

Pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan Media Gamifikasi Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Rahid Muti^{1*}, Orin Asdarina²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya,
Ujung Padang, Susoh, Aceh barat daya, Aceh, Indonesia
rahid.abdya@gmail.com

Abstract

Mathematics remains a subject many elementary students find difficult and anxiety-inducing. At SDN 13 Susoh, initial observation showed low learning outcomes among fifth-grade students. Classroom teaching still relied on one-way lecturing, which left students passive during lessons. This study examined whether a Joyful Learning approach supported by Blooket gamification could improve mathematics learning outcomes among fifth-grade students. The study used a quantitative pre-experimental design with a one-group pretest-posttest format. Total sampling included all 20 fifth-grade students at the school. The treatment consisted of two learning sessions using Blooket's Classic and Fishing Frenzy modes, guided by lesson plans that followed Joyful Learning principles. Data analysis involved three steps: a Shapiro-Wilk normality test, an N-Gain calculation, and a paired sample t-test. Results showed the average pretest score at 36.50 and the average posttest score at 58.75. The N-Gain value reached 0.350, falling into the medium category. The paired sample t-test produced a significance value of 0.000, well below 0.05, indicating a real improvement in student learning outcomes. These findings confirm that Joyful Learning combined with Blooket gamification significantly improves mathematics learning outcomes in elementary school. The study recommends future research with larger samples, broader school settings, and different mathematics topics such as prisms and cylinders.

Keywords: Joyful Learning, Blooket Gamification, Mathematics Learning Outcomes, Elementary School, N-Gain

Abstrak

Matematika masih menjadi pelajaran yang sulit dan menimbulkan kecemasan bagi banyak siswa sekolah dasar. Observasi awal di SDN 13 Susoh menunjukkan hasil belajar siswa kelas V tergolong rendah. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah satu arah, sehingga siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pendekatan Joyful Learning berbantuan gamifikasi Blooket terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen bentuk pretest-posttest satu kelompok. Sampel diambil menggunakan teknik total sampling terhadap seluruh 20 siswa kelas V. Perlakuan diberikan melalui dua kali pertemuan menggunakan mode Classic dan Fishing Frenzy pada Blooket, mengikuti RPP yang disusun berdasarkan sintaks Joyful Learning. Analisis data menggunakan tiga tahap pengujian, yaitu uji normalitas Shapiro-Wilk, perhitungan N-Gain, dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata pretest sebesar 36,50 dan skor rata-rata posttest sebesar 58,75. Nilai N-Gain mencapai 0,350 dengan kategori sedang. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah 0,05, yang menunjukkan adanya peningkatan nyata pada hasil belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa Joyful Learning berbantuan gamifikasi Blooket signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan sampel lebih besar, wilayah lebih luas, dan materi matematika berbeda seperti prisma dan tabung.

Kata kunci: *Joyful Learning*, Gamifikasi Blooket, Hasil Belajar Matematika, Sekolah Dasar, N-Gain

Copyright (c) 2026 Rahid Muti, Orin Asdarina

✉Corresponding author: Rahid Muti

Email Address: rahid.abdya@gmail.com (Ujung Padang, Susoh, Aceh barat daya, Aceh, Indonesia)

Received 11 July 2026, Accepted 17 July 2026, Published 23 July 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Fania, 2025). Menurut Arafah (2023) Pendidikan memegang peran strategis dalam membentuk individu berkualitas yang mampu beradaptasi

dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah harus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna guna memastikan tercapainya tujuan pendidikan secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa sejak jenjang sekolah dasar (Nurhaswinda & Parisu, 2025). Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa matematika masih menjadi mata pelajaran yang paling banyak menimbulkan kecemasan (*math anxiety*) dan dipersepsikan sebagai pelajaran sulit oleh sebagian besar siswa SD (Chandra & Royanto, 2019). Akibatnya, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran rendah, yang menghasilkan hasil pembelajaran kurang optimal.

Pembelajaran matematika pada dasarnya bukan sekadar kegiatan menghitung atau menghafal rumus, melainkan sebuah proses interaksi aktif antara siswa dengan lingkungan belajarnya yang dirancang untuk membangun pemahaman secara bertahap dan bermakna (Enggar et al., 2025). Pembelajaran matematika perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman konsep matematika (Safari & Aidah, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas V SDN 13 Susoh, didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Pada proses belajar-mengajar masih didominasi oleh metode ceramah satu arah, di mana guru menjadi sumber utama informasi sementara siswa berperan sebagai penerima pasif.

Oleh karena itu diperlukan suatu pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan Pendekatan *Joyful Learning*. *Joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, bermakna, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Marzuki (2021), *Joyful Learning* mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran, seperti pembelajaran bermakna, kontekstual, konstruktivistik, aktif, dan psikologis. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik terdorong untuk belajar dengan antusias karena memahami manfaat dan relevansi materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi sesuai bakat dan minatnya, sekaligus mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata maupun berbagai persoalan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Prinotama (2019) yang menjelaskan bahwa *joyful learning* menitikberatkan pada terciptanya interaksi yang positif antara guru dan peserta didik melalui lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dapat menumbuhkan rasa aman, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sejalan

dengan hal tersebut, Ramadhani (2024) menjelaskan bahwa implementasi *Joyful Learning* dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang disesuaikan dengan tujuan, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran. Integrasi permainan edukatif dalam proses pembelajaran diyakini mampu merangsang kemampuan berpikir, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Pendekatan *Joyful Learning* melibatkan beberapa tahap, termasuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif, seperti gambar atau video agar pembelajaran lebih menarik (Bhakti et al., 2018). Adapun sintaks *Joyful Learning* dalam penelitian ini meliputi: (1) suasana belajar yang positif dan menyenangkan, (2) pembelajaran yang bebas dari tekanan berlebihan, (3) keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan (4) penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, pendekatan ini menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan di kelas.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Joyful Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna melalui penerapan berbagai strategi pembelajaran, pembangunan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa, serta pemanfaatan aktivitas yang menarik, termasuk permainan edukatif. Dengan pendekatan tersebut, siswa diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Marzuki, 2021). Potensi tersebut dapat diperkuat melalui integrasi antara pendekatan *Joyful Learning* dengan platform digital berbasis gamifikasi. Integrasi ini diharapkan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus terstruktur lewat elemen permainan digital.

Pendekatan pembelajaran langsung interaktif melalui media digital dan gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi langsung antara pendidik dan siswa dengan pemanfaatan teknologi digital serta penerapan elemen-elemen permainan (gamifikasi) dalam proses belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya terjadi secara tatap muka atau daring, tetapi juga memanfaatkan media digital interaktif seperti aplikasi, platform pembelajaran daring, dan alat digital lain yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah secara langsung. Gamifikasi sendiri adalah strategi pembelajaran yang menyisipkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah ke dalam proses belajar untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Hakeu et al., 2023). Oleh karena itu, gamifikasi perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat agar dampaknya lebih maksimal. Salah satu platform gamifikasi yang relevan untuk dipadukan dengan *Joyful Learning* adalah Blooket, karena terbukti efektif meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan berpikir siswa dalam berbagai mata pelajaran (Adiningsih, 2024).

Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang mengubah kuis menjadi permainan interaktif melalui berbagai mode permainan sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Nugroho & Romadhon, 2022). Guru membuat soal dalam bentuk kuis, lalu siswa menjawab soal itu lewat perangkat masing-masing sambil bermain dalam berbagai mode permainan. Blooket memiliki beberapa fitur utama. Platform ini menyediakan puluhan mode permainan, seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, dan *Battle Royale*. Guru bisa memantau jawaban siswa secara langsung lewat dasbor guru. Siswa bisa bermain secara individu maupun berkelompok, sesuai kebutuhan pembelajaran. Blooket memiliki beberapa kelebihan. Blooket menghadirkan kompetisi sehat lewat sistem poin dan peringkat (Sari et al., 2026). Blooket juga mudah diakses lewat kode permainan tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan. Tampilan visual yang berwarna membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran matematika.

Blooket juga memiliki kekurangan. Platform ini membutuhkan koneksi internet stabil selama proses bermain berlangsung. Sebagian mode permainan cenderung menekankan kecepatan menjawab, bukan pemahaman konsep secara mendalam. Guru perlu menyiapkan soal berkualitas agar permainan tetap mendukung tujuan belajar, bukan sekadar hiburan semata.

Peneliti memilih Blooket karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Platform ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Sari et al., 2026). Blooket juga mudah dioperasikan oleh siswa kelas V yang sudah terbiasa menggunakan gawai. Platform ini menawarkan variasi mode permainan yang bisa disesuaikan dengan materi matematika kelas V.

Penelitian terdahulu tentang *Joyful Learning* dan gamifikasi umumnya berjalan sendiri-sendiri. Sebagian penelitian hanya menguji *Joyful Learning* tanpa media digital (Sari et al., 2026). Sebagian penelitian lain hanya menguji gamifikasi lewat Blooket atau platform sejenis tanpa mengaitkannya dengan pendekatan pembelajaran tertentu (Hundolo, 2026). Kesenjangan ini menunjukkan bahwa integrasi antara pendekatan pembelajaran tertentu dengan platform gamifikasi tertentu masih jarang diteliti, khususnya pada pembelajaran matematika kelas V sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan pendekatan *Joyful Learning* dengan media platform Blooket. Penggabungan ini dirancang khusus untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V melalui pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket di SDN 13 Susoh. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif, serta memperkaya literatur integrasi teknologi pedagogis di konteks sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *Pre-eksperimen Design* berupa *Pretest-Posttest Design*. Pada desain *Pretest-Posttest Design* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan, demikian hasil perlakuan lebih akurat karena

dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2022). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain penelitian *Pre-test Post-test Design*

Pre-test	Perlakuan	Post-test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan).

X = Pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket.

O₂ = Nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 13 Susoh yang berjumlah 20 siswa. Peneliti menggunakan teknik total sampling dalam menentukan sampel penelitian, karena jumlah populasi tergolong kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pertama, tahap persiapan: menyusun RPP/Modul Ajar yang mengintegrasikan sintaks *Joyful Learning*. Peneliti juga menyusun kuis interaktif pada platform Blooket dengan memilih metode *Classic* dan *Fishing Frenzy*, karena metode ini dinilai paling relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, peneliti menyusun kisi-kisi instrumen soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, kedua instrumen tersebut diuji validasi oleh praktisi dan dosen pendidikan matematika.

Kedua, tahap pelaksanaan: peneliti memberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran diterapkan. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan Media Gamifikasi Blooket sebanyak dua kali pertemuan sesuai RPP/Modul Ajar yang telah disusun. Pada setiap pertemuan, siswa mengikuti soal di Blooket dengan metode *Classic* dan *Fishing Frenzy*, sehingga peneliti dapat mengamati tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah dua pertemuan selesai, peneliti memberikan *posttest* kepada seluruh siswa untuk mengukur hasil belajar mereka setelah perlakuan diberikan.

Tahap akhir dilakukan dengan menabulasi data hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh dari 20 siswa kelas V SDN 13 Susoh. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan Media Gamifikasi Blooket. Hasil analisis ini menjadi dasar bagi peneliti dalam menarik kesimpulan mengenai pengaruh pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga tahap pengujian. Pertama Uji *Shapiro-Wilk* digunakan untuk menguji normalitas data dengan sampel kurang dari 50 ($N < 50$), di mana jika nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Kedua Uji *N-Gain* untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran *Joyful learning*. Berikut rumus menghitung *N-Gain*:

$$g = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Max} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria *N-gain* ternormalisasi terbagi menjadi beberapa kategori sesuai pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skor *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Terahir Uji hipotesis (*Paired Sample T-Test*) $\alpha = 0,05$ jika nilai sig (2 tailed) $< 0,05 \rightarrow$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_0 = Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket.

H_a = Adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket.

HASIL DAN DISKUSI

Data penelitian diperoleh dari *pretest* dan *posttest* terhadap 20 siswa kelas V SDN 13 Susoh. Peneliti melaksanakan *pretest* sebelum pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket. Peneliti melaksanakan *posttest* setelah pembelajaran tersebut. Skor rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3, Hasil Skor rata-rata *pretest* dan *posttest*.

No	Nilai	Skor rata-rata
1	<i>Pretest</i>	36,50
2	<i>Posttest</i>	58,75

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa skor *pretest* siswa dengan skor rata-rata 36,50. Skor *posttest* siswa meningkat dengan skor rata-rata 58,75. Seluruh 20 siswa mengalami kenaikan.

Untuk mengukur besaran efektivitas pembelajaran, dihitung nilai *N-Gain* persiswa dan rata-rata *N-Gain* keseluruhan. Data capaian perhitungan disajikan pada rumus *N-Gain* berikut:

$$g = \frac{58,75 - 36,50}{100 - 36,50} = \frac{22,25}{63,50} = 0,350$$

Berdasarkan hasil data diatas, rata-rata *N-Gain* siswa sebesar 0,350. Nilai ini termasuk kategori sedang. Peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket tergolong cukup baik.

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 siswa, peneliti menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS, mengingat metode ini dinilai lebih akurat untuk menguji normalitas pada sampel berukuran kecil. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ (Mishra et al., 2019). Hasil uji normalitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *Shapio-Wilk*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.149	20	.200*	.915	20	.079
posttest	.141	20	.200*	.930	20	.152

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* sebesar 0,079 dan *posttest* sebesar 0,152. Kedua nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya, Metode *Paired Sample T-Test* dipilih dalam pelaksanaan uji hipotesis ini untuk didapatkannya gambaran hasil belajar siswa sebelum serta pascaperlakuan. Parameter dalam menetapkan ketetapan akhir disepakati apabila kuantitas nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 6. Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-22.250	7.159	1.601	-25.600	-18.900	-13.899	19	.000

Berdasarkan Tabel 5, hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket. Dengan demikian, pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 13 Susoh.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya perlu menggunakan jumlah sampel yang lebih besar dan memperluas wilayah penelitian. Langkah ini akan menghasilkan temuan yang lebih komprehensif. Peneliti selanjutnya juga perlu menguji media gamifikasi Blooket pada sub materi prisma dan tabung. Materi ini dipilih karena siswa belum mengenal sifat-sifat dan jaring-jaring pada prisma dan tabung. Kondisi ini memungkinkan peneliti mengukur efektivitas Blooket dalam memperkenalkan konsep baru kepada siswa. Hasil pengujian ini akan memperkuat validitas media gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Joyful Learning* berbantuan gamifikasi Blooket secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 13 Susoh. Kesimpulan ini didukung oleh tiga bukti empiris: (1) nilai rata-rata pada soal *pretest* yaitu 36,50 dan nilai rata-rata *posttest* meningkat sebesar 58,75; (2) nilai *N-Gain* rata-rata 0,350 dengan kategori sedang; dan (3) hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 yang menunjukkan

adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran *Joyful Learning* berbantuan media gamifikasi Blooket.

REFERENSI

- Adiningsih, K. R. (2024). *Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 3 Malang*. 4(4). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5>
- Arafah, A. A., & Samsuddin, A. F. (2023). *Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika*. 13(2000), 358–366.
- Bhakti, C. P., Alfarizqi, M., Ghiffari, N., & Salsabila, K. (2018). *Joyful Learning : Alternative Learning Models To Improving Student ' S Happiness*. 30–35.
- Chandra, T., & Royanto, L. R. M. (2019). *Pengaruh Math Self-Efficacy dan Math Anxiety terhadap Effects of Math Self-Efficacy and Math Anxiety towards Fifth Grader ' s Math Performance*. 11(2), 126–136.
- Enggar, S., Dewi, K., Pratiwi, D., Saputri, P., Kuernianti, D., & Yuliani, E. (2025). *Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Dan Bermakna di Kelas Rendah*. 4(1), 12–21.
- Fania, F. (2025). *Mengoptimalkan potensi sumber daya manusia untuk mewujudkan pendidikan berkualitas*. 6(2), 641–650.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Tangkudung, M., Ichsan, U., Utara, G., Utara, A. G., & Pembelajaran, M. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di Mis Terpadu Al-Azhfar*. 6.
- Hundolo, N. U. (2026). *Implementation of the Gamification-Based Blooket Platform in Learning to Listen to Fantasy Fairy Tales*. 4778. <https://doi.org/10.24256/ideas>.
- Marzuki, S. (2021). *Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan*. 7(1), 121–141.
- Mishra, P., Pandey, C. M., & Singh, U. (2019). *Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data*. 67–72. <https://doi.org/10.4103/aca.ACA>
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). *Minat peserta didik mtsn 3 banyuwangi dalam gim blooket pada pembelajaran bahasa indonesia*. 10(2).
- Nurhaswinda, & Parisu, C. Z. L. (2025). *Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar dan Solusinya*. 1(1), 50–58.
- Prinotama, A. N., Larasati, D. A., & Roosyanti, A. (2019). *Pengaruh Joyfull Learning terhadap Motivasi Belajar di SDN Karah I Surabaya*. 1(1), 96–105.
- Ramadhani, A., Aprilia, R., & Mulawarman, U. (2024). *Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika*. 11(2), 134–146.
- Safari, Y., & Aidah, S. (2024). *Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa*

Sekolah Dasar. 3, 9999–10006.

Sari, N., Sihite, E., & Safitri, D. (2026). *Efektivitas Media Pembelajaran Blooket dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP.* 101–111.

Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF.* Alfabeta.