30 \leq g < 0,70$, dan rendah untuk $g < 0,30$. Ketiga, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene*. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Setelah asumsi terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan dengan *Independent Samples T-Test* pada taraf signifikansi 5%. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan literasi matematis antara siswa yang belajar menggunakan *Blooket* dan siswa yang belajar menggunakan *Wayground*. Selain nilai signifikansi, penelitian juga menghitung ukuran efek menggunakan *Cohen's d*. Ukuran efek digunakan untuk menafsirkan besar pengaruh perlakuan sehingga hasil penelitian tidak hanya dilihat dari kebermaknaan statistik, tetapi juga

dari kekuatan pengaruh secara praktis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kelayakan Instrumen Penelitian

Kelayakan instrumen merupakan langkah penting sebelum tes digunakan untuk mengukur literasi matematis siswa. Validasi isi dilakukan oleh dua validator dengan memperhatikan kesesuaian materi, konstruksi soal, indikator literasi matematis, dan kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori sangat valid. Validator pertama memberikan persentase 86,25%, validator kedua 88,75%, sehingga rata-rata validasi isi mencapai 87,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa butir soal telah sesuai dengan materi bangun datar dan indikator literasi matematis yang ingin diukur.

Selain validasi isi, instrumen juga diuji secara konstruk dan reliabilitas. Hasil uji konstruk menunjukkan nilai *KMO* keseluruhan pada pengujian kedua sebesar 0,849 dan *Bartlett's Test* menghasilkan $p < 0,001$. Nilai tersebut menunjukkan bahwa data memadai untuk dianalisis dan butir soal memiliki keterkaitan yang

mendukung konstruk literasi matematis. Reliabilitas instrumen menghasilkan *Cronbach's alpha* sebesar 0,856, yang berada pada kategori baik. Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan sebagai alat ukur literasi matematis siswa kelas V.

Tabel 3 Ringkasan Kelayakan Instrumen

Aspek uji	Hasil utama	Interpretasi
Validasi isi validator 1	86,25%	Sangat valid
Validasi isi validator 2	88,75%	Sangat valid
Rata-rata validasi isi	87,5%	Sangat valid
KMO pengujian kedua	0,849	Memadai
<i>Bartlett's Test</i>	$p < 0,001$	Korelasi antarbutir signifikan
<i>Cronbach's alpha</i>	0,856	Reliabel kategori baik

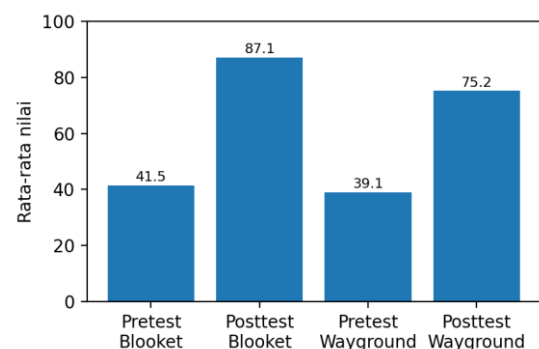
Deskripsi Hasil Literasi Matematis

Hasil deskriptif menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif seimbang. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 41,5, sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 39,1. Selisih rata-rata sebesar 2,4 menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang tidak jauh berbeda sebelum perlakuan diberikan. Kondisi awal yang relatif seimbang penting karena perbedaan hasil akhir dapat lebih tepat dikaitkan dengan perlakuan pembelajaran yang diterapkan.

Setelah pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan hasil pada kedua kelas. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* meningkat menjadi 87,1, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan *Wayground* meningkat menjadi 75,2. Peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa *Blooket* mampu memberi pengalaman belajar yang lebih kuat dalam membantu siswa memahami soal, menerapkan konsep bangun datar, dan menafsirkan jawaban dalam konteks masalah.

Tabel 4 Ringkasan Statistik Deskriptif dan N-Gain

Kelompok	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
<i>Blooket</i>	41,5	87,1	0,781	Tinggi
<i>Wayground</i>	39,1	75,2	0,599	Sedang



Grafik 1 Perbandingan Rata-rata Pretest dan Posttest

Peningkatan Berdasarkan N-Gain

Analisis *N-Gain* memberikan gambaran mengenai seberapa besar peningkatan kemampuan literasi matematis setelah proses

pembelajaran. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,781 yang termasuk kategori tinggi. Artinya, pembelajaran menggunakan *Blooket* memberikan peningkatan yang kuat terhadap kemampuan siswa. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan nilai, tetapi juga lebih mampu menyusun langkah penyelesaian dan mengaitkan hasil perhitungan dengan situasi soal.

Kelas kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi berada pada kategori sedang dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,599. Peningkatan pada kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media *Wayground* tetap memberi dampak positif terhadap pembelajaran. Namun, peningkatan tersebut belum sebesar kelas eksperimen. Perbedaan ini menunjukkan bahwa unsur permainan, tampilan visual, tantangan, dan umpan balik dalam *Blooket* lebih efektif mendorong keterlibatan siswa pada kegiatan literasi matematis.

Pada kelas eksperimen, siswa tampak lebih antusias mengikuti permainan belajar. Kuis yang dikemas dalam mode permainan mendorong siswa membaca soal dengan lebih hati-hati karena setiap jawaban

langsung berdampak pada skor permainan. Kondisi tersebut membuat siswa lebih fokus memahami kata kunci, informasi yang diketahui, dan strategi yang harus digunakan. *Blooket* juga memberi umpan balik langsung sehingga siswa dapat mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman. Proses ini mendukung terbentuknya kebiasaan reflektif dalam menyelesaikan soal matematika.

Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Sebelum uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai *p pretest* sebesar 0,570 dan *p posttest* sebesar 0,631. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas *Levene* menunjukkan *p pretest* sebesar 0,602 dan *p posttest* sebesar 0,826. Kedua nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05 sehingga varians kelompok dinyatakan homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji parametrik *Independent Samples T-Test*.

Hasil uji *t* pada data *pretest* menunjukkan nilai $t = 0,788$ dengan $p = 0,435$. Nilai p yang lebih besar dari

0,05 menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan. Hasil ini memperkuat bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Setelah perlakuan diberikan, uji t pada data *posttest* menunjukkan nilai $t = 4,736$ dengan $p < 0,001$. Nilai p yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah pembelajaran.

Ukuran efek pada *posttest* menghasilkan *Cohen's d* sebesar 1,330. Nilai ini termasuk kategori sangat besar, sehingga pengaruh *Blooket* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga kuat secara praktis. Selisih rata-rata *posttest* sebesar 11,89 menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Blooket* memperoleh capaian literasi matematis lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan *Wayground*. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* berpengaruh terhadap literasi matematis siswa dapat diterima.

Tabel 5 Ringkasan Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis

Uji	Nilai	p	Ket.
Normalitas <i>pretest</i>	$W = 0,981$	0,570	Normal

Normalitas <i>posttest</i>	$W = 0,983$	0,631	Normal
Homogenitas <i>pretest</i>	$F = 0,2748$	0,602	Homogen
Homogenitas <i>posttest</i>	$F = 0,0491$	0,826	Homogen
<i>t-test pretest</i>	$t = 0,788; d = 0,221$	0,435	Tidak sig.
<i>t-test posttest</i>	$t = 4,736; d = 1,330$	< 0,001	Sig.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Blooket* memberikan pengaruh positif terhadap literasi matematis siswa kelas V. Pengaruh tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *Blooket* yang menggabungkan aktivitas latihan soal, permainan, kompetisi sehat, dan umpan balik langsung. Pada pembelajaran konvensional, siswa sering pasif dan menunggu penjelasan guru. Sebaliknya, pembelajaran berbantuan *Blooket* menempatkan siswa sebagai peserta aktif yang harus membaca, memahami, memilih strategi, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Proses ini memperkuat keterampilan literasi matematis karena siswa berlatih menghubungkan konsep matematika dengan persoalan nyata.

Peningkatan tertinggi pada kelas eksperimen berkaitan dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Ketika soal matematika disajikan dalam

permainan, siswa tidak langsung merasa terbebani. Mereka terdorong mencoba, menjawab, dan memperbaiki kesalahan. Kondisi psikologis yang lebih positif membantu siswa fokus pada makna soal. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, responsif, dan tidak monoton (Ali et al., 2025; Ge'e & Dahlan, 2025).

Blooket juga mendukung aspek merumuskan dan mengidentifikasi masalah. Soal-soal yang disusun berbasis situasi kontekstual memaksa siswa untuk menemukan informasi yang diketahui dan ditanyakan sebelum memilih jawaban. Pada tahap ini, siswa belajar membaca soal secara cermat. Kebiasaan tersebut penting karena banyak kesalahan dalam literasi matematis terjadi bukan karena siswa tidak bisa menghitung, melainkan karena siswa kurang tepat memahami informasi awal. Dengan bantuan kuis interaktif, latihan membaca soal menjadi lebih menarik dan tidak terasa sebagai aktivitas yang kaku.

Pada aspek menerapkan konsep matematika, siswa kelas eksperimen berlatih menggunakan rumus luas dan keliling bangun datar dalam berbagai bentuk soal. Mode permainan *Blooket* membuat latihan soal berlangsung berulang tanpa membuat siswa cepat jenuh. Pengulangan yang bermakna membantu siswa mengingat konsep, tetapi tetap menuntut pemahaman karena setiap soal memiliki konteks yang berbeda. Dengan demikian, *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media latihan konsep yang mendorong siswa menggunakan strategi penyelesaian secara lebih terarah.

Pada aspek menafsirkan solusi, siswa diarahkan untuk memahami makna hasil perhitungan. Dalam pembelajaran matematika, jawaban numerik tidak selalu cukup. Siswa perlu mengetahui apa arti angka yang diperoleh dalam konteks soal, misalnya luas lantai, keliling taman, atau ukuran bidang tertentu. Aktivitas diskusi setelah permainan membantu siswa menjelaskan alasan dan makna jawaban. Proses ini membuat siswa tidak berhenti pada hasil akhir, tetapi belajar menghubungkan angka dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Pada aspek mengevaluasi solusi, *Blooket* memberi kesempatan kepada siswa untuk mengetahui kesalahan melalui umpan balik cepat. Ketika jawaban kurang tepat, siswa dapat mengamati kembali soal dan membandingkan dengan pembahasan guru. Evaluasi semacam ini penting karena literasi matematis menuntut kemampuan memeriksa kewajaran jawaban. Siswa perlu menilai apakah langkah yang dipilih sudah sesuai, apakah rumus yang digunakan tepat, dan apakah kesimpulan yang dibuat dapat diterima. Kegiatan refleksi setelah permainan memperkuat kemampuan tersebut.

Hasil penelitian ini mendukung kajian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *Blooket* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang kompetitif, menyenangkan, dan mudah diakses (Darma et al., 2025; Anggun Siska Pratiwi et al., 2025). Temuan ini juga sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi (Maslihah et al., 2025; Khanah & Alam, 2025). Dalam

penelitian ini, pengaruh tersebut tampak pada perbedaan rata-rata *posttest* dan *N-Gain* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen.

Perbandingan dengan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media digital saja belum tentu menghasilkan peningkatan yang sama. Kelas kontrol yang menggunakan *Wayground* tetap mengalami peningkatan, tetapi kategorinya sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media digital akan lebih optimal apabila memiliki rancangan aktivitas yang benar-benar melibatkan siswa, memberi tantangan, dan menghubungkan soal dengan konteks belajar. *Blooket* tampak lebih kuat dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Keterlaksanaan pembelajaran pada kedua kelas mencapai 100% dengan kategori sangat baik. Artinya, seluruh kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup terlaksana sesuai rancangan. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa perbedaan hasil *posttest* tidak disebabkan oleh ketidakterlaksanaan pembelajaran, melainkan lebih berkaitan dengan perbedaan media

dan pengalaman belajar yang diterima siswa. Pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan lancar karena guru dapat membimbing siswa mengakses *Blooket*, menjelaskan aturan permainan, mengontrol jalannya kuis, dan mengaitkan hasil permainan dengan pembahasan konsep.

Secara pedagogis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Blooket* dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan *Blooket* pada tahap apersepsi, latihan, evaluasi formatif, atau penguatan materi. Namun, penggunaan *Blooket* perlu dirancang dengan cermat. Soal yang dimasukkan tidak boleh hanya berupa pilihan jawaban sederhana, tetapi harus tetap menuntut proses berpikir literatif. Guru juga perlu menutup kegiatan permainan dengan diskusi dan refleksi agar siswa memahami alasan jawaban, bukan hanya mengejar skor.

Berdasarkan hasil penelitian, *Blooket* terbukti memberi pengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi matematis siswa kelas V pada materi bangun datar. Peningkatan tersebut tercermin dari rata-rata *posttest* yang lebih tinggi, *N-Gain*

kategori tinggi, hasil uji *t* yang signifikan, dan ukuran efek yang sangat besar. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang sesuai karakteristik siswa sekolah dasar dapat membantu siswa memahami matematika secara lebih bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap literasi matematis siswa kelas V sekolah dasar pada materi bangun datar. Kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 87,1 dan *N-Gain* sebesar 0,781 dengan kategori tinggi. Kelas kontrol yang menggunakan *Wayground* memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 75,2 dan *N-Gain* sebesar 0,599 dengan kategori sedang. Hasil *Independent Samples T-Test* pada *posttest* menunjukkan $p < 0,001$ dengan *Cohen's d* sebesar 1,330, sehingga pengaruh *Blooket* berada pada kategori sangat besar.

Blooket membantu siswa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran. Media ini mendukung siswa dalam memahami informasi soal, menerapkan konsep bangun datar, menafsirkan hasil perhitungan, serta mengevaluasi solusi. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan *Blooket* sebagai alternatif media pembelajaran matematika, terutama ketika materi membutuhkan latihan kontekstual dan keterlibatan siswa secara langsung. Penelitian selanjutnya dapat memperluas penerapan *Blooket* pada materi matematika lain, jenjang berbeda, atau jumlah sampel yang lebih besar agar diperoleh gambaran pengaruh yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Siska Pratiwi, M. S. Najwa, & 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>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Hidayat, F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Atikah, H. F., Sarifah, I., & Yudha, C. B. (2024). Analisis kemampuan literasi matematika dalam pandangan PISA 2022. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 15(2), 152.
[https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15\(2\).152-161](https://doi.org/10.21927/literasi.2024.15(2).152-161)
- Bella Juniar, B., & Meiliasari. (2025). Systematic literature review: Model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 8(2), 70-79.
<https://doi.org/10.37150/jp.v8i2.3189>
- Darma, S., Khairunnisa, C. F., Shavab, O. A. K., & Sofiani, Y. (2025). Peningkatan minat belajar sejarah siswa melalui media pembelajaran *Blooket* di kelas XI. 12(2), 279-288.
- Dhani, M. I., Ambarwati, L., & Sovia, A. (2025). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning terhadap kemampuan literasi matematika ditinjau dari kemampuan awal matematika siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 370-382.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1442>
- Doni, C. P., Hasibuan, R., Jundi, M., & Sriwahyuningsih, R. (2025). Which *online quiz platform* works best for Arabic at senior high school?: A comparative empirical study of *Blooket*, *Quizizz*, *Wordwall*, and *Kahoot*. 11(2), 380-395.
- Faisal, Kamar, I., Rizki, M. N., Bahri, S., & Fibarzi, W. U. (2025). Peningkatan literasi matematika melalui media ular tangga matematika di SD Negeri 10 Syamtalira Bayu. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 235-239.

- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Hardianti, D., Asnawati, R., Utami, L. F., Asyhara, S. A., & Lestari, F. (2025). Hubungan Profil Pelajar Pancasila dalam kerangka Merdeka Belajar terhadap kemampuan literasi matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 54-65.
- Haryadi, R., Ardiawan, Y., Septianawati, D., & Oktaviana, D. (2025). Kemampuan literasi matematika pada soal cerita siswa SD Negeri 2 Tegal Yoso. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 23(1), 88-98. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v23i1.8398>
- Khanah, D., & Alam, N. A. R. (2025). Pemanfaatan aplikasi *Blooket* untuk meningkatkan pembelajaran mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 7(1), 258-278. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i1.6976>
- Kulsum, U., Arum, W. F., & Kurniawan, A. P. (2025). Deskripsi antusiasme belajar siswa dengan media *Zep Quiz* pada pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(4), 1795-1805. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7228>
- Labibah, F., Febriarni, E., & Setiawan, A. (2024). *Blooket* as an evaluation media for Arabic. *Nady Al-Adab: Jurnal Bahasa Arab*, 21(3), 65-80.
- Maslihah, A., Maula, K., Aziroh, U., & Bashith, A. (2025). Kompetensi kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 94-106.
- Muslim, M. F. (2023). Pengembangan modul matematika berbasis problem based learning untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis kelas VII. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Matematika*, 12(1), 556-569. <https://doi.org/10.24036/pmat.v12i1.14295>
- Ni'mah, N., Setiawan, D., & Ziaurrahman, M. (2025). Optimalisasi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. 2025.
- Nurhaswinda, Wardana, Y. N., Ramadhani, N., Pradela, D., & Jesyka. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi peluang di sekolah dasar. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 49-55.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.