DAFTAR PUSTAKA

Agustina, I., Joshua, W., Julanos, J., & Niva, M. (2024). The Impact of Implementing Game-Based Learning on Student Motivation and Engagement. *Journal Emerging Technologies in Education*, *2*(3), 241–253. https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069

Aida Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo Arico Ayani Suparto Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo Siti Seituni Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo Alamat, N., Argopuro, J., Tengah, M., Panji, K., Situbondo, K., & Timur, J. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Elektro Dan Ilmu Komputer(TEKNIK)*, *5*(3). https://doi.org/10.55606/teknik.v5i3.7750

Anisa, F., Rahim, R., Nurhayati, Pagiling, A. S. L., Munfarikhatin, I. N. A., Simanjuntak, D. N., Hutagaol, K., & Anugrah, N. E. (2023). *Dasar-dasar Statistika Untuk Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.

Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., & Nurmala, I. (2021). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. istana agency.

Budyaningsih, I., & Astuti Arigiyati, T. (2024). Self Organized Learning Environment (SOLE) untuk Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, *3*(1).

Cantica, O., Abdillah, M. H., & Anggraini, F. (2023). Analisis Produksi Padi di Provinsi Jambi dan Riau Menggunakan Uji Mann-Whitney. *Jurnal Statistika Universitas Jambi*, *2*(1), 2023. https://doi.org/10.22437/mulproximity.v2i1.25610

Denvisintami, A., Syarifa, G., Ningrum, K., Rahmaputri, L., Rahmawati, M., Khasanah, U., & Arini, L. (2025). Sistem Pencernaan pada Manusia. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, *01*, 4398–4402.

Dewi, M. (2024). Penerapan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *8*, 428–441. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7183

Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Membelajaran yang Inovatif dan Interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *04*, 16–19. https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/Dedikasi

Farhan, M., Amir Soleh, D., & Negeri Jakarta, U. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*, 2477–2143.

Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, *2*(02), 53–60.

Faruq, D., & Amri, M. (2023). *Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada*

Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. 1. www.blooket.com.

Fitri, A. A., & Usamah, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket dalam Meningka tkan Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 1 Bayuning. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *6*(5), 7332–7341. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3911

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu.

Haslan, M., Hadi, I., Lisa Aprilia, B., & Azizah Kasim, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Berbasis Video Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas VII Di SMPN 10 Mataram. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *6*, 399–02. https://doi.org/10.29303/jpmpi.v6i1.3880

Hendra, Heri Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, & Supardi. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Husaeni, D. N. Al, Husaeni, A., Gintara, R. A., Nabila, G. F., & Nursalman, M. (2025). *Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian: Studi Kasus dan Aplikasinya*. *9*, 829–839.

Ihsan, H. (2020). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, *4*(2).

Khoirunnisa, S. K. (2022). Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural (Studi Kasus di SD Negeri Sangiang Jaya). *Jurnal Eduscience (JES)*, 255–266.

Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, *4*, 84–91. http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/

Mimin Hasanah. (2023). Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Progressive of Cognitive and Ability*, *2*(1), 117–126. https://doi.org/10.56855/jpr.v2i1.157

Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia*, *15*, 82–92.

Muharomah, S., Hidayani, S., & Perdana, P. (2025a). Blooket: A Teacher's Toolkit for Improving Students' Reading Comprehension and Vocabulary Mastery. *IJOEFL: International Journal of English Education and Linguistics*, *07*, 129–138.

Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *6*(1), 870–878. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Nhi, H. T. Y., Hòa, P. T., Đan, N. N. L., & Thy, P. H. (2024). Applying Blooket to English teaching activities to make the lesson more interesting. *Journal of*

Educational Equipment: Education Management, *1*, 106–36109. https://doi.org/10.55853/llp_v2art1

Nizfa Khairiyah, Affi Fatu Rahmi, Adrias Adrias, & Salmaini Safitri Syam. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JUPENDIS)*, *3*(2), 225–236. https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3166

Novela, D., Ari Suriani, & Sahrun Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *4*(2), 100–105. https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283

Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022a). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, *10*, 153–162.

Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022b). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, *10*(2), 153–162. https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299

Nurfatimah, N., Hamdian Affandi, L., & Syahrul Jiwandono, I. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *5*(2), 145–154. https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.130

Nurjanah, L., Handayani, S., & Gunawan, R. (2021). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Dunia Pendidikan. *Chronologia*, *3*(2), 38–48. https://doi.org/10.22236/jhe.v3i2.7242

Nuryani, E. Z., & Rafsanjani, M. (2025). Dampak Gamifikasi Blooket terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *5*, 854–870. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.7354

Nyoman Laba Jayanta, I., Pramunditya Ambara, D., Made Dyan Anggreni, N., Gusti Agung Ayu Wulandari, I., & Nyoman Chintya Ari Putri, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER*. WIDINA MEDIA UTAMA. www.freepik.com

Oktavia, M., Prasasty, T. A., & Isroyati. (2020). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post test. *Simposium Nasional Ilmiah*, 596–601. https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439

Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (2022). *Media Pembelajaram*. Badan Penerbit UNM.

Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 3251–3265. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687

Putri, F. E., Amelia, F., & Gusmania, Y. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *EDUMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, *2*(2), 83. https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.406

Risma Adiningsih, K. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, *4*(4), 2024. https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5

Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(5), 3173–3180. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860

Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N., Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N. M. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 18, Number 1).

Sianturi, R. (2025). UJI NORMALITAS SEBAGAI SYARAT PENGUJIAN HIPOTESIS. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, *10*(2), 1–14. https://doi.org/10.36987/jpms.v10i2.5881

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.

Sulehayanti, Z, S., Rahmawati, I., Suleman, N., & Nasbey, H. (2023). *PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis.

Sulistyanto, I., & Isna Asyhar, W. (2024). ENGLISH EDUCATION The Effectiveness of Blooket Media Toward Student's Vocabulary Mastery. In *Journal for Teaching and Learning* (Vol. 12). https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/

Ulul Azmi, S., Mulyadiprana, A., Mohamad Setiadi, P., & Universitas Pendidikan Indonesia, P. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Games Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam*.

Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, *1*, 128–139.

Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2024). Penyuluhan Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran yang Sesuai dengan Abad 21 di Aekolah Satu Atap Cimulya. *Abdimas Siliwangi*, *7*(1), 122–134. https://doi.org/10.22460/as.v7i1.21938

Yuniarti, A., Safarini, F., Rahmadia, I., Putri, S., & Biologi, P. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, *4*(2), 2023.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(1),