

Implementasi Blooket sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik

Mega Agustini ^{1*}, Eriawaty ² and Sri Rohaetein ³

^{1,2,3} Universitas Palangka Raya

* Correspondence author: megaagustini170803@gmail.com; Tel.: 087866376161

Abstract: This study aims to analyze the use of digital interactive learning media, particularly Blooket, in improving students' motivation, participation, and learning experiences in the Economics Education Study Program at Universitas Palangka Raya. The research employed a qualitative approach with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation. The learning process was conducted directly in the classroom using Blooket as an interactive learning medium. The results showed that the use of interactive learning media was able to create a more active, enjoyable, and communicative learning atmosphere. Students appeared more enthusiastic, focused, and actively involved during the learning process. In addition, the use of Blooket increased students' confidence and learning motivation through game elements and healthy competition. However, several challenges were also identified, including differences in students' understanding abilities, the need for more effective time management, and the necessity for deeper material explanations. Overall, the use of digital interactive learning media proved effective in supporting the improvement of learning quality in the digital era.

Keywords: interactive learning media; Blooket; learning motivation; game-based learning; digital learning

1. INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada metode konvensional, tetapi juga mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dinilai dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Kusnadi, 2024). Pembelajaran yang masih bersifat monoton dan berpusat pada guru sering kali menyebabkan peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar (Aryani, 2025). Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik di kelas serta kurang optimalnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan digital atau game-based learning. Pendekatan ini dianggap mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas secara lebih menarik dan tidak membosankan (Putra, 2024). Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang saat ini banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Blooket. Blooket merupakan platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain melalui berbagai jenis kuis dan permainan yang menarik. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penggunaan Blooket juga dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya unsur kompetisi dan interaksi dalam permainan, peserta didik menjadi lebih antusias untuk mengikuti kegiatan belajar hingga selesai.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran

interaktif berbasis digital mampu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Surbakti, 2025; Handina, 2025). Penelitian yang dilakukan oleh berbagai peneliti menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta partisipasi aktif peserta didik di kelas (Akyuna, 2026; Islam, 2024). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan inovatif. Peserta didik cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan media interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan yang sama dalam memahami materi melalui media digital (Chyntia, 2023). Selain itu, pengelolaan waktu, kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, serta keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi faktor yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif (Muzzaki, 2026). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang tidak diimbangi dengan pengelolaan pembelajaran yang baik dapat menyebabkan peserta didik lebih fokus pada permainan dibandingkan tujuan pembelajaran itu sendiri (Ibrahim, 2026; Kune, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan pembelajaran yang tepat agar penggunaan media interaktif benar-benar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis digital serta bagaimana respons peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini berfokus pada pengalaman belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dan bagaimana media tersebut mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta suasana belajar di kelas. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

2. LITERATURE REVIEW

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut berbagai ahli pendidikan, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Fadilah, 2023; Isnaeni, 2020). Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan variatif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu strategi yang banyak diterapkan dalam pendidikan modern. Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung (Rahman, 2024). Dalam pembelajaran interaktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam kegiatan diskusi, permainan, maupun aktivitas lain yang mendukung pemahaman materi. Pendekatan ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif karena peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran interaktif juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama peserta didik. Salah satu bentuk

media pembelajaran interaktif yang saat ini banyak digunakan adalah game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Konsep ini menggabungkan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Pembelajaran berbasis permainan dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (Prananda, 2024). Peserta didik cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika terdapat unsur kompetisi, tantangan, dan penghargaan dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Blooket merupakan salah satu platform pembelajaran digital yang mengusung konsep game-based learning. Platform ini menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi maupun melakukan evaluasi pembelajaran. Blooket memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan sehingga pembelajaran terasa lebih menarik. Selain mudah digunakan, Blooket juga memiliki tampilan yang menarik dan fitur yang mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan Blooket dinilai mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran digital juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik karena mereka merasa lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran interaktif dinilai mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah karena materi disampaikan secara menarik dan tidak membosankan. (Santi, 2026; Hidayat, 2025). Namun demikian, penggunaan media pembelajaran digital juga memiliki beberapa tantangan. Tidak semua peserta didik memiliki tingkat pemahaman dan kemampuan teknologi yang sama. Selain itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran agar penggunaan media digital tetap berfokus pada tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi sarana hiburan semata. Keterbatasan fasilitas, jaringan internet, serta pengelolaan waktu pembelajaran juga menjadi kendala yang sering ditemukan dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital di sekolah.

Berdasarkan berbagai teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Akan tetapi, masih diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran serta bagaimana respons peserta didik terhadap penggunaannya di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya Blooket, dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. MATERIALS AND METHODS

Penelitian ini dilakukan secara langsung di Program studi Pendidikan Ekonomi Universitas Palangka Raya pada jenjang S1. Dengan metode penelitian kualitatif dengan pengamatan atau observasi, wawancara dan dokumentasi dilakukan. Sebelum dilakukn kegiatan tersbut, peneliti melakukan pembelajaran secara langsung di kelas perkuliahan menggunakan BLOOKET.

4. RESULTS (Separation or combination of Results and Discussion section is accepted)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, guru menunjukkan kemampuan komunikasi yang baik serta mampu membangun hubungan yang positif dengan peserta didik. Sikap ramah, sopan, dan profesional yang ditunjukkan selama kegiatan belajar mengajar membuat peserta didik merasa nyaman untuk

mengikuti pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas juga terlihat cukup baik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara tertib namun tetap santai dan tidak menegangkan. Kondisi tersebut memberikan dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti materi yang disampaikan. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga mampu menciptakan komunikasi dua arah yang membuat peserta didik lebih aktif dalam bertanya maupun memberikan tanggapan. Penyampaian materi yang dilakukan secara jelas dan runtut membantu peserta didik memahami isi pembelajaran dengan lebih mudah. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami membuat peserta didik merasa lebih dekat dengan guru sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan tidak membosankan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan semangat belajar mereka. Peserta didik terlihat lebih fokus serta lebih aktif berpartisipasi selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media interaktif menjadikan pembelajaran terasa lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada penjelasan materi secara lisan. Dengan adanya unsur permainan dan interaksi dalam media pembelajaran, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar hingga selesai. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media pembelajaran interaktif juga membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di dalam kelas. Peserta didik terlihat lebih bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat membantu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, peserta didik juga terlihat lebih percaya diri dalam menyampaikan jawaban maupun pendapat mereka selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran. Beberapa peserta didik masih memerlukan waktu yang lebih panjang untuk memahami materi maupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi menyebabkan guru perlu menyesuaikan tempo pembelajaran agar seluruh peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Selain itu, terdapat peserta didik yang masih memerlukan penjelasan tambahan terkait materi yang disampaikan agar pemahaman mereka menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pembahasan materi secara lebih mendalam serta memastikan seluruh peserta didik memahami konsep yang dipelajari. Di samping itu, pengelolaan waktu dalam penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan. Beberapa kegiatan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama karena peserta didik sangat antusias mengikuti permainan dan diskusi yang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru perlu mengatur waktu secara lebih efektif agar seluruh kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Selain itu, variasi metode pembelajaran juga perlu terus dikembangkan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan tetap memiliki motivasi belajar yang tinggi pada setiap pertemuan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme peserta didik selama proses belajar berlangsung. Sikap profesional, kemampuan komunikasi, serta kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

5. CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran seperti Blooket memberikan dampak positif terhadap motivasi, partisipasi, serta antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih fokus, percaya diri, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar karena pembelajaran dikemas secara interaktif dan tidak monoton. Selain itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi dengan baik, serta membangun komunikasi yang positif juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala seperti perbedaan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, pengelolaan waktu pembelajaran, serta kebutuhan penjelasan materi yang lebih mendalam. Namun secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi di era digital.

6. REFERENCES

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121-132.
- Aryani, G., Ariani, T., & Arini, W. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN GURU DAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN REACT (RELATING, EXPERIENCING, APPLYING, COOPERATING, TRANSFERING). *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 370-384.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712-31723.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30.
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran PPT interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 189-198.
- Ibrahim, A. M., Indriani, D., Shofiyah, E., Nurfauziah, F. M., & Mahalli, K. (2026). STRATEGI PENGELOLAAN PENGGUNAAN GADGET DI KELAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI ERA DIGITAL (STUDI PADA SISWA SMK YASTI CISAAT KABUPATEN SUKABUMI). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 239-252.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148-156.
- Kune, M., Mubarak, M. H., & Ali, S. (2025). PEMANFAATAN GAME QUIZWHIZZER DALAM MENUMBUHKAN LITERASI DIGITAL PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Journal of Education Development & Technology Research*, 1(1), 79-88.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Muzakki, A., & Komarudin, T. S. (2026). Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JMPI: Jurnal Manajemen Pendidikan*

Islam, 2(1).

- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12-24.
- Santi, N. A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 45-50.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan (JPIP)*, 3(2), 41-44.