

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *BLOOKET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SDN 166 LABURAWUNG KECAMATAN LALABATA
KABUPATEN SOPPENG**

Rosmalah*, Rukayah, Vera Ferisca

¹Makassar State University, Makassar

² Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: veraferisca009@gmail.com

Received: December 02, 2025

Accepted: February 02, 2026

Online Published: February 28, 2026

ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) that aims to determine the application of the Blooket-assisted game-based learning model to improve the Indonesian language learning outcomes of fourth-grade students at SDN 166 Laburawung, Lalabata District, Soppeng Regency. The subjects in this study were all 25 fourth-grade students and the fourth-grade homeroom teacher. Data collection techniques used observation and tests. Data analysis techniques in this study included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the percentage of teacher activity in cycle I reached the Fair (C) category and in cycle II increased to the Good (B) category. The study shows that the Indonesian language learning outcomes of students in cycle I were 66,66% or 16 students obtained an average score of 70,20 with a sufficient (C) qualification and increased in cycle II by 83.33% or 20 students with an average score of 80.20 with a good (B) qualification. It can be concluded that the Blooket media-assisted Game-Based Learning model can improve Indonesian language learning outcomes.

Keywords: *Game Based Learning Model, Blooket media, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang diturunkan dari generasi sebelumnya untuk generasi selanjutnya melalui pengajaran, penelitian, dan pelatihan. Pendidikan merupakan masa di mana seseorang memulai untuk membangun jalan hidupnya, dan melalui pendidikan maka individu tersebut akan memiliki wawasan yang lebih luas. Pendidikan menurut Basri dalam Ngalimun (2017) adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik.

Model pembelajaran merupakan sebuah rancangan yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima materi. Model

pembelajaran yaitu sebuah rangkaian kegiatan yang diberikan dari awal hingga akhir yang dijadikan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran berupa penerapan, strategi, pendekatan metode dan teknik yang akan digunakan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Helmiati, 2022).

Bahasa Indonesia sebagai mata Pelajaran dasar, tidak hanya mengajarkan siswa untuk memahami struktur Bahasa, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang baik. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berinteraksi dengan orang lain maupun untuk menyampaikan ide, pendapat, dan informasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata Pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap, keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Ali, 2020).

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 sampai 10 Juli 2025 di kelas IV SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng diperoleh data awal bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil Ulangan Tengah Semester (UTS) ganjil yang diperoleh siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang telah ditentukan di SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Berdasarkan data awal nilai ulangan tengah semester ganjil pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan 5 dari 24 siswa yang memperoleh nilai tuntas (20,83%) dan siswa yang memperoleh nilai tidak tuntas sebanyak 19 dari 24 siswa yang berada dibawah KKM (79,16%).

Untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, maka peneliti melakukan observasi di kelas IV, pada pembelajaran Bahasa Indonesia ditemukan fakta bahwa; a) Pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan pola yang sama dari waktu ke waktu, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa. Minimnya variasi model pembelajaran membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang berpartisipasi secara aktif. b) Metode ceramah yang bersifat satu arah menyebabkan interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas. Siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa kesempatan untuk terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. c) Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti papan tulis dan buku paket, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu cara mengatasi persoalan tersebut dibutuhkan suatu bentuk pembelajaran yang efektif, antara lain dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan siswa dan dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dapat dimaksimalkan oleh guru mata pelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk meminimalisir masalah-masalah dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model GBL berbantuan media *Blooket*.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Milenia (2024) dengan judul Penerapan Media *Games Blooket* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 066050 Medan hasilnya adalah penggunaan Media *Blooket* berhasil meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada

siswa kelas IV. Selain itu Marlina (2025) melakukan penelitian dengan judul penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS Siswa kelas V UPTD SD Negeri 145 Barru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbantuan *Wordwall* berhasil meningkatkan proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di UPTD SD Negeri 145 Barru. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Blooket* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti tidak menggunakan pengujian statistik. Temuan penelitian diinterpretasikan secara naratif. Pendekatan ini dipilih peneliti untuk mendeskripsikan kegiatan siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran pada studi Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas IV SDN Laburawung, dengan setting penelitian di ruang kelas Ruang kelas IV terdapat 12 meja siswa dengan ukuran panjang setiap meja di isi dua kursi, 1 meja dan kursi guru, 1 papan tulis. Dinding kelas tersebut dihiasi dengan foto pahlawan dan hasil karya siswa yang dapat di jadikan media pembelajaran, serta tata tertib kelas.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada Siklus I, Menyampaikan persiapan antara peneliti dan guru tentang konsep dan tujuan penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, Menelaah materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran, Menyusun modul ajar, Menyusun dan menyiapkan materi ajar, Membuat media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket*, Menyusun instrumen penelitian, Menyusun lembar observasi baik untuk guru maupun siswa. Kemudian pelaksanaan dari tahap perencanaan, dimana peneliti berperan sebagai guru atau pengajar. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran selama 2 siklus pada pelaksanaan setiap siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan penerapan model GBL berbantuan media *Blooket*. Kemudian melaksanakan pembelajaran dan mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Hasil observasi dianalisis bertujuan untuk melakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II. Teknik pengumpulan data meliputi observasi dan tes. Data dianalisis melalui tiga tahap yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Penelitian dikatakan berhasil apabila penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* dengan baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dengan kategori baik (B). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* dan perbaikan berkelanjutan berdasarkan refleksi setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus di kelas IV SDN 166 Laburawung. Tujuannya adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Blooket* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

- Menyampaikan persiapan antara peneliti dan guru tentang konsep dan tujuan penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Menelaah materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 166 Laburawung Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- Menyusun modul ajar.
- Menyusun dan menyiapkan materi ajar.
- Membuat media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket*.
- Menyusun instrumen penelitian.
- Menyusun lembar observasi baik untuk guru maupun siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pertemuan 1 (15 September 2025)

- Materi : Teks Argumentasi
- Kegiatan pembelajaran :
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media *Blooket*.
 - Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Game based Learning* dan evaluasi.
 - Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

Pertemuan 2 (22 September 2025)

- Materi : Kata Awalan Ber-
- Kegiatan pembelajaran :
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media *Blooket*.
 - Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Game based Learning* dan evaluasi.
 - Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

3. Observasi 1 Tindakan Siklus 1

Aktivitas Guru:

Aktivitas yang terlaksana dengan kualifikasi cukup (C) yaitu, Guru menyiapkan game *Blooket* berisi soal "Kata Dasar yang awalan Ber-" yang sesuai dengan materi, Guru menjelaskan konsep penggunaan awalan Ber-dengan jelas, menggunakan contoh kata (lari → berlari, renang berenang, sekolah bersekolah), Guru menjelaskan cara *login* di *website*, cara menjawab, cara mendapatkan poin, serta aturan bermain dengan jelas, Guru memandu

jalannya game Blooket individu dan mengamati keaktifan siswa selama bermain, dan Guru membahas soal yang paling banyak salah dan mengajak siswa menyimpulkan bahwa awalan Ber- menyatakan makna melakukan (kerja) perbuatan.

Aktivitas Siswa:

Hasil observasi aktivitas siswa dengan penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang terlaksana dengan kualifikasi cukup (C) yaitu, Siswa mengikuti game Blooket berisi soal "Kata Dasar yang awalan Ber-" yang disiapkan guru sesuai materi, Siswa memahami penjelasan guru tentang penggunaan awalan Ber- melalui contoh kata (lari berlari, renang berenang, sekolah bersekolah), Siswa memahami cara *login* di *website*, cara menjawab, cara mendapatkan poin, serta aturan game yang dijelaskan guru, Siswa aktif bermain game Blooket secara individu, menjawab soal dengan jujur, serta menunjukkan antusiasme, dan Siswa dapat menyebutkan kembali bahwa awalan Ber-digunakan untuk menyatakan perbuatan setelah pembahasan guru.

4. Refleksi Tindakan Siklus 1

Proses Pembelajaran Guru

- Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menyampaikan pendapat setelah menjelaskan aturan dan langkah-langkah bermain *Blooket* agar tidak terjadi kesalah pahaman.
- Guru masih kurang maksimal dalam memberikan arahan kepada siswa saat mengerjakan kuis menggunakan media pembelajaran *Blooket*.
- Guru sebaiknya memberikan reward atau apresiasi berupa pujian, bintang, atau skor tambahan kepada siswa yang berprestasi agar motivasi belajar meningkat.

Proses Pembelajaran Siswa

- Siswa belum memahami sepenuhnya aturan permainan karena tidak diberi kesempatan untuk bertanya. Hal ini membuat mereka mengikuti instruksi teman tanpa benar-benar memahami mekanisme permainan.
- Siswa tampak kebingungan saat mengerjakan kuis karena belum sepenuhnya memahami cara menggunakan media pembelajaran *Blooket*.
- Siswa yang memperoleh skor tinggi tidak mendapatkan bentuk penghargaan dari guru. Akibatnya, motivasi belajar siswa tidak meningkat secara signifikan, dan suasana kompetitif dalam pembelajaran kurang terasa.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

- Fokus pada perbaikan kekurangan siklus I
- Materi yang diajarkan :
- Kegiatan yang dilakukan sama dengan siklus I, tetapi dengan penyempurnaan berdasarkan refleksi sebelumnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan 1 (29 September 2025)

- Materi : Petunjuk arah
- Kegiatan pembelajaran:
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media *Blooket*.
 - Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Game based Learning* dan evaluasi.
 - Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa

Pertemuan 2 (22 September 2025)

- Materi : Teks deskripsi
- Kegiatan pembelajaran :
 - Kegiatan Pendahuluan: Salam, menanyakan kabar, absensi, doa, ice breaking, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan guru menyampaikan pembelajaran menggunakan media *Blooket*.
 - Kegiatan Inti: Tahap pembelajaran dengan menggunakan langkah-langkah model *Game based Learning* dan evaluasi.
 - Kegiatan Penutup: Simpulan materi, apresiasi siswa, refleksi pembelajaran dan doa penutup

3. Observasi Tindakan Siklus II

Aktivitas Guru:

Aktivitas yang terlaksana dengan kualifikasi baik (B) yaitu, Guru menyiapkan game *Blooket* berisi soal “Teks Deskripsi atau Bukan?”, Guru menjelaskan ciri teks deskripsi, dan Guru memandu jalannya game *Blooket*. Adapun kualifikasi cukup (C) yaitu, Guru menjelaskan aturan permainan, Guru membahas soal yang paling banyak salah dan menyimpulkan ciri teks deskripsi.

Aktivitas Siswa:

Aktivitas yang terlaksana dengan kualifikasi baik (B) yaitu, Siswa mengikuti game *Blooket* berisi soal “Teks Deskripsi atau Bukan?” yang disiapkan guru, Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang ciri teks deskripsi dan Siswa memahami aturan permainan yang dijelaskan guru. Adapun kualifikasi cukup (C) Siswa memahami aturan permainan yang dijelaskan guru dan Siswa menyebutkan kembali bahwa teks deskripsi = teks yang menggambarkan objek secara detail,

4. Refleksi Tindakan Siklus II

Proses Pembelajaran Guru

- Guru telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berdiskusi setelah menjelaskan aturan bermain aplikasi *Blooket*. Hal ini membantu siswa memahami alur permainan dan mengurangi kebingungan yang sebelumnya muncul.
- Guru mulai menunjukkan peningkatan dalam memberikan arahan selama pelaksanaan kuis menggunakan media pembelajaran *Blooket*.
- Guru mulai memberikan reward (penghargaan) berupa bintang dan pujian kepada siswa yang mendapatkan skor tinggi atau menunjukkan partisipasi aktif. Hal ini berdampak pada meningkatnya semangat kompetisi dan motivasi belajar siswa.

Proses Pembelajaran Siswa

- Siswa tampak lebih berani bertanya dan berpendapat ketika guru memberikan kesempatan setelah penjelasan aturan permainan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kepercayaan diri dan keberanian dalam berkomunikasi.
- Siswa menunjukkan peningkatan kemandirian dalam menggunakan *Blooket* dibandingkan siklus sebelumnya, terlihat dari berkurangnya hambatan saat login dan menjawab kuis.
- Siswa yang memperoleh reward atau apresiasi dari guru menunjukkan semangat belajar yang lebih tinggi. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh.

Pembahasan

Berdasarkan hasil lembar aktivitas guru pada siklus I, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* masih perlu ditingkatkan mengingat hasil belajar siswa masih kurang sehingga diperlukan adanya peningkatan pada siklus selanjutnya. Melalui media *Blooket* yang diberikan oleh guru sudah mulai direspon baik oleh siswa, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum aktif dalam proses belajar. Pada siklus I siswa masih perlu dibimbing oleh guru pada saat mengerjakan soal dan menggunakan media *Blooket*. Dari hasil refleksi siklus I perlu diadakan perbaikan terutama pada tahap membimbing siswa dalam bermain menggunakan media, mengingat siswa belum disiplin dalam menyelesaikan permainan sesuai waktu yang telah ditentukan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam bertanya maupun menjawab.

Berdasarkan hasil tes evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan presentase ketuntasan 66,66%. Hal ini berarti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKM 75.

Oleh sebab itu, peneliti melanjutkan pada siklus II untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Hasil pelaksanaan penelitian siklus II meningkat dilihat dari aktivitas guru maupun hasil tes evaluasi siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang meningkat dari 66,66% menjadi 83,33%. Hasil evaluasi siswa secara individu mengalami peningkatan dari kategori cukup ke kategori baik setelah melalui dua siklus.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran *Blooket* sehingga dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Tujuan pembelajaran yang telah diterapkan telah tercapai dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran *Blooket* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model GBL berbantuan media *Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Hal ini membuktikan berdasarkan indikator ketuntasan hasil belajar Bahasa Indonesia yang telah ditentukan, siklus I kategori Cukup meningkat pada siklus II dengan kategori baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal PAUD*, 3(1), 35.
- Helmiati. 2022. Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Marlina. 2025. Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 145 Barru. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Milenia, N. 2024. Penerapan Media Games *Blooket* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 066050

-
- Medan. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 1-23.
- Ngalimun. (2017). *Kapita Selekta Pendidikan Pembelajaran dan Bimbingan*. Yogyakarta: Parama Ilmu
- Adiningsih, K. R., & 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), 5–15.
- Almer, A., & Lee, J. (2021). Language motivation theories revisited: Implications for classroom engagement and student success. *Journal of Language Teaching and Research* , 12 (3), 456–468.
- Borleffs, M. C. J., van der Sluis, A., de Jong, M. T. J., & Verhoeven, L. (2022). The Standard Indonesian version of GraphoLearn: A digital game-based intervention for phonological awareness in young readers. *Frontiers in Psychology* , 13 , Article 845678.
- Chen, M., & Hwang, G. J. (2020). Effects of personalized game-based learning on students' learning performance and motivation. *Educational Technology & Society* , 23 (3), 146–158.
- Chiou, T. K. F. (2022). Personalized learning with gamified learning systems in ESL education. *Language Learning & Technology* , 26 (1), 1–20.
- Iswari, N. (2025). The effectiveness of Blooket learning media in improving students' reading comprehension of personal narratives in Indonesian language. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* , 10 (2), 123–135.
- Kurnia, R. (2025). Efektivitas mobile learning Blooket terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas VIII di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan . Universitas Hasanuddin.
- Maassen, B. A. M., et al. (2025). Digital game-based learning for dynamic vocabulary acquisition in Indonesian language education. *Computers in Human Behavior* , 48 , Article 107890.
- Rahmatika, L., Sariasih, Y., Islam, M. M., Solihati, T. A., & Haryanto, S. (2025). BIPA teachers' perspectives on Digital Game-Based Learning (DGBLL): Attitudes, benefits and challenges in teaching Indonesian as a foreign language. *Indonesian Journal of Applied Linguistics* , 10 (1), 1–15.
- Susanto, Y. N. (2025). Blooket as a digital learning media: To increase student engagement in Indonesian language classes. *Jurnal Inovasi Pendidikan* , 8 (1), 67–80.