

PENGARUH MEDIA BLOOKET BERBASIS MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA

Eka Nur Fatmasari¹, Yovita Puspasari², Wahyu Nurmalasari³

^{1,2,3} PGSD STKIP PGRI Trenggalek

¹ekanurfatmasari@gmail.com, ²yovitapuspasari@stkippgritrenggalek.ac.id,

³wnurmalasari92@gmail.com

ABSTRACT

Numeracy literacy is crucial for elementary school students in solving contextual mathematical problems. Nevertheless, initial testing of fourth-grade students at SDN 2 Prambon and SDN 3 Prambon on pictograms and bar charts revealed that 74.4% of students had not reached the Learning Objectives Criterion (KKTP). To address this issue, an interactive learning intervention was implemented using Blooket based on Game-Based Learning (GBL). This quantitative quasi-experimental study with a nonequivalent control group design aimed to examine the effect of GBL-based Blooket media on students' numeracy literacy. Utilizing a saturated sampling technique, the study involved 39 students (24 in the experimental class and 15 in the control class). Data collected through observations, questionnaires, and tests were processed using SPSS 25, including prerequisite tests, Independent Samples t-Test, and N-Gain analysis. Hypothesis testing yielded a significance value of 0.007 ($< 0,05$), confirming a significant effect of GBL-based Blooket media. The N-Gain score of the experimental class (62.61%), which surpassed that of the control class (47.61%), proves the superior effectiveness of GBL-based Blooket media in enhancing students' numeracy literacy.

Keywords: Blooket, Game Based Learning, Numeracy Literacy Skills

ABSTRAK

Kemampuan literasi numerasi sangat krusial bagi siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika kontekstual. Meski demikian, tes awal kelas IV SDN 2 Prambon dan SDN 3 Prambon pada materi piktogram dan diagram batang mencatatkan 74,4% siswa belum mencapai KKTP. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan intervensi pembelajaran interaktif menggunakan Blooket berbasis *Game Based Learning* (GBL). Penelitian kuantitatif eksperimen semu (*quasi-experiment*) berdesain *nonequivalent control group design* ini bertujuan menguji pengaruh media Blooket berbasis GBL terhadap literasi numerasi siswa. Melalui teknik *sampling* jenuh, penelitian melibatkan 39 siswa (24 kelas eksperimen dan 15 kelas kontrol). Pengumpulan data via observasi, angket, dan tes diolah dengan SPSS 25 mencakup uji prasyarat, *Independent Samples t-Test*, serta *N-Gain*. Uji hipotesis menghasilkan

nilai signifikansi 0,007 ($< 0,05$), mengonfirmasi pengaruh signifikan media Blooket berbasis GBL. Hasil *N-Gain* kelas eksperimen (62,61%) yang melampaui kelas kontrol (47,61%) membuktikan keunggulan efektivitas media Blooket GBL dalam menguatkan literasi numerasi siswa.

Kata Kunci: *Blooket*, *Game Based Learning* (GBL), Kemampuan Literasi Numerasi

A. Pendahuluan

Pendidikan masa kini menaruh perhatian besar pada peningkatan kemampuan literasi numerasi guna bekal siswa dalam berpikir secara logis, kritis, serta mampu mengambil keputusan secara tepat. Literasi merupakan kompetensi yang memungkinkan individu mengakses, menafsirkan, dan mengolah informasi secara efektif dengan memanfaatkan berbagai keterampilan yang dimiliki (Alfarizi, dkk., 2025: 22). Sementara itu, numerasi adalah kecakapan seseorang dalam memahami serta menerapkan informasi yang berhubungan dengan bilangan untuk memecahkan masalah sekaligus mengambil keputusan dalam kehidupan (Mahmud & Pratiwi., 2019: 70). Dengan demikian, penguatan kemampuan menjadi capaian yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan keterkaitan antara kemampuan membaca dan berhitung, literasi numerasi dapat

diartikan sebagai capaian dalam memahami, mengartikan, menggunakan, serta mengomunikasikan data kuantitatif dan simbol-simbol matematis (Maghfiroh, dkk., 2021: 3343). Kemampuan ini tidak hanya berfokus pada keterampilan berhitung, melainkan juga menuntut kecakapan siswa dalam menelaah serta mengolah informasi secara kritis, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi serta fakta yang berada (Muliantara & Suarni, 2022: 4850).

Demikian, literasi numerasi dikategorikan jadi satu fondasi utama yang perlu ditanamkan secara konsisten sejak masa sekolah dasar karena memiliki peranan krusial dalam peningkatan sumber daya manusia. Kemampuan ini juga mencerminkan kecakapan berpikir yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan pada abad ke-21, yang menuntut individu mampu mengolah informasi dan

menyelesaikan permasalahan secara efektif (Darmastuti, dkk., 2024: 18). Dengan demikian, semakin baik kemampuan literasi numerasi yang dimiliki siswa, semakin besar pula kemampuan mereka dalam memahami berbagai situasi nyata, menganalisis informasi secara sistematis, serta mengambil keputusan yang tepat dan rasional.

Urgensi penguatan literasi numerasi semakin terlihat apabila dikaitkan dengan capaian kemampuan siswa Indonesia pada tingkat internasional. Laporan PISA 2022 oleh OECD mengonfirmasi rendahnya capaian kompetensi siswa Indonesia di tingkat global. Dengan menduduki peringkat ke-70 dari 80 negara, Indonesia mencatatkan skor rerata sebesar 359 pada literasi membaca, 366 pada matematika, dan 383 pada sains. Angka tersebut memperlihatkan kesenjangan yang signifikan dari rata-rata standar OECD, yaitu 476 (membaca), 472 (matematika), dan 485 (sains). Kondisi tersebut dapat dipahami sebagai kecakapan siswa Indonesia saat memahami, menerapkan, serta menggunakan konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan masih memerlukan perhatian yang

serius. Meskipun terdapat peningkatan dibandingkan hasil sebelumnya, penguatan kualitas pembelajaran tetap diperlukan agar kemampuan literasi, numerasi, dan sains siswa dapat berkembang secara optimal.

Rendahnya kemampuan literasi numerasi tercermin pada kondisi kegiatan belajar di sekolah dasar. Merujuk tes awal yang ditujukan pada siswa kelas IV SDN 2 Prambon dan SDN 3 Prambon menunjukkan kemampuan literasi numerasi siswa, khususnya dalam materi piktogram dan diagram batang masih tergolong rendah. Berdasarkan data analisis, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, yaitu hanya sebesar 25,6% atau sebanyak 10 siswa dari total 39 peserta didik yang memenuhi KKTP. Sementara itu sebanyak 29 siswa atau 74,4% lainnya masih belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Rendahnya capaian tersebut disebabkan oleh masih banyaknya siswa yang kesulitan memahami piktogram, menentukan skala yang tepat, serta menafsirkan data pada diagram batang, serta mengaplikasikan konsep matematika guna menyelesaikan permasalahan yang memiliki kaitan terhadap

kehidupan sehari-hari. Hal ini mengindikasikan belum optimalnya capaian kompetensi literasi numerasi siswa yang ditetapkan dalam kurikulum, sehingga masih ditemukan kesenjangan antara harapan kurikulum dan kondisi nyata. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa masih cenderung memahami konsep yang bersifat konkret.

Temuan tersebut menegaskan urgensi penerapan strategi pembelajaran yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Guna mewujudkan hal tersebut, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang berfungsi sebagai kerangka acuan operasional dalam merencanakan dan mengimplementasikan proses pembelajaran yang terstruktur, sistematis, serta berorientasi pada ketercapaian tujuan pembelajaran, mulai dari menentukan langkah-langkah pembelajaran, memilih materi dan media yang sesuai, hingga menyusun instrument penilaian (Mirdad, 2020: 15). Berdasarkan berbagai model pembelajaran yang ada, penelitian ini memilih model *game based learning* karena menggabungkan unsur permainan melalui proses belajar

mengajar. Implementasi model pembelajaran tersebut diproyeksikan dapat mewujudkan iklim belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan, yang pada gilirannya menstimulasi ketertarikan dari keterlibatan aktif siswa saat kegiatan belajar. (Puspasari, 2025: 124).

Selain itu, aktivitas permainan yang dirancang secara terarah turut mendorong siswa diharuskan berpartisipasi secara aktif, melatih kemampuan berfikir, serta mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Winatha & Setiawan, 2020: 200). Agar penerapan model *game based learning* berjalan secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas berbasis permainan sekaligus mendorong partisipasi aktif siswa sepanjang proses pembelajaran.

Sejalan dengan pentingnya media sebagai pendukung penerapan *game based learning*, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor utama untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif guna memfasilitasi siswa dalam mencapai capaian

pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran merupakan berbagai jenis alat, fasilitas, maupun sumber belajar yang dimanfaatkan untuk mempermudah guru. Kehadiran media ini memfasilitasi peserta didik dalam menginternalisasi serta memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih efektif. (Moto, 2019: 23). Selain mempermudah penyampaian materi, Media pembelajaran turut memegang peranan kunci dalam mengoptimalkan ketercapaian tujuan edukatif. Maka, pendidik diharuskan untuk terus mengasah kreativitas dan inovasi dalam memilih serta memanfaatkan media yang selaras dengan karakteristik siswa dan substansi materi, sehingga pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna (Amalia, dkk., 2024: 85). Berdasarkan karakteristik penyajiannya, media pembelajaran diklasifikasikan ke dalam tiga jenis utama: visual, audio, dan audiovisual. Masing-masing jenis memiliki moda penyampaian informasi yang khas, sehingga pemanfaatannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta target pembelajaran. (Rumidjan, dkk., 2017: 80).

Pemanfaatan platform digital Blooket menjadi sarana yang ideal dalam mengimplementasikan *game based learning*, sebab kemampuannya menyajikan materi evaluasi secara interaktif mampu meningkatkan daya tarik serta kenyamanan belajar siswa. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, siswa tidak mudah merasa bosan sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih antusias. Penggunaan *blooket* memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan karakteristik siswa sekaligus melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran karena setiap siswa berpartisipasi secara langsung dalam menjawab soal yang diberikan. Keberadaan sistem poin, peringkat, dan kompetisi yang sehat juga mampu meningkatkan motivasi, serta antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran (Astindari, dkk., 2024: 67).

Potensi penggunaan media *blooket* telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Azmi, dkk., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan platform Blooket menghasilkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Penelitian Fitri dan Usamah (2025) mengonfirmasi Pemanfaatan media Blooket terbukti efektif bagi siswa dalam memacu motivasi belajarnya. Dengan capaian *N-Gain* sebesar (0,7225) yang berada pada kualifikasi tinggi. Selain itu, Rahmawati, dkk., (2025) mengonfirmasi bahwa media Blooket berdampak signifikan dalam mendongkrak minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa mayoritas penelitian masih terbatas pada pengujian efektivitas media pada kegiatan belajar terhadap aspek hasil belajar, motivasi, dan minat belajar siswa. Namun demikian, kajian yang memadukan media Blooket dengan model *game-based learning* dalam ranah literasi numerasi dasar, terutama pada topik pictogram dan diagram batang, masih jarang dilakukan. Berdasarkan hal tersebut, penggabungan media Blooket dan model *game based learning* menjadi pendekatan strategis untuk menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mendongkrak capaian literasi numerasi siswa.

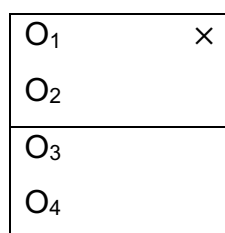
Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh integrasi

media Blooket berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan literasi numerasi siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi positif bagi siswa, khususnya dalam menstimulasi dan memfasilitasi peningkatan kemampuan literasi numerasi, terutama dalam mengakselerasi pemahaman konsep pictogram dan diagram batang secara optimal. Integrasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini bermaksud menstimulasi minat serta kemampuan literasi numerasi siswa. Di samping itu, hasil penelitian ini diproyeksikan sebagai kajian praktis bagi pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini penting dalam menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif, dinamis, serta bermakna demi memacu pencapaian literasi numerasi siswa secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif berpendekatan *quasi-experiment* ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh media Blooket berbasis *game-based learning* terhadap peningkatan literasi numerasi siswa sekolah dasar.

Pemilihan pendekatan kuantitatif didasari oleh kebutuhan untuk memperoleh data yang terukur dan teruji secara objektif, guna menguji hipotesis penelitian melalui analisis statistik. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013: 8), Berakar pada aliran positivisme, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengkaji sampel atau populasi spesifik dengan teknik pengumpulan data berbasis instrumen serta analisis berorientasi statistik. Selaras dengan pendekatan tersebut, *nonequivalent control group design* diterapkan dipenelitian ini. Mengingat sampel diambil dari kelompok kelas yang sudah terbentuk (*intact group*) tanpa prosedur pengacakan pada subjek. Desain penelitian tersebut disajikan melalui Gambar 1.



Gambar 1 Desain Penelitian

Nonequivalent Control Group Design

Penelitian ini diimplementasikan saat semester genap ditahun ajaran 2025/2026 di SDN 2 Prambon dan SDN 3 Prambon dengan melibatkan 39 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Subjek tersebut terdiri atas

24 siswa SDN 3 Prambon(kelas eksperimen) dan 15 siswa SDN 2 Prambon(kelas kontrol). Teknik *sampling* jenuh digunakan dalam penelitian ini, di mana seluruh elemen populasi dijadikan sampel secara menyeluruh (Suriani, dkk., 2023: 30). Pertimbangan penggunaan teknik tersebut didasari oleh jumlah populasi yang terbatas, yang memungkinkan seluruh peserta didik diikutsertakan dalam proses penelitian.

Pada tahap awal, kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal literasi numerasi siswa sebelum menerima perlakuan. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapatkan intervensi pembelajaran berbasis media Blooket terintegrasi model *game based learning*, adapun kelompok kontrol menerima perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Kegiatan pembelajaran berlangsung selama tiga kali pertemuan dengan fokus materi piktogram dan diagram batang. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran usai, *posttest* diberikan kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan kemampuan literasi numerasi siswa sebagai

dampak dari perlakuan yang telah diterapkan.

Pengumpulan data dihimpun melalui teknik tes, observasi, angket, serta dokumentasi, di mana tingkat kemampuan literasi numerasi siswa diukur menggunakan instrumen berupa 20 butir tes pilihan ganda. Selain itu, lembar observasi dimanfaatkan untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Selain tes, instrumen angket diberikan kepada pendidik dan siswa guna menggali tanggapan mengenai penggunaan media pembelajaran. Adapun teknik dokumentasi diterapkan untuk memperoleh data sekunder selama proses penelitian.

Sebelum diimplementasikan, seluruh instrumen terlebih dahulu divalidasi oleh dosen pembimbing sebagai validator ahli. Selanjutnya, instrumen penelitian diuji melalui analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, kemudian daya beda berbantu aplikasi IBM SPSS Statistics versi 25 hingga keseluruhan butir instrumen dinyatakan sesuai sehingga layak digunakan.

Analisis data penelitian meliputi teknik deskriptif dan inferensial.

Pengujian hipotesis didahului oleh uji prasyarat analisis melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* guna mengonfirmasi bahwa data memenuhi asumsi distribusi normal (Isnaini, dkk., 2025: 1378). Di samping uji normalitas, uji homogenitas berbasis *Levene's Test* juga diterapkan guna menguji kesetaraan varians antar kelompok yang diteliti (Putra, dkk., 2019: 1040). Setelah uji prasyarat terpenuhi, hipotesis diuji dengan *Independent Samples t-Test* untuk membandingkan rerata literasi numerasi kedua kelompok. Selain itu, uji *N-Gain* diterapkan guna mengukur tingkat efektivitas media Blooket berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan literasi numerasi siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian yang diolah bersumber dari capaian tes literasi numerasi siswa yang dikumpulkan sepanjang tahapan penelitian. Proses analisis melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai subjek. Tingkat kemampuan awal siswa pada materi piktogram dan diagram batang diidentifikasi

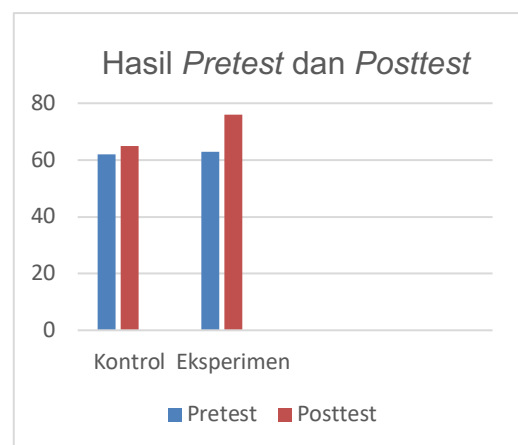
terlebih dahulu melalui *pretest* sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Selanjutnya tahap perlakuan dilaksanakan dengan menerapkan media Blooket terintegrasi *game-based learning* pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran sesuai metode standar guru. Pada akhir intervensi, *posttest* disebarkan kepada kedua kelompok untuk mengevaluasi dampak perbedaan perlakuan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

Hasil analisis mengindikasikan bahwa proses pembelajaran mampu meningkatkan capaian nilai pada kedua kelompok. Meski demikian, kelas eksperimen mencatatkan peningkatan kemampuan yang signifikan melampaui kelas kontrol. Peningkatan tersebut menunjukkan rerata nilai kelas eksperimen yang mengalami kenaikan yang semula 63 pada *pretest* naik menjadi 76 pada *posttest*. Sementara, rerata nilai kelas kontrol yang semula 62 pada *pretest* hanya naik menjadi 65 pada *posttest*. Temuan ini menunjukkan bahwa rerata nilai kelas eksperimen meningkat sebesar 13 poin, sementara itu kelas kontrol hanya naik sebesar 3 poin. Perbedaan

selisih peningkatan yang kontras ini mengindikasikan bahwa intervensi media Blooket berbantuan *game-based learning* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam menguatkan literasi numerasi siswa dibanding pembelajaran konvensional.

**Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*
Kemampuan Literasi Numerasi**

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	63	76
Kontrol	62	65



**Grafik 1 Peningkatan Nilai *Pretest*
dan *Posttest* Kemampuan Literasi
Numerasi.**

Prosedur Analisis data dimulai dengan uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas sebelum melangkah ke pengujian hipotesis. Uji normalitas Shapiro-Wilk kelas kontrol mendapat nilai signifikansi sebesar 0,082 (*pretest*) dan 0,173 (*posttest*). Sementara itu, kelas eksperimen mendapat nilai signifikansi sebesar

0,125 (*pretest*) dan 0,114 (*posttest*). Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari ($>0,05$), sehingga data terbukti berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas berbasis *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,915 ($>0,05$), yang mengonfirmasi bahwa varians kedua kelompok data bersifat homogen. Karena seluruh uji prasyarat telah terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian *Independent Sample t-test*. Pengujian diterapkan untuk membandingkan rerata dua kelompok independen sekaligus mengidentifikasi adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. (Putri, dkk., 2023: 1980).

Kemudian hasil pengujian hipotesis, nilai signifikansi menunjukkan sebesar 0,007 ($<0,05$), yang diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media Blooket berbasis model *game based learning* terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas IV.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

Nilai	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	-2.875	37	.007

Nilai	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances not assumed	-2.831	28.373	.008

Untuk mengevaluasi efektivitas perlakuan, uji *N-Gain* turut diterapkan. Pada kelas kontrol mencatatkan rerata *N-Gain* sebesar 0,4761(47,61%), yang tergolong dalam kategori peningkatan sedang, tetapi dari kriteria efektivitas masih berada pada tingkat kurang efektif.

Tabel 3 Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	15	.36	.60	.4761	.06252
NGain_Persen	15	36.36	60.00	47.6094	6.25152

Sementara, hasil analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen menghasilkan rerata skor sebesar 0,6262(62,62%), yang berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif. Capaian yang unggul dibanding kelas kontrol ini membuktikan bahwa penerapan media Blooket berbasis model *game based learning* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa.

Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	24	.45	.78	.6262	.07892

NGain_ 24 45.45 77.78 62.6199 7.89173
Persen

Perbedaan peningkatan hasil belajar antarkelas mengindikasikan bahwa penerapan media Blooket berbasis model *game based learning* mampu menyajikan pengalaman belajar yang beda bagi siswa. Tidak hanya menjawab soal, siswa juga terlibat secara aktif dalam membaca informasi, mengidentifikasi data pada pictogram dan diagram batang, menganalisis permasalahan, serta menentukan solusi melalui berbagai mode permainan yang tersedia pada *blooket*. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, serta bekerja sama, sekaligus memperoleh umpan balik secara langsung guna memperdalam pemahaman konsep mereka.

Temuan penelitian ini selaras dengan pendapat Permana (2022: 316) mengenai konsep *game-based learning* yang memadukan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran guna memacu motivasi, partisipasi, serta capaian belajar siswa. Dalam penelitian ini, sintaks *game-based learning* yang diimplementasikan melalui media Blooket mampu memfasilitasi siswa dalam menginternalisasi materi

melalui aktivitas bermain, berdiskusi, memecahkan masalah secara aktif, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Proses tersebut menjadikan siswa lebih aktif membangun pengetahuan sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan literasi numerasi.

Temuan ini turut memperkuat teori media pembelajaran yang menyatakan bahwa media berfungsi sebagai sarana penyampaian materi secara lebih efektif. Pemanfaatan media pembelajaran membantu guru menyajikan materi secara konkrit dan jelas bisamembantu siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Melalui media *blooket*, siswa dapat membaca, menyajikan, membandingkan, menganalisis, serta menginterpretasikan data pada pictogram dan diagram batang secara lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, siswa tidak hanya mampu menyelesaikan perhitungan matematika, tetapi juga mampu menggunakan informasi numerik dalam menyelesaikan berbagai permasalahan kontekstual.

Hasil penelitian ini mengonfirmasi temuan Azmi, dkk. (2025) yang membuktikan

keunggulan efektivitas media Blooket dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Temuan tersebut didukung oleh Fitri dan Usamah (2025) yang membuktikan bahwa media *blooket* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan nilai *N-Gain* pada kategori tinggi. Selain itu, penelitian Rahmawati, dkk. (2025) turut membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media Blooket terhadap peningkatan minat belajar siswa SD. Kesamaan temuan tersebut semakin memperkuat posisi media Blooket yang dipadukan dengan model *game based learning* sebagai alternatif yang efektif guna peningkatan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis, pemanfaatan media Blooket berbasis model *game-based learning* tidak hanya terbukti dalam peningkatan hasil belajar, tetapi juga efektif mendorong partisipasi aktif mereka sepanjang kegiatan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa Blooket dapat menjadi alternatif penggunaan media untuk materi piktogram dan diagram batang di sekolah dasar,

karena mampu memberikan warna tersendiri dalam kegiatan belajar siswa. Kemampuan literasi numerasi yang berkembang optimal memungkinkan siswa memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan informasi numerik untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

E. Kesimpulan

Demikian, hasil penelitian dari penggunaan media Blooket yang dipadukan dengan model *game-based learning* mengonfirmasi adanya pengaruh secara signifikan mengenai literasi numerasi siswa kelas IV SD pada materi piktogram dan diagram batang. Dibuktikan perolehan uji *Independent Samples t-Test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Blooket terbukti memiliki efektivitas lebih tinggi dalam mengoptimalkan literasi numerasi siswa daripada pembelajaran tanpa media interaktif.

Keunggulan efektivitas dari media ini turut terkonfirmasi melalui analisis *N-Gain* yang memperlihatkan akselerasi literasi numerasi peserta didik pascapembelajaran. adanya

peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa pascapembelajaran. Rerata *N-Gain* kelas eksperimen mencapai 62,61% yang tergolong sedang dengan kualifikasi cukup efektif. Sementara kelas kontrol memperoleh rerata *N-Gain* sebesar 47,61% yang berada pada kategori sedang, namun tergolong kurang efektif. Perbedaan capaian tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan media Blooket berbasis model *game-based learning* mampu mengoptimalkan kemampuan literasi numerasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Atas dasar temuan empiris tersebut, media Blooket berbasis *game based learning* digolongkan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar..

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, A. Y., William, N., & Puspasari, Y. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 21-35. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v6i1.935>
- Amalia, L. A., Nugroho, W., & Puspasari, Y. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Humanis Siswa Kelas V. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 83-94. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v4i2.557>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat SD/MI di Desa Trembungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.47668/join.v3i2.1372>
- Azmi, S. U., Mulyadiprana, A., & Setiadi, P. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 454-463. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29742>
- Darmastuti, L., Meiliasari, & Rahayu, W. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi: Materi, Kondisi Siswa, dan Pendekatan Pembelajarannya. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 8(1), 17–26. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.03>
- Fitri, A. A & Usamah, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 1 Bayuning. *Indo-MathEduIntellectuals*

- Journal*, 6(5), 7332-7341.
<http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3911>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *J-Ceki: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377–1384.
<https://doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1341>
- Mahmud, MR, & Pratiwi, IM (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4 (1), 69-88.
<https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol4no1.2019pp69-88>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
<https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muliantara, I. K., & Suarni, N. K. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Strategi Menguatkan Literasi dan Numerasi untuk Mendukung Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4847–4855.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2847>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321.
<https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Puspasari, Y. (2025). Strategi Guru dalam Mengatasi Kesulitan Berhitung Siswa. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 117-129.
<https://doi.org/10.55933/tjripd.v5i2.860>
- Putra, A. L., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Media Google Earth Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Keaktifan Siswa Kelas IV Tema Indahnya Negeriku di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1034–1042.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1034-1042>
- Putri, A. D., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T dalam Penelitian Eksperimen. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(3), 1978–1987.
<https://doi.org/10.46306/lb.v4i3>
- Rahmawati, A., Rasmitadila, & 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.
https://doi.org/10.30997/karimah_tauhid.v4i5.19083
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
<https://doi.org/10.17977/um050v1i12017p77-81>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>