

**PENGARUH MEDIA *BLOOKET* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SEKOLAH DASAR**

Annisa Aulia¹, Ade Hikmat²

¹Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

²Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

[1annisa.aulia@uhamka.ac.id](mailto:annisa.aulia@uhamka.ac.id), [2ade_hikmat@uhamka.ac.id](mailto:ade_hikmat@uhamka.ac.id),

ABSTRACT

This research focuses on investigating how the implementation of Blooket, an interactive digital learning platform, influences the critical thinking abilities of fifth-grade elementary school students, particularly in comprehending the concepts of facts and opinions. Utilizing a quantitative methodology, the study employs a quasi-experimental approach with a Non-equivalent Control Group Design. The participants were divided into two distinct groups: the experimental group, which engaged in learning activities through Blooket, and the control group, which was taught using traditional lecture-based instruction supported by a whiteboard. Data collection was conducted through student testing and documentation throughout the instructional process. The analysis revealed a statistically significant difference in posttest outcomes between the two groups. The experimental group exhibited a more substantial improvement, suggesting that Blooket effectively fostered the development of students' critical thinking skills—particularly in constructing logical reasoning, drawing conclusions, and systematically evaluating arguments. These results underscore the value of incorporating interactive, technology-driven media as a key component in innovative learning strategies tailored to the demands of 21st-century education.

Keywords: critical thinking skills, Blooket, elementary students

ABSTRAK

Penelitian ini diarahkan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar dalam memahami topik mengenai fakta dan opini. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi experimental* tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelompok berbeda, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *Blooket*, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran melalui metode ceramah dibantu dengan papan tulis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada peserta didik serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor posttest siswa pada kedua

kelompok. Kenaikan nilai yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa penggunaan *Blooket* mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam hal memberikan alasan logis, menyimpulkan informasi, dan mengevaluasi argumen secara sistematis. Temuan ini menegaskan pentingnya integrasi media pembelajaran berbasis teknologi interaktif sebagai bagian dari inovasi dalam strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: kemampuan berpikir kritis, *Blooket*, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang perlu dikembangkan oleh peserta didik di jenjang sekolah dasar sebagai bagian dari tuntutan abad ke-21. Kemampuan berpikir kritis itu melibatkan proses kognitif dan mendorong peserta didik untuk berpikir reflektif terhadap permasalahan (Saputra, 2020). Kemampuan ini berperan penting dalam membantu peserta didik dalam menganalisis informasi, menyusun argumen, serta menyelesaikan permasalahan secara rasional. Hasil temuan dalam penelitian ini justru mengindikasikan bahwa kemampuan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa sekolah dasar masih berada pada level yang relatif kurang optimal. Siswa kerap mengalami kesulitan dalam menguraikan informasi, mengidentifikasi argumen secara logis, serta menyusun kesimpulan

yang berdasarkan pada penalaran yang tepat. Kondisi ini memperlihatkan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang semestinya mulai ditumbuhkan sejak jenjang pendidikan dasar, belum sepenuhnya berkembang sebagaimana yang diharapkan dalam kurikulum pembelajaran abad ke-21. (Maylia et al., 2024). Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang monoton, kurang inovatif, dan tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Kondisi serupa ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama ketika peserta didik diminta untuk membedakan antara fakta dan opini dalam teks bacaan. Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar Jakarta Selatan, banyak peserta didik yang belum mampu menyampaikan pendapat secara terstruktur, bersikap pasif selama pembelajaran, dan cenderung menerima informasi

secara mentah tanpa melakukan penalaran ulang. Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan turut memperkuat masalah ini, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Permasalahan tersebut diperparah oleh minimnya integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar, kurangnya media pembelajaran interaktif, serta terbatasnya kompetensi guru dalam mengembangkan media digital yang mampu merangsang daya pikir peserta didik (Hayati & Setiawan, 2022). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bukan hanya bisa memicu peningkatan pada pemahaman kognitif peserta didik, namun juga membangun suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi bagi peserta didik. Menurut Shafa et al., (2022) dengan penerapan media pada pembelajaran memberi peran krusial di dalam memperkaya pengalaman belajar peserta didik sehingga lebih bermakna dan berkesan. Keunggulan

utama dari penggunaan media pembelajaran terletak pada potensinya untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik serta mendukung terciptanya interaksi pembelajaran yang dinamis dan efisien.

Blooket termasuk sebagai salah satu opsi media pembelajaran inovatif yang bisa dipakai sebagai penunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Platform ini menawarkan pendekatan interaktif berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik serta membuat pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mempunyai makna. *Blooket*, yaitu sebuah platform digital berbasis permainan edukatif yang mengusung format kuis interaktif dan dirancang untuk menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan. Pengguna dapat mengaksesnya melalui laman utama di <https://www.blooket.com/>. Peserta didik dapat bergabung untuk bermain dengan memasukkan kode pada tautan <https://play.blooket.com/play>. Nabila & Nurhamidah, (2024) memaparkan bahwa *Blooket* adalah sebuah platform digital yang dapat dimanfaatkan pada kegiatan belajar

mengajar dikelas, terutama untuk mengerjakan kuis dengan pendekatan bermain yang dikenal sebagai *play-based learning*. Platform *Blooket* menyajikan beragam fitur yang bersifat interaktif dan dirancang selaras dengan kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar, di antaranya meliputi aspek permainan yang kompetitif dan sistem pemberian penghargaan. Fitur-fitur ini bukan hanya bisa memicu ketertarikan mereka saja, namun juga mampu membangun motivasi belajar melalui suasana yang menyenangkan dan menantang. Dimana, *Blooket* memiliki karakteristik pembelajaran digital inovatif yang menggabungkan elemen gamifikasi dengan sistem kuis interaktif sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan kompetitif (Nugroho & Romadhon, 2022). Selain itu, *Blooket* juga memiliki 14 mode variasi permainan dan sistem penilaian real-time melalui fitur leaderboard (Nainggolan et al., 2024). Sehingga, media *Blooket* ini mendukung baik pembelajaran synchronous maupun asynchronous, sekaligus mempertahankan elemen kompetitif yang efektif dalam memotivasi keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Adiningsih & Sulur (2024) mengungkapkan bahwa penerapan *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat motivasi belajar, serta memicu pengembangan kemampuan berpikir kritis secara signifikan. Hasil ini diperkuat oleh temuan dari Nabila & Nurhamidah (2024) yang mendapati bahwa penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran digital efektif dalam menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi sekaligus memberi pengalaman belajar secara lebih mendalam dan bernilai. Sejalan dengan hal tersebut, Nainggolan et al., (2024) juga menegaskan bahwa *Blooket* mampu menghadirkan suasana pembelajaran dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, platform ini menyediakan beragam mode permainan yang dapat disesuaikan dengan materi ajar, sehingga memungkinkan peserta didik untuk turut berpartisipasi secara aktif dan mendalam dalam setiap tahap proses pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan berbagai hasil penelitian sebelumnya serta pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran, penelitian ini

difokuskan untuk mengevaluasi seberapa besar dampak pemanfaatan media *Blooket* pada kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V, terutama di materi fakta dan opini. Penelitian ini memiliki signifikansi strategis sebagai bentuk inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang adaptif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada masa abad ke-21, yang berorientasi pada integrasi teknologi guna membuat proses belajar yang lebih efektif dan kontekstual.

Tujuan dari kajian ini yaitu mengidentifikasi bagaimana pengaruh implementasi media *Blooket* pada kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V pada materi fakta dan opini di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif diimplementasikan pada kajian ini melalui penggunaan metode *quasi experimental design* tipe *Non-equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok yang pemilihannya tidak dilakukan secara acak, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan implementasi media pembelajaran interaktif *Blooket*, dan

kelompok kontrol yang menerima pembelajaran dengan metode ceramah yang didukung oleh penggunaan papan tulis. Untuk menilai sejauh mana efektivitas perlakuan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dilakukan pada kedua kelompok yang berfungsi sebagai alat ukur perubahan kapasitas kognitif secara objektif dan terstruktur.

Subjek pada kajian ini mencakup semua peserta didik kelas V di salah satu Sekolah Dasar yang berlokasi di wilayah Jakarta Selatan. Populasi tersebut meliputi dua kelas paralel, yaitu kelas VA dan VB, dengan jumlah total 50 siswa, masing-masing kelas berisi 25 peserta didik. Sampel diambil melalui penggunaan teknik *sampling jenuh*, di mana keseluruhan populasi diikutsertakan menjadi sampel penelitian. Dalam implementasinya, kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket*, sementara kelas VB dijadikan kelompok kontrol yang menjalani proses pembelajaran

dengan metode ceramah berbantuan papan tulis.

Instrumen utama dalam kajian ini berbentuk tes uraian yang terdiri dari 10 soal, dirancang berdasarkan lima indikator kemampuan berpikir kritis yang disampaikan oleh Ennis. Indikator tersebut meliputi: (1) kemampuan menyampaikan penjelasan dasar secara sederhana (*elementary clarification*), (2) penguatan pemikiran melalui keterampilan dasar (*basic support*), (3) penarikan kesimpulan secara logis (*inference*), (4) penyampaian penjelasan lanjutan yang lebih kompleks (*advance clarification*), dan (5) perancangan strategi serta taktik dalam menyelesaikan masalah (*strategies and tactics*) (Putri et al., 2020). Pemberian tes kepada peserta didik dilakukan sebelum maupun sesudah perlakuan sebagai instrumen evaluatif guna melakukan pengujian tingkat pengaruh dari pemakaian media pembelajaran *Blooket* terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Sebelum digunakan dalam proses pengumpulan data, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji melalui tahapan validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dilakukan dengan

menerapkan rumus *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitasnya dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* yang diolah melalui bantuan software SPSS Versi 23 for Windows. Dinyatakan valid pada suatu instrument bilamana nilai r hitung melebihi r tabel dengan 5% pada signifikansinya, dan dianggap reliabel apabila nilai koefisien reliabilitas melebihi angka 0,70. Berdasarkan hasil uji tersebut, seluruh butir soal dalam instrumen dinyatakan memenuhi persyaratan valid dan reliabel, sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen layak untuk dipakai dalam kegiatan penelitian ini.

Analisis data pada kajian ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang sistematis. Tahapan awal berupa uji normalitas yang dilakukan dengan metode *Shapiro-Wilk*, dimaksudkan guna mengidentifikasi kenormalan pada sebaran distribusi data. Tahapan selanjutnya adalah uji homogenitas melalui penggunaan *Levene's Test*, yang berfungsi untuk memastikan kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol. Setelah kedua syarat awal tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan pengujian

hipotesis melalui *Independent Sample T-Test*, guna mengidentifikasi perbedaan signifikan antara hasil posttest dari kedua kelompok. Selain itu, turut dihitung nilai *effect size* untuk mengukur sejauh mana pengaruh variabel perlakuan terhadap variabel yang diuji. Seluruh proses analisis dilaksanakan melalui penggunaan *software* SPSS versi 23, dengan penetapan 5% taraf signifikansi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merujuk pada hasil uji coba instrumen yang dilaksanakan terhadap 27 peserta didik di SDN Jakarta dengan menggunakan tes berbentuk uraian, diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan sudah sesuai dengan kriteria validitas dan reliabilitas. Dari keseluruhan 10 butir soal yang dianalisis, seluruhnya dikatakan valid sebab mempunyai nilai *r* hitung yang melebihi *r* tabel pada tingkat signifikansi 5% (dengan *r* tabel sebesar 0,361 untuk $N = 20$). Analisis reliabilitas yang dilakukan melalui rumus *Cronbach's Alpha* menunjukkan koefisien sebesar 0,801, yang tergolong kategori sangat reliabel. Hasil tersebut menandakan bahwa setiap butir soal memiliki

konsistensi internal yang tinggi serta berkorelasi signifikan pada skor total (nilai signifikansi $< 0,05$). Maka, didapat konklusi bahwa seluruh soal layak dan sesuai dipakai sebagai instrumen pengukuran dalam penelitian ini.

Pelaksanaan kajian ini dilakukan selama empat hari dengan melibatkan dua kelompok pembelajaran, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdiri dari 25 siswa pada tiap-tiap kelasnya. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran difokuskan pada pemanfaatan media interaktif *Blooket* sebagai perlakuan utama, sedangkan pada kelas kontrol memanfaatkan pendekatan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah berbantuan papan tulis. Kedua kelas melaksanakan pembelajaran dengan materi yang sama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terkait materi Fakta dan Opini.

Pelaksanaan pretest dan posttest dilakukan pada kedua kelompok sampel penelitian, yaitu kelas VA yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB yang berfungsi sebagai kelompok kontrol. Kedua pengukuran tersebut dimaksudkan guna mengidentifikasi

perubahan pada kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada masing-masing kelas. Berikut ringkasan nilai rata-rata atau mean dari pretest dan posttest:

Tabel 1 Rata-rata Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Rata-rata	
		Pretest	Posttest
Eksperimen	25	75,84	91,44
Kontrol	25	73,68	87,24

Merujuk pada data yang ditampilkan tersebut, didapati bahwa nilai rata-rata pretest pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen mencapai 75,84, sedangkan kelas kontrol mendapati rata-rata sebesar 73,68. Temuan ini mengisyaratkan bahwa sebelum penerapan perlakuan, tingkat kemampuan berpikir kritis pada kedua kelompok berada pada posisi yang relatif sejajar serta masih berada dalam kategori rendah. Perbedaan nilai rata-rata yang cukup tipis antara kedua kelas tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat kesenjangan yang mencolok dalam penguasaan materi berpikir kritis pada tahap awal, baik di kelompok eksperimen maupun di kelompok kontrol.

Usai pelaksanaan pretest, kedua kelompok sampel mendapatkan

perlakuan yang berbeda sesuai dengan rancangan dalam desain penelitian. Kelas VA, yang berperan sebagai kelompok eksperimen, mengikuti proses pembelajaran selama tiga pertemuan dengan durasi 60 menit setiap sesi, menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket* sebagai sarana utama. Sementara itu, siswa pada kelas VB selaku kelompok kontrol menerima pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu ceramah berbantuan papan tulis.

Setelah masing-masing kelompok menerima perlakuan sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian posttest menggunakan instrumen yang identik dengan soal pretest, baik dari segi bentuk maupun isi butir soal. Penggunaan soal yang sama bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan nilai yang terjadi mencerminkan peningkatan kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator yang konsisten. Hasil posttest memperlihatkan adanya lonjakan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen, dengan rata-rata nilai meningkat dari 75,84 menjadi 91,44. Sementara itu, kelompok kontrol mengalami kenaikan

dari 73,68 menjadi 87,24. Maka, didapat konklusi bahwa walaupun kedua kelompok mempunyai keseimbangan rata-rata kemampuan awal, perlakuan berbeda yang diberikan selama proses pembelajaran memberikan dampak yang lebih besar pada kelompok eksperimen yang menggunakan media *Blooket*.

Sebelum memasuki tahap pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu pengujian terhadap syarat-syarat awal guna memastikan bahwa data yang diperoleh telah memenuhi asumsi dasar yang diperlukan untuk penerapan analisis statistik parametrik. Tahapan pengujian prasyarat ini mencakup dua komponen utama, yakni uji normalitas yang dimaksudkan guna memberi penilaian kenormalan pada distribusi data, juga uji homogenitas yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat kesamaan varians pada berbagai kelompok yang dibandingkan dalam penelitian ini.

Dalam kajian ini, uji normalitas data dilakukan melalui pemanfaatan SPSS versi 23 for Windows, di mana metode *Shapiro-Wilk* dipilih sebagai teknik analisis untuk melakukan evaluasi apakah distribusi data dalam

masing-masing kelompok mengikuti pola distribusi normal. Pemilihan uji ini didasarkan pada jumlah subjek dalam masing-masing kelompok yang berjumlah kurang dari 50 peserta, sehingga *Shapiro-Wilk* dinilai lebih tepat dan memiliki sensitivitas yang tinggi untuk ukuran sampel kecil. Adapun hasil dari uji normalitas yang telah dianalisis oleh peneliti diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Variabe I	Shapir	Distribu
		o-Wilk	si
		Sig.	
Eksperimen	Pretest	0,052	Normal
	Posttest	0,077	Normal
Kontrol	Pretest	0,529	Normal
	Posttest	0,079	Normal

Tabel 2 menampilkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan pendekatan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan output yang diperoleh, seluruh data pretest maupun posttest dari masing-masing kelompok memiliki nilai signifikansi yang melebihi batas 0,05. Temuan ini menandakan bahwa distribusi data pada kedua kelompok tergolong normal, maka didapat konklusi bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas dan layak dilanjutkan analisis secara lebih lanjut melalui

penggunaan teknik statistik parametrik.

Pengujian homogenitas dalam kajian ini dilaksanakan melalui pemanfaatan SPSS versi 23 for Windows, memakai metode *Levene's Test* untuk menguji kesamaan varians antar kelompok. Hasil analisis yang didapat diperlihatkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

		Levene	Sig.
		Statistic	
Hasil Belajar Bahasa Indonesia	Based on Mean	0,007	0,934
	Based on Median	0,009	0,926

Tabel 3 menyajikan hasil pengujian homogenitas melalui *Levene's Test*, di mana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,934 pada kolom *Based on Mean*. Nilai ini melebihi angka 0,05, yang menandakan ketiadaan perbedaan varians berarti pada kedua kelompok. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar Bahasa Indonesia pada kedua kelompok adalah seragam atau homogen. Dengan demikian, data telah memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik

parametrik dan dapat diproses lebih lanjut pada tahap pengujian hipotesis.

Pada tahap analisis hipotesis, dilaksanakan melalui pemakaian *Independent Sample t-Test* guna menemukan keberadaan perbedaan hasil belajar siswa di kedua kelompok secara signifikan. Uji ini dipilih untuk menguji apakah perbedaan nilai post-test kedua kelompok benar-benar dipicu oleh perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran. Merujuk pada hasil yang didapat dari pengolahan data, ditemukan nilai signifikansi sebesar 0,026 pada kolom *Sig. (2-tailed)*, yang kurang dari signifikansi 0,05. Berarti ditemukan perbedaan bermakna secara statistik antara skor akhir peserta didik dari kedua kelompok. Hasil ini mengisyaratkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* bisa menyumbang pengaruhnya secara lebih positif dan efektif terhadap pencapaian hasil belajar, utamanya pada aspek pengembangan kemampuan berpikir kritis, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang mengandalkan metode ceramah berbantuan papan tulis.

Dalam hal mengidentifikasi tingkat pengaruh penggunaan media

Blooket pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peneliti melakukan analisis *Effect Size* melalui pemakaian rumus *Cohen's d*. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai *Cohen's d* yaitu 0,652, yang tergolong kategori sedang mendekati tinggi. Nilai ini mencerminkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh media *Blooket* tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga memiliki kekuatan efek yang cukup besar dalam konteks praktis. Dengan kata lain, implementasi media *Blooket* terbukti mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam upaya pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa secara lebih mendalam dan efektif.

Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Blooket* memberi dampak yang positif pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan, khususnya dalam kemampuan membedakan antara fakta dan opini. Kenaikan skor yang mencolok pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol mencerminkan bahwa *Blooket* berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih atraktif dan menantang. Hal ini tidak terlepas

dari keberadaan elemen interaktif dan fitur gamifikasi yang dimiliki *Blooket*, yang secara efektif mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses berpikir, melakukan analisis mendalam, serta menyelesaikan soal dengan pendekatan kritis.

Di sisi lain, pendekatan ceramah yang diterapkan pada kelompok kontrol cenderung bersifat pasif dan didominasi oleh penyampaian materi secara satu arah, sehingga partisipasi peserta didik dalam aktivitas berpikir kritis menjadi kurang optimal. Meskipun terdapat peningkatan hasil belajar pada kelompok kontrol, peningkatan tersebut tidak sekuat yang terjadi pada kelompok eksperimen. Hal tersebut bisa diperhatikan dari rata-rata nilai yang lebih rendah serta sebaran skor antarsiswa yang menunjukkan tingkat variasi lebih tinggi, menandakan bahwa dampak metode konvensional terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis masih terbatas.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil berbagai kajian terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan kognitif

peserta didik sekaligus memperkuat kemampuan berpikir tingkat tinggi (Amelia, 2024). Menurut Aisyah et al., (2025) juga menyatakan bahwa integrasi teknologi digital dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam merangsang tumbuhnya minat belajar peserta didik, sekaligus mendorong tercapainya peningkatan hasil belajar secara optimal, sekaligus menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Selain itu, menurut Hirzi & Ibrahim, (2025) adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran memainkan peran strategis dalam mendorong partisipasi aktif serta meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh selama berlangsungnya proses belajar mengajar di kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan dalam proses pendidikan, antara lain meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran, menumbuhkan minat belajar, serta memperkuat pencapaian hasil belajar peserta didik sehingga menstimulasi penguatan keterampilan berpikir kritis secara lebih mendalam dan terstruktur dalam

konteks pembelajaran di sekolah (Barokah et al., 2025). *Blooket*, sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif, memiliki potensi besar dalam mendorong keterlibatan aktif siswa melalui mekanisme partisipatif dan pemberian umpan balik secara langsung, yang secara tidak langsung mendukung proses refleksi diri serta pemahaman konsep yang lebih mendalam. Temuan ini serupa dengan Adiningsih & Sulur, (2024), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *Blooket* dalam proses pembelajaran di kelas terbukti efektif, karena mampu mendorong peningkatan motivasi belajar serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.

Temuan dari Ghani & Jasiah, (2025) menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi akan memberikan hasil yang positif apabila dirancang secara terstruktur dan diimplementasikan secara optimal. Inovasi tersebut mampu membangun suasana kelas yang lebih menarik, dinamis, dan partisipatif, sehingga mendorong peserta didik agar lebih aktif, antusias, serta produktif dalam

mengikuti proses pembelajaran. Dalam konteks ini, *Blooket* dapat dianggap sebagai salah satu contoh media pembelajaran modern yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Restina, (2024) yang mengungkapkan bahwa *Blooket* merupakan media yang efektif dan mudah digunakan, sehingga sangat relevan untuk diterapkan pada aktivitas belajar di kelas.

E. Kesimpulan

Merujuk pada hasil temuan yang didapat pada kajian ini ini, dapat diambil konklusi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* memiliki dampak yang signifikan dalam upaya peningkatan pada kemampuan berpikir kritis siswa pada jenjang sekolah dasar. Media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik, serta mendorong mereka untuk berpikir secara analitis dan reflektif dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar secara numerik, tetapi juga berkontribusi

dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran serta memperkuat keterampilan bernalar, menarik kesimpulan, dan melakukan evaluasi terhadap informasi yang diterima. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi interaktif seperti *Blooket* bisa dijadikan salah satu alternatif inovatif yang efektif guna mendukung pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam materi fakta dan opini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. Ri., & Sulur, S. (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). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5>
- Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 388–401. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i1.1565>
- Amelia, I. (2024). Optimalisasi Penilaian Kognitif Melalui Media Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(4),

- 229–234.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i4.1119>
- Barokah, A., Zalukhu, M., & Holiva, H. (2025). Literature Review : Peran Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4848–4852.
- Ghani, H. N., & Jasiah, J. (2025). Dampak Penggunaan Game Blooket dengan Model Borg dan Gall Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 135–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1487>
- Hayati, N., & Setiawan, D. (2022). Dampak Rendahnya Kemampuan Berbahasa dan Bernalar terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8517–8528. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3650>
- Hirzi, N., & Ibrahim, M. M. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dengan Teknologi Interaktif Di Sekolah. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 2591–2597. [https://www.researchgate.net/publication/375554671_Media_Pembelajaran_Inovasi_dan_Dampaknya_dalam_Pendidikan_Moderen#:~:text=Inovasi-inovasi di era digital%2C terutama berbasis teknologi%2C dapat,praktis serta penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan](https://www.researchgate.net/publication/375554671_Media_Pembelajaran_Inovasi_dan_Dampaknya_dalam_Pendidikan_Moderen#:~:text=Inovasi-inovasi%20di%20era%20digital%20terutama%20berbasis%20teknologi%20dapat,praktis%20serta%20penerapan%20pengetahuan%20dalam%20situasi%20kehidupan)
- Maylia, E. C., Amelia, A. P., Suwarna, D. M., Muyassaroh, I., & Jenuri, J. (2024). Strategi Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(1), 32–41. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n1.p32-41>
- 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>
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SDN 066050 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 441–450.
- 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>
- Putri, F. A., Bramasta, D., & Hawanti, S. (2020). Studi Literatur Tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran The Power Of Two di SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 605–610. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.561>
- Restina, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan

Agama Islam Siswa Kelas VII
SMP PGII 2 Bandung. *Bandung
Conference Series: Islamic
Education*, 4(2), 588–594.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i2.14139>

Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.

Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761.