



## KUIS INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

**Risna Jihan Ardhiyanti<sup>1</sup>, Ika Zutiasari<sup>2(\*)</sup>**

Universitas Negeri Malang, Indonesia<sup>12</sup>

risna.jihan.2104116@students.um.ac.id<sup>1</sup>, ika.zutiasari.fe@um.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

Received: Mei 2026  
Revised: June 2026  
Accepted: June 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media kuis interaktif pada Materi Marketing dengan Blooket untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan media dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang membantu proses pengembangan media kuis interaktif Blooket. Penelitian ini melibatkan dua kelas X SMK Departemen Pemasaran. Terdiri dari kelas kontrol 34 siswa dan kelas eksperimen yang 38 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket penilaian validasi, angket penilaian respon pengguna, serta penilaian mengenai keaktifan belajar peserta didik oleh observer. Media Blooket dinyatakan sangat valid oleh ahli media diperoleh 96,9% dan dari ahli materi mendapatkan skor 98,6%, penilaian respon pengguna juga memberikan respon dengan kategori sangat menarik dengan hasil skor sebesar 96,5%. Keefektifan pembelajaran menggunakan media kuis interaktif Gamifikasi juga terbukti dapat menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran saat menggunakan media Blooket.

**Keywords:** Kuis Interaktif, Gamifikasi, Blooket

(\*) Corresponding Author: Zutiasari, ika.zutiasari.fe@um.ac.id

## INTRODUCTION

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah bertujuan guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Agar mencapai tujuan tersebut, perlu adanya minat dan motivasi dari peserta didik bisa lebih aktif pada pembelajaran di kelas. Menurut Teranikha et al. (2024), Salah satu indikator tercapainya keberhasilan belajar siswa di kelas yaitu keaktifan belajar peserta didik. Indikator ini mampu menstimulasi peserta didik dalam berpikir kritis dan aktif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis. Keaktifan belajar juga menjadi aspek penting pada kegiatan pembelajaran. Jika tidak mendapatkan perhatian khusus, siswa akan cenderung pasif sehingga dapat menghambat pemahaman dan penurunan hasil belajar. Selain itu, interaksi satu arah membuat pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Terdapat 2 faktor yang menjadi sebab peserta didik kurang aktif di dalam kelas yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti masalah kesehatan mental, rendahnya minat belajar, kurangnya ketekunan, dan minimnya motivasi dari guru sehingga dapat menghambat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sedangkan, faktor eksternal seperti kurangnya dukungan dan motivasi dari guru, metode pembelajaran kurang menarik, dan ketidaktertarikan siswa terhadap media pembelajaran sehingga siswa kurang aktif di kelas.

Hasil observasi dan wawancara di sekolah, dapat diidentifikasi bahwa adanya permasalahan yang terjadi di kelas X BDP yaitu, kurangnya perhatian peserta didik dalam

menjawab dengan pertanyaan yang diajukan, kurangnya kolaborasi antar teman sekelas, kurang bertanggung jawab dengan pengerjaan tugas yang diberikan, dan yang menjadi faktor mengapa siswa kurang aktif pada pembelajaran di kelas adalah belum diterapkannya media berbentuk kuis interaktif yang berbasis gamifikasi, Pemberian kuis dapat menjadi strategi pembelajaran efektif mendorong peserta didik agar terlibat aktif dan memiliki keinginan belajar (Salju, 2020).

Terdapat beberapa bentuk keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran seperti yang dipaparkan oleh Utami & Subroto (2023) antara lain adalah (1) keaktifan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pertanyaan, (2) memperhatikan materi yang disampaikan guru, (3) mengerjakan tugas dengan kemampuannya. Aspek tersebut dapat terpenuhi, guru memiliki peran dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan bermakna sehingga efektifitas pengelolaan kelas tergantung pada guru (Priyanto & De Kock, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting pada kegiatan pembelajaran. Menurut Saleh et al. (2023), media pembelajaran adalah sarana menyampaikan informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Media pembelajaran berperan untuk mengatasi rendahnya minat peserta didik dalam membawa dan membaca buku. Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada kegiatan belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran kuis interaktif, guru dapat merancang konsep belajar secara spesifik dan lebih menarik perhatian peserta didik. Salah satu caranya yaitu memilih media pembelajaran yang di konsep dalam bentuk game edukasi atau gamifikasi.

Menurut Alamanda & Anwar (2024), penggunaan gamifikasi atau pembelajaran yang dikonsep dengan menggunakan elemen-elemen seperti game dapat menarik perhatian siswa juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Gamifikasi memiliki dampak positif yang bisa merangsang keterlibatan mereka melalui elemen permainan sehingga pembelajaran peserta didik di kelas akan lebih aktif dan menarik. Mengimplementasikan gamifikasi melalui media online berperan penting sebagai sumber belajar dan dapat dijadikan solusi optimal dalam meningkatkan kreativitas serta keaktifan belajar di kelas (Shofiyah & Anwar, 2024). Gamifikasi ini berupa program aplikasi atau tools yang digunakan sebagai media penyampai materi maupun media berdiskusi. Komponen gamifikasi dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pencapaian akhir peserta didik seperti kuis interaktif berbasis gamifikasi. Pendekatan ini bertujuan sebagai stimulus siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif serta berkolaborasi dengan teman sekelas untuk menyelesaikan tugas dan soal yang disampaikan. Pengembangan gamifikasi ini dapat dikembangkan dengan Blooket.

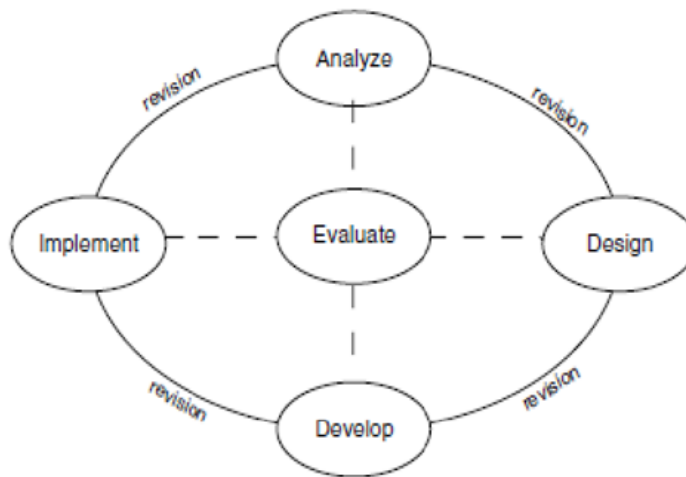
Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk memberikan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Fadli & Adipta, 2024). Platform ini menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan seperti kuis, flashcards, dan tantangan yang bertujuan untuk meningkatkan antusias dan analisis siswa secara mendalam, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media Blooket memiliki nilai afektif terutama ketika peserta didik menggunakannya untuk membaca dan menjawab soal. Penerapan media visual yang menarik perhatian peserta didik tentu dapat membangkitkan minat dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran (Maulana & Arini, 2024).

Berdasarkan uraian diatas tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan sebuah media kuis interaktif pada pembelajaran Marketing dengan Blooket untuk mengetahui kelayakan serta keefektifan media dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

## METHODS

Penelitian dan pengembangan ini menerapkan Metode Research and Development atau (Rnd). Dimana metode ini mampu digunakan sebagai metode dalam menghasilkan sebuah produk tertentu. Metode Rnd merupakan pendekatan yang dapat diterapkan dalam membuat atau memodifikasi sebuah produk dan menilai keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019).

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, and Evaluation), terdapat lima tahap utama di awali dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE digunakan sebagai panduan dalam proses pengembangan yang sistematis dan terstruktur. Model ADDIE dipilih karena bersifat sekuensial dan sistematis, sehingga dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang efektif (Andrini, 2021).



**Gambar 1.**

Model Penelitian ADDIE

*Sumber: Branch & Varank (2009)*

1. Tahapan analisis awal sebagai proses pengumpulan data mengenai permasalahan yang muncul dalam pembelajaran serta mengidentifikasi solusi melalui analisis kebutuhan.
2. Tahapan desain ini merupakan proses merancang berbagai komponen yang akan diaplikasikan kedalam pembuatan media pembelajaran pada materi marketing.
3. Tahapan pengembangan mencakup pengujian media pembelajaran oleh para validator yang terdiri dari ahli media dan materi. Para validator tersebut bertugas memberikan saran, komentar, serta penilaian terhadap media dan materi yang telah dibuat guna menyempurnakan media kuis interaktif Blooket.
4. Tahapan implementasi digunakan untuk menguji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba ini diterapkan pada kelompok kecil terdiri dari 6 siswa.
5. Tahapan evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan pengembangan produk, mengevaluasi kualitas media, serta melakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari para validator.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang telah ditetapkan yaitu siswa kelas X SMK Departemen Pemasaran tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 38 orang. Metode pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik observasi sekolah, wawancara dengan guru, serta pembagian kuesioner penilaian materi oleh ahli

materi. Kuesioner penilaian ini terdiri dari validasi oleh para ahli di bidang media dan materi, angket bertujuan menilai tanggapan siswa terhadap media kuis interaktif berbasis Blooket. Observasi ini dilakukan untuk melihat bagaimana tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. Hasil dari kegiatan penelitian ini akan diperoleh data kualitatif dan kuantitatif.

## **RESULTS & DISCUSSION**

### ***Results***

Model pengembangan pada penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Langkah-langkah pengembangan media kuis interaktif Gamifikasi Blooket dengan menggunakan model ADDIE yang tersusun dalam beberapa tahapan dibawah ini.

#### **Tahapan Analisis (Analysis)**

Pada tahap Analisis, peneliti menemukan permasalahan dari aspek pedagogis dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan media kuis interaktif Blooket. Aspek analisis pedagois ini dilakukan saat peneliti menemukan permasalahan pada saat observasi pada kelas X SMK Departemen Pemasaran. Permasalahan yang didapatkan yakni kurangnya interaksi antar siswa, pembelajaran dilakukan terlalu serius, kurangnya aktivitas yang menyenangkan, dan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Sedangkan, pada aspek teknologi dilakukan setelah permasalahan itu ditemukan. Kemudian, permasalahan tersebut akan dipecahkan dengan melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran teknologi berupa kuis dimana solusi tersebut telah didukung dengan adanya kelengkapan fasilitas yang ada di Sekolah. Aplikasi yang dipilih oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu Blooket.

Blooket merupakan platfrom kuis yang memudahkan penggunaanya untuk membuat kuis dalam media Blooket secara gratis. Platform ini menyediakan berbagai fitur game yang dapat dimainkan saat mengerjakan kuis. Blooket dapat diakses melalui Google tanpa perlu menginstall pada perangkat sehingga dapat diakses dengan mudah. Hal ini selaras dengan penelitian Phuc Luong Huynh (2024) yang menyatakan bahwa Blooket memiliki peranan penting dalam mengkontribusi motivasi siswa agar termotivasi dalam kegiatan pembelajaran secara aktif.

#### **Tahapan Desain (Design)**

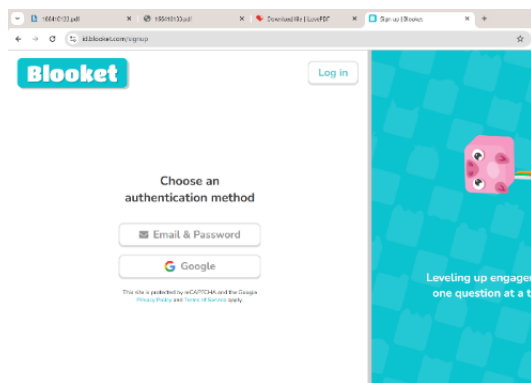
Tahapan ini bertujuan untuk merancang seluruh aspek media kuis yang dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahapan-tahapan ini terdiri dari penentuan materi dan tujuan pembelajaran, pemilihan format dan struktur soal, perancangan mode permainan, serta penyusunan instrumen penelitian. Dalam tahap penentuan materi dan tujuan pembelajaran, peneliti menyesuaikan materi yang selaras dengan tujuan pembelajaran sehingga soal-soal yang dirancang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemilihan format dan struktur soal dipilih berdasarkan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Soal-soal yang dirancang dilakukan secara bertahap, dimulai dari tingkat kesulitan rendah hingga kompleks.

Pemilihan mode permainan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan suasana belajar yang diinginkan. Kuis dipilih sebagai mode permainan karena membutuhkan waktu yang singkat dan memberikan hasil yang cepat. Dalam penyusunan instrumen, peneliti juga merancang beberapa angket yang yaitu angket kuisisioner penilaian validasi ahli media dan ahli materi, angket penilaian terhadap media kuis dari kelompok kecil, dan

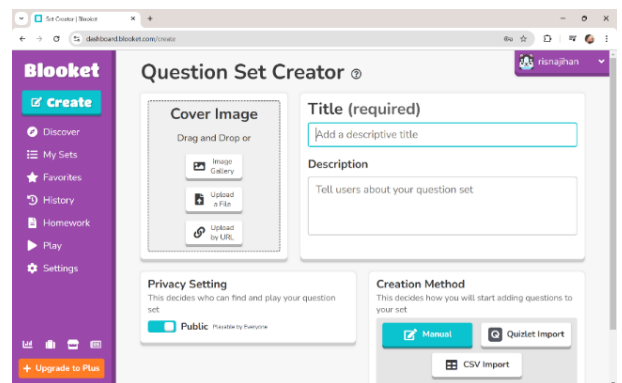
angket respon siswa terhadap media kuis bloocket. serta merancang lembar observasi Keaktifan siswa dikelas yang diberikan untuk tim observer.

### Tahapan Pengembangan (Development)

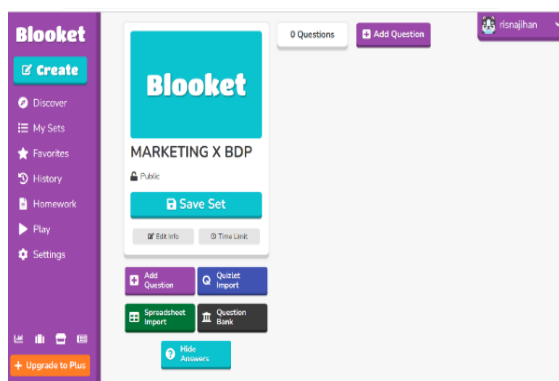
Pada tahapan pengembangan ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran kuis Blooket yang akan diujicobakan pada pembelajaran materi marketing. Tahapan ini dilakukan dengan beberapa kegiatan yaitu mendaftar akun Blooket dan perancangan kuis. Setelah itu, media kuis Blooket diserahkan kepada pihak bersangkutan untuk dinilai.



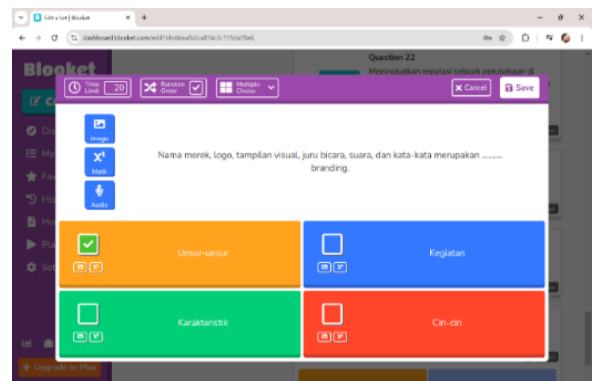
**Gambar 2.**  
Daftar Akun Blooket



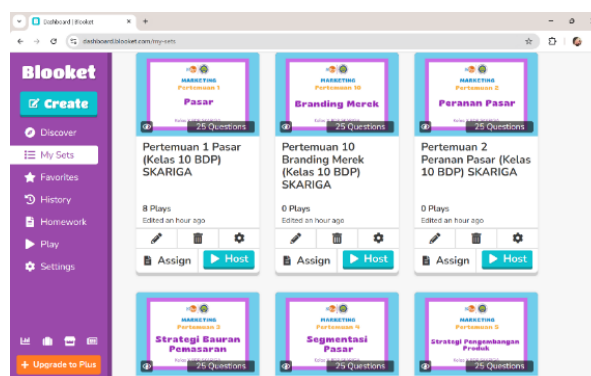
**Gambar 3.**  
Tampilan Create a Set pada Blooket



**Gambar 4.**  
Tampilan Setelah Create a Set pada Blooket



**Gambar 5.**  
Cara Membuat Kuis di Blooket



**Gambar 6.**  
Hasil Pengembangan Kuis

Pada tahapan ini, peneliti mendesain media kuis Blooket dengan menampilkan berbagai jenis game untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan mengurangi stress dalam proses pembelajaran. Tampilan media telah dinyatakan Valid oleh para ahli dari segi petunjuk, tampilan, dan teknis. Berikut hasil penilaian oleh ahli media dan materi.

**Tabel 1.**  
Data Hasil Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

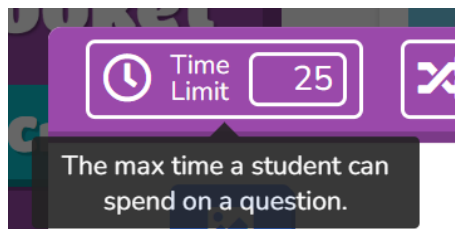
|                    | Ahli Media   | Ahli Materi I |
|--------------------|--------------|---------------|
| Skor (%)           | 96,9%        | 98,6%         |
| Kriteria           | Sangat Layak | Sangat Layak  |
| Validitas Gabungan | 97,7%        |               |

*Sumber: diolah oleh Peneliti (2025)*

Berdasarkan tabel diatas, nilai validitas gabungan menunjukkan bahwa media kuis Blooket sangat layak untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas X SMK Departemen Pemasaran.

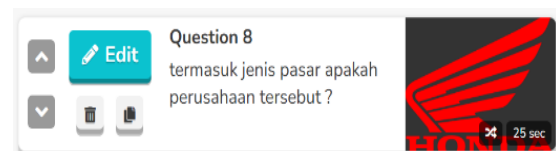
### Tahapan Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi ini, peneliti melakukan dua langkah untuk mengambil respon sjswa terhadap media pembelajaran. Langkah pertama adalah pengambilan nilai media pembelajaran oleh kelompok kecil 6 siswa kelas X. Sebelum melakukan langkah kedua, Peneliti melakukan penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang didapatkan pada uji coba kelompok terbatas atau kelompok kecil. Revisi dari media kuis Blooket yaitu menambahkan waktu menjawab soal dan memberikan gambar agar lebih menarik.



**Gambar 7.**

Penambahan Waktu Pengerjaan



**Gambar 8.**

Memberikan Gambar pada Soal

Langkah kedua adalah pengambilan nilai media kuis Blooket oleh uji coba lapangan yang diberikan kepada 38 siswa kelas X SMK Departemen Pemasaran. Berikut ini merupakan data hasil dari uji coba yang dilakukan :

**Tabel 2.**  
Data Hasil Uji Coba Terbatas dan Lapangan

|          | Uji Coba Terbatas | Uji Coba Lapangan |
|----------|-------------------|-------------------|
| Skor (%) | 91,6%             | 95,6%             |
| Kriteria | Sangat Menarik    | Sangat Menarik    |

*Sumber: diolah oleh Peneliti (2025)*

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa media Blooket dapat dinyatakan sangat layak dan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi desain maupun kontennya. Media Blooket dikatakan sangat mudah karena disertai dengan paduan aplikasi yang jelas.

### **Tahapan Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahapan ini, peneliti akan merevisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan. Keefektifan media kuis Blooket dapat dilihat dari peningkatan nilai keaktifan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media kuis Blooket yang merujuk pada hasil penilaian keaktifan siswa yaitu nilai keaktifan siswa sebelum menggunakan media dan nilai keaktifan siswa ketika menggunakan media. Setelah menggunakan media kuis Blooket, peserta didik dalam skala besar diberikan angket untuk mengetahui respon siswa pada media kuis Blooket. Hasil analisis data menunjukkan bahwa media kuis Blooket mendapatkan persentase nilai sebesar 91,4% yang artinya media tersebut sangat menarik.

### **Discussion**

#### **Media Pembelajaran Kuis Interaktif Gamifikasi Blooket**

Media pembelajaran kuis interaktif telah menjadi inovasi penting dalam dunia pendidikan terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Pada penelitian yang dilakukan Santoso (2017) juga menyatakan penggunaan media kuis interaktif ini terbukti dapat menunjukkan perbedaan dalam perolehan pada hasil belajar siswa yang menggunakan media dinilai unggul dibandingkan yang tidak memakai media. Gamifikasi adalah sebuah strategi yang mengadopsi pemikiran dan mekanisme game ke dalam konteks non-game untuk menarik keterlibatan pengguna dan mencapai tujuan tertentu, untuk meningkatkan motivasi serta dapat menyelesaikan masalah. Sejalan dengan penelitian Utami & Subroto (2023) bahwa Efektivitas pembelajaran berbasis game sebagai media pendidikan telah diakui, terutama untuk merangsang kemampuan visual dan verbal siswa.

Blooket merupakan platform kuis berbasis web yang dirancang dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta interaksi yang dilakukan dalam proses pembelajaran melalui gamifikasi. Seperti yang dipaparkan oleh Johni et al. (2024) bahwa Blooket memberikan tampilan yang menarik terhadap kuis digital sehingga siswa tidak merasa belajar jenuh dan bosan, tentu blooket juga dapat mempermudah guru untuk menganalisis ketercapaian belajar siswa dan menstimulasi partisipasi siswa dalam mengerjakan kuis yang dikemas seperti game atau kuis digital berbasis gamifikasi.

#### **Kelayakan Media Kuis Interaktif Gamifikasi Blooket**

Kelayakan media kuis Blooket diperoleh berdasarkan hasil penilaian kuesioner para ahli mendapatkan penilaian dan dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi. Hal tersebut didasari oleh hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian yang diperoleh dari Ahli media pada aspek kemudahan kemenarikan Tampilan, kebermanfaatan kuis yang dikembangkan yaitu sebesar 96,9% dengan kategori sangat layak. Media kuis Blooket dinilai memiliki kemudahan dalam mengoperasikannya, kemudahan ini termasuk kemudahan dalam mengakses kuis, kemudahan navigasi dan kemudahan untuk keluar atau menutup kuis. Kemudian ahli media juga menilai kemenarikan tampilan kuis blooket seperti desain gambar yang ditampilkan pada kuis blooket, keseimbangan gambar pada kuis dan game yang ditampilkan oleh media kuis sangat proporsional dan jelas.

Media kuis Blooket juga dinilai oleh validator materi pada beberapa aspek penilaian seperti kualitas isi dan kualitas instruksional. Penilaian ini dilakukan oleh Guru ajar Materi marketing SMK PGRI 3 Malang yang berpengalaman mengajar bidang pemasaran. Hasil yang diperoleh dari validasi oleh guru materi yaitu mendapatkan kategori sangat layak dengan skor 98,6% dengan dinyatakan sangat layak untuk diujikan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media kuis Blooket dinilai layak untuk

diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Validator ahli materi menetapkan bahwa media kuis bloocket merupakan media pembelajaran yang memuat Kumpulan pertanyaan terkait materi sesuai dengan capaian pembelajaran Marketing kelas X yang berlaku di SMK. Validator ahli materi juga menilai bahwa media yang dikembangkan ini masih baru bagi Guru mata Pelajaran marketing hal ini tentu dapat membuat siswa antusias dengan media kuis bloocket ini.

#### **Respon Peserta Didik terhadap Media Kuis Interaktif Gamifikasi Bloocket**

Media pembelajaran dikatakan layak oleh validator lalu diujicobakan pada kelompok kecil untuk menganalisis respon pengguna terhadap kuis interaktif gamifikasi Bloocket. Penilaian angket respon pada kelompok kecil sebesar 91,6% dengan dinyatakan sangat baik yang dimana adanya panduan penggunaan yang jelas sehingga siswa mampu mengoperasikan media tersebut dengan mudah. Selain itu, siswa setuju dengan penggunaan game dan animasi karena tampilannya yang sangat menarik dan membuat mereka tidak bosan untuk kuis.

Media telah diperbaiki berdasarkan saran dari kelompok kecil kemudian diujicobakan pada skala besar dengan aspek penilaian yang sama dengan skor sebesar 95,6% dapat dinyatakan bahwa bloocket sangat menarik. Seperti yang dipaparkan oleh Hadi Nugroho & Romadhon (2022) bahwa Bloocket memiliki berbagai macam mode permainan yang dapat menjadi salah satu cara efisien dan dapat menstimulus peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan menawarkan pengalaman yang berbeda.

#### **Keaktifan Belajar Siswa Ketika Menggunakan Media Kuis Bloocket**

Data keaktifan belajar peserta didik didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh observer sebanyak 4 kali, dimana penilaian pertama dan kedua dilakukan di kelas kontrol. Sedangkan, penilaian ketiga dan keempat dilakukan di kelas eksperimen. Keaktifan belajar peserta didik dinilai dari 3 indikator yaitu keaktifan menanya dan menyampaikan pendapat, keaktifan memperhatikan penyampaian guru, serta keaktifan mengerjakan tugas yang telah diberikan dengan kemampuan masing-masing.

Percobaan pada kelas kontrol dan eksperimen dilakukan sebanyak 2 pertemuan dengan materi yang sama. Nilai keaktifan yang didapatkan saat percobaan awal sebesar 70,5% kemudian nilai keaktifan belajar peserta didik yang didapatkan pada percobaan kedua sebesar 72,7%. Sedangkan, nilai keaktifan pada kelas eksperimen yang didapatkan saat percobaan awal sebesar 89% kemudian nilai keaktifan belajar peserta didik yang didapatkan pada percobaan kedua sebesar 93,8%.

Berdasarkan perbandingan antara percobaan awal tanpa menggunakan media kuis Bloocket dengan percobaan kedua menggunakan media kuis Bloocket terlihat bahwa siswa menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran saat menggunakan media kuis Bloocket. Media kuis Bloocket memberikan beberapa fitur game yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam pelajaran.

#### **CONCLUSION**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran kuis Bloocket pada pembelajaran marketing kelas X SMK Departemen Pemasaran terbukti mampu menarik minat serta meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Kemudian penilaian dari ahli media dan ahli materi menunjukkan hasil dengan kriteria "Sangat Valid" dengan persentase gabungan

sebesar 97,7%. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap media ini memperoleh skor mencakup 1689 dan persentase sebesar 96,5%, dimana hal tersebut termasuk pada kategori “Sangat Baik”. Observasi selama pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan hasil positif dengan skor 93,8%, dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Kuis blooket dalam hal ini mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif serta dapat membuat suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.

## REFERENCES

- Alamanda, L., & Anwar, N. (2024). Enhancing Student Activity through Learning Gamification: A Quantitative Analysis: Meningkatkan Aktivitas Siswa melalui Gamifikasi Pembelajaran: Sebuah Analisis Kuantitatif. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 12(2).
- Andrini, V. S. (2021). Artikel: Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 6(2), 287-294. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36923>.
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16-19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>.
- Johni, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMPN 3 Bukittinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 939-946.
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan media Blooket web game untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris kelas I sekolah dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1547-1553. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157>.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). 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>.
- Phuc Luong Huynh, D. (2024). The Effects of Blooket oThe Effects of Blooket on Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at A University in Ho Chi Minh Cityn Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at A University in Ho Chi Minh Cit. *International Journal of English Language Education*, 12(1), 56. <https://doi.org/10.5296/ijele.v12i1.21758>.
- Prijanto, J. H., & De Kock, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dengan menerapkan metode tanya jawab pada pembelajaran online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238-251.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). *Media pembelajaran*. CV. Eureka Media Aksara.
- Salju, S. N. H. (2020). *Pemberian Kuis dan Media Presentasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas X SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

- Santoso, S. F. (2017). Implementasi media pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar.
- Shofiyah, A., & Anwar, K. (2024). Gamifikasi: pengaruh gamifikasi berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan keaktifan belajar peserta didik. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 8(1), 73-83. <https://miftahululum.or.id/ojs/index.php/jps/article/view/37>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24-29. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>.
- Utami, M. D., Subroto, W. T., & Hendratno, H. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media Quiziz dalam pembelajaran IPS kelas V. *Journal of Education Research*, 4(4), 2420-2425.