

Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Berbasis *Gamifikasi Blooket* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Dita Risma Danti^{1*}, Asep Jihad², Rifa Rizqiyani³
^{1, 2, 3}Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

INFO ARTIKEL

Original Research

Article History

Received : 20-07-2025

Accepted : 22-08-2025

Published : 30-01-2026

Keywords:

Ability to Understand Mathematical Concepts; Interactive Learning; Blooket Gamification.

*Correspondence email:

ditadanti15@gmail.com

ABSTRACT: *Mathematical concept understanding is a skill that students must have in learning mathematics. Interactive learning through Blooket Gamification media is an alternative to improve students' mathematical concept understanding skills. The purpose of this study was to determine whether the improvement in students' mathematical concept understanding skills with interactive learning through Blooket Gamification media is better than conventional learning. This study used a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Pre-test Post-test Control Group Design. The results of this study are an increase in students' mathematical concept understanding skills who received interactive learning through Blooket Gamification media is better than students who received conventional learning. Based on these findings, it is recommended that mathematics teachers start utilizing gamification media such as Blooket to create a more interactive, interesting, and enjoyable learning atmosphere.*

ABSTRAK: Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam belajar matematika. Pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *Non equivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Hasil dari penelitian ini yaitu peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru matematika mulai memanfaatkan media *Gamifikasi* seperti *Blooket* pada materi dan jenjang yang lainnya.

Correspondence Address: Jln. A.H Nasution No. 105, Kota Bandung, 40614, Indonesia; e-mail: ditadanti15@gmail.com

How to Cite (APA 6th Style): Danti. D. R., Jihad. A., Rizqiyani. R. (2026). *Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Berbasis Gamifikasi Blooket Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis*. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 9 (2): 247-255. DOI: 10.37150/tjdvxm10.

Copyright: Danti. D. R., Jihad. A., Rizqiyani. R. (2026).

Competing Interests Disclosures: *The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembang zaman, pendidikan harus memberikan sebuah inovasi yang bisa mendukung pembelajaran. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan teknologi yang kini dapat mempermudah proses belajar mengajar (Maritsa dkk., 2021: 91–92). Teknologi di bidang pendidikan menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan mutu pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran matematika saat ini. (Fredlina dkk., 2021: 79). Menurut Purwaningsih & Marlina (2022: 640) matematika merupakan mata pelajaran yang ketika proses pembelajaran sangat memerlukan kemampuan pemahaman yang sangat baik tidak hanya mengandalkan hafalan saja.

Sejalan dengan Sumarsono dkk (2022: 66), pemahaman konsep merupakan kunci dari suatu pembelajaran untuk membekali siswa dalam memahami ide dasar suatu objek tidak hanya ingat akan fakta-fakta saja. Apabila kemampuan tersebut kurang, maka peserta didik akan mendapatkan kendala dalam menyelesaikan soal matematika (Febriyani dkk., 2022: 89). Sebaliknya, apabila peserta didik menguasai kemampuan tersebut dengan baik, maka mereka akan lebih efisien menyelesaikan soal matematika yang melibatkan banyak rumus (Wardani & Aini 2023: 88). Kesimpulannya, kemampuan tersebut penting dikuasai oleh peserta didik supaya ketika tahapan pembelajaran matematika berlangsung, peserta didik bisa menyelesaikan soal dengan baik.

Namun, kenyataannya banyak peserta didik menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Temuan dari studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMA Negeri yang ada di Pangandaran mengindikasikan bahwa peserta didik kurang mampu dalam menyajikan, menyatakan ulang, dan mengaplikasikan konsep matematis dengan baik sesuai indikator pada materi peluang. Temuan ini mendukung hasil penelitian terdahulu dari Handayani & Aini (2019: 575) pada materi peluang yang relevan dengan fokus pada penelitian ini, mengungkapkan bahwa pemahaman konsep peserta didik terhadap materi peluang tetap rendah. Selain itu, penelitian dari Nababan & Tanjung (2020: 354), menyatakan bahwa pada materi SPLTV beberapa peserta didik masih kurang dalam memenuhi indikator pemahaman konsep matematis yaitu dari 36 peserta didik 2 orang memenuhi semua indikator, 1 orang memenuhi dua indikator, 9 orang memenuhi 1 indikator, dan sisanya tidak menjawab soal sesuai indikator.

Menurut Diana dkk (2020: 24) terdapat faktor utama yang bisa menyebabkan kurangnya kemampuan peserta didik dipicu oleh jenis model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Selain itu sarana prasarana dan media yang menjadi pendukung model pembelajaran juga bisa mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep. Minimnya sumber daya materi dan teknologi pendukung, pendidik tidak memiliki banyak pilihan untuk menerapkan model yang efektif dan beragam (Permatasari & Sudiansyah, 2024: 50).

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, solusi yang bisa digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan media berbasis teknologi. Salah satunya adalah pembelajaran interaktif yang cocok untuk pembelajaran saat ini karena dapat dilaksanakan dalam berbagai kegiatan dengan memanfaatkan

teknologi (Utami & Dewi, 2020: 25). Satu di antara pemanfaatan teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah media edukasi berbasis teknologi salah satunya adalah *Gamifikasi*. Dalam *Gamifikasi* terdapat fitur-fitur *game* seperti skor, poin, level yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik (Irnawati dkk., 2024: 83). Media berbasis *Gamifikasi* yang dapat digunakan yakni *Blooket*. *Blooket* adalah sebuah *platform* pembelajaran interaktif berbasis *web* yang memanfaatkan *quiz* sebagai sarana dalam membantu peserta didik belajar (Febriana & Pujosusanto, 2023). *Quiz* yang terdapat dalam *Gamifikasi Blooket* akan lebih menarik karena di dalamnya terintegrasi permainan atau *game* secara *online* (Nugroho & Romadhon 2022: 154). Penggunaan *quiz* pada *Gamifikasi Blooket* peserta didik akan terlibat lebih aktif dan interaktif karena di dalamnya terdapat *game* dimana peserta didik harus menjawab soal dengan tepat untuk mendapatkan poin dalam *game* tersebut.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Gamifikasi Blooket* berdampak positif terhadap kemampuan matematis peserta didik, termasuk dalam hal pemecahan masalah dan pemahaman konsep (Sihite & Sinambela 2023; Wongsaming dkk 2023). Namun, penelitian terdahulu belum berfokus terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis pada materi peluang menggunakan pembelajaran interaktif dengan secara khusus menggunakan media *Gamifikasi Blooket*. Keunggulan penelitian ini terletak pada fokus yang lebih spesifik terhadap materi peluang, pemanfaatan *Gamifikasi Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif, serta penyajian model pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Sejalan dengan pembahasan di atas, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji apakah pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian diharapkan mampu mendorong terciptanya inovasi dalam proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, relevan dengan perkembangan teknologi, serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik secara signifikan.

METODE

Metode yang digunakan yaitu *Quasi Experiment*, yang sering dikenal sebagai eksperimen semu yaitu salah satu jenis metode penelitian dalam penelitian kuantitatif (Isnawan dkk., 2020:5). *Design* penelitian yang digunakan berupa *Non equivalent Pre-test Post-test Control Group Design*. Metode dan *design* pada penelitian ini dipilih karena peneliti tidak dapat melakukan randomisasi secara penuh terhadap kelompok yang dipilih (Sugiyono 2023, 118). Pada desain penelitian ini mengharuskan dua subjek yang akan diteliti yaitu kelas eksperimen yang memakai Pembelajaran Interaktif Melalui Media *Gamifikasi Blooket* dan kelas yang memakai pembelajaran konvensional.

Tabel 1. 1 *Non-equivalent Pre-test Post-test Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O	X	O
Kontrol	O		O

(Sugiyono, 2023:120)

Penelitian ini memfokuskan populasi semua peserta didik kelas X di SMA Negeri yang terletak di Pangandaran dengan tahun ajaran 2024/2025 terdiri atas 12 kelas yaitu kelas X E7 – X E8. Dari 12 yang ada peneliti mengambil sampel sebanyak dua kelas. Pemilihan

sampel penelitian diterapkan melalui teknik purposive sampling yakni pemilihan sampel mengacu pada kriteria tertentu (Sugiyono, (2023:133). Penentuan sampel dalam penelitian ini ditentukan atas pertimbangan guru matematika dan waktu yang digunakan untuk penelitian.

Penelitian ini menerapkan *pre-test* dan *post-test* sebagai teknik pengambilan data dengan memakai soal-soal sebagai instrumen tes. Instrumen menggunakan format soal uraian yang memuat aspek tersebut meliputi kemampuan peserta didik untuk mengungkapkan kembali konsep, mengkategorikan objek berdasarkan konsep matematika, menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah secara sistematis, mempresentasikan konsep dalam berbagai representasi dan mengaitkan konsep matematika secara internal maupun dengan dunia nyata. Instrumen ini telah melalui proses uji coba yang dilakukan di sebuah SMA yang berada di Bandung pada kelas XI dan telah dianalisis secara kuantitatif memanfaatkan software ANATES dalam penelitian ini, lima soal digunakan setelah melalui pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Soal -soal tersebut dipilih karena telah terbukti memenuhi standar validitas dan reliabilitas sesuai Tabel 1.1 dan Tabel 1.2

Tabel 1. 1 Hasil Keseluruhan Analisis Paket B

Rata-rata = 20,77 Simpangan Baku = 7,83 KorelasiXY = 0,43 Reliabilitas Tes = 0,61 Butir Soal = 5 Jumlah Subyek = 13						
No	T	DP (%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi	Ket.
1	5,89	45,00	Sedang	0,742	Sangat Signifikan	Dipakai
2	1,06	17,86	Sedang	0,621	Signifikan	Dipakai
3	0,28	7,14	Sedang	0,205	-	Dibuang
4	2,33	38,89	Sedang	0,710	Sangat Signifikan	Dibuang
5	4,14	56,25	Sedang	0,817	Sangat Signifikan	Dipakai

Tabel 1. 2 Hasil Keseluruhan Analisis Paket B

Rata2 = 20,17 Simpangan Baku = 10,18 KorelasiXY = 0,74 Reliabilitas Tes = 0,85 Butir Soal = 5 Jml Subyek = 12						
No	T	DP (%)	T. Kesukaran	Korelasi	Sign. Korelasi	Ket.
1	1,00	33,33	Sedang	0,568	-	Dibuang
2	1,47	47,62	Sedang	0,635	Signifikan	Dibuang
3	2,53	38,10	Sedang	0,724	Sangat Signifikan	Dipakai
4	9,50	70,73	Sedang	0,906	Sangat Signifikan	Dipakai
5	7,46	72,92	Sedang	0,894	Sangat Signifikan	Dibuang

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain* ternormalisasi dengan bantuan SPSS. Interpretasi dari *gain* ternormalisasi diinterpretasikan disajikan dalam tabel 1. 2 berikut:

Tabel 1. 3 Kriteria *Gain* Ternormalisasi

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$0,70 \leq N - Gain \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq N - Gain < 0,70$	Sedang
$0,00 < N - Gain < 0,30$	Rendah

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N - Gain = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq N - Gain < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sukarelawan dkk., 2024:11)

Proses selanjutnya mencakup uji beda dua rata-rata *T-Independent* dan uji *Mann Whitney*. Apabila data *N-Gain* berdistribusi normal dan variansinya homogen, maka digunakan uji *t-independen* (t-bebas). Sebaliknya, jika tidak berdistribusi normal dan variansinya tidak homogen, uji statistik *nonparametrik*, yaitu uji *Mann-Whitney*, diterapkan. Normalitas data diuji menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 (Sukarelawan Dkk. 2024:15), sedangkan homogenitas variansi diuji dengan uji *Levene*. Proses analisis data sepenuhnya dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 27, yang memudahkan analisis dan penyajian data secara tepat dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data mengindikasikan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *Gamifikasi Blooket* lebih baik daripada mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 1. 4 Rekapitulasi Data *N-Gain*

Kelas	N	Minimum	Maksimum	Mean	SD	Kriteria <i>N-Gain</i>
Eksperimen	30	0.17	1.00	0.5455	0.24	Sedang
Kontrol	32	0.08	0.77	0.3702	0.18	Sedang

Berdasarkan tabel 1.4 kelas yang menerima perlakuan menghasilkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5455, termasuk dalam kriteria sedang. Sementara itu, kelas yang tidak menerima perlakuan memiliki rata-rata *N-Gain* 0,3702, yang juga tergolong sedang, namun nilainya lebih rendah.

Tabel 1. 5 *Persentase* Hasil *N-Gain* Kelas Eksperimen

Persentase Kelas eksperimen		
Rendah	Sedang	Tinggi
17%	53%	30%

Pada tabel 1.5 hasil menggambarkan bahwa peserta didik di kelas yang mendapatkan perlakuan memiliki nilai *N-Gain* dengan distribusi 17% dengan kategori rendah, 53% dengan kategori sedang, dan 30% dengan kategori tinggi.

Tabel 1. 6 *Persentase* Hasil *N-Gain* Kelas Kontrol

Persentase Kelas Kontrol		
Rendah	Sedang	Tinggi
17%	53%	30%

Pada tabel 1. 6 hasil menunjukkan bahwa pada kelas yang tidak menerima perlakuan, 17% peserta didik memiliki nilai *N-Gain* dalam kategori rendah, 53% berada pada kategori sedang, dan 30% tergolong dalam kategori tinggi.

Sesudah mengetahui nilai *N-Gain*, kemudian dilaksanakan uji perbedaan dua rata-rata uji *T-Independent* atau uji *Mann Whitney*. Maka dari itu, peneliti melakukan perhitungan uji *normalitas* dan uji *homogenitas varians* terlebih dahulu yang bersumber dari data *N-Gain*.

Analisis uji normalitas data *N-Gain* pada penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS 27 mengacu pada kriteria berikut.

Keterangan:

- Data dikategorikan sebagai tidak normal apabila nilai *Sig.* $< 0,05$, dan normal apabila nilai *Sig.* $> 0,05$.

Hasil analisis uji normalitas menggunakan data *N-Gain* disajikan pada Tabel 1.7.

Tabel 1. 7 Uji Normalitas Data *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
	Eksperimen	0.941	30	0.099
	Kontrol	0.956	32	0.366

Tabel 1. 7 menunjukkan bahwa pada kelas yang mendapat perlakuan memperoleh nilai *Sig.* $0.099 < 0.05$ hal ini menyatakan jika kelas eksperimen melalui pembelajaran interaktif melalui media berbasis gamifikasi berdistribusi normal. Kemudian untuk kelas kontrol memperoleh nilai *Sig.* $0.366 < 0.05$ hal ini menandakan bahwa kelas yang tidak mendapat perlakuan dengan pembelajaran konvensional berdistribusi normal. Analisis uji homogenitas data *N-Gain* pada penelitian ini memanfaatkan aplikasi SPSS 27 dengan berdasarkan kriteria berikut:

Kriteria

- Jika *Levene Statistic* $> 0,05$, maka data dianggap memiliki varians yang homogen. Berikut tabel 1. 8 merupakan analisis uji homogenitas menggunakan data *N-Gain*.

Tabel 1. 8 Uji Homogenitas Varians *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
		1	60	0.051

Dari tabel 1. 8 terlihat berdasarkan perhitungan data *N-Gain* bahwasannya memiliki *Sig.* $0.051 > 0.05$ hal ini mengindikasikan jika data *N-Gain* pada kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan menunjukkan varians yang seragam.

Uji selanjutnya, jika data terbukti berdistribusi normal dan variansnya homogen, maka dapat dilakukan uji *T-Independent*. Pelaksanaan uji *T-Independent* dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 27. Dengan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui model pembelajaran interaktif berbasis *Gamifikasi Blooket* tidak menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui pembelajaran interaktif berbasis *Gamifikasi Blooket* terbukti lebih baik dibandingkan dengan peningkatan yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran konvensional.

Keterangan :

- Apabila *Sig.* $0,05$ ($p < 0,05$), sehingga nilai t-hitung dianggap signifikan. Hal ini menandakan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen secara signifikan lebih baik dibandingkan kelompok kontrol
- Apabila *Sig.* ($p > 0,05$), sehingga nilai t-hitung dianggap tidak signifikan, yang berarti tidak terdapat bukti bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan kelompok kontrol

Tabel 1. 9 Uji *T-Independent* N-Gain

<i>t</i>	<i>df</i>	<i>One – Side p</i>	<i>Two– Side p</i>
3.208	60	0.001	0.002

Dari tabel 4. 18 diperoleh hasil data *N-Gain* dengan uji *T-Independent*, karena hipotesis yang digunakan adalah uji pihak kanan dimana menurut (Sugiyono 2023: 225) Uji pihak kanan digunakan ketika hipotesis nol (H_0) menyatakan “tidak lebih baik dengan ($\leq$)”, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan “lebih baik ($>$)”. Dengan nilai One-Side p sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pengolahan data menunjukkan terkait pemahaman konsep matematis peserta didik meningkat lebih tinggi melalui pembelajaran interaktif berbasis *Gamifikasi Blooket* dibandingkan pembelajaran konvensional. Setelah melakukan uji *t independent* menggunakan aplikasi SPSS di peroleh bahwa nilai Sig. (1-tailed) $0,001 < 0,05$ menunjukkan penolakan H_0 , sehingga pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* terbukti lebih baik dalam meningkatkan pemahaman tersebut dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini mengindikasikan bahwa kelas yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* menghasilkan pengaruh positif. Kondisi tersebut selaras dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Bitu dkk. (2024) bahwasannya pembelajaran interaktif dapat meningkatkan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu Muslih & Roslaeni (2021) menyatakan pembelajaran interaktif mengajak peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Sejalan dengan itu Utami & Dewi (2020) mengungkapkan pembelajaran interaktif dapat diintegrasikan dengan berbagai pemanfaatan teknologi.

Di samping itu, peserta didik semakin berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, terlibat dalam diskusi, dan berkolaborasi dengan teman sekelas untuk menyelesaikan *quiz* melalui *Gamifikasi Blooket*. Selaras dengan Wongsaming dkk. (2023:18) mengungkapkan bahwa *Gamifikasi Blooket* cocok dengan bekerja sama dalam tim, peserta didik dapat saling mendukung dan belajar, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih optimal tentang konsep matematika. Jadi mengacu pada teori vigotsky yang mengembangkan teori konstruktivisme bahwa peserta didik dapat memperoleh pengetahuannya melalui kegiatan beraneka ragam dengan pendidik sebagai fasilitator (Jihad, 2023:104)

SIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik di kelas yang memakai pembelajaran interaktif melalui *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan kelas konvensional. Peserta didik juga menjadi lebih aktif karena adanya elemen permainan yang mendorong partisipasi langsung. Meskipun demikian, ketika penggunaan *Gamifikasi Blooket* beberapa peserta mengalami kesulitan saat bergabung ke permainan. Selanjutnya penelitian juga ini terbatas pada jenjang pendidikan serta fokus materi tertentu. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti jenjang lain misalnya SMP, serta mengeksplorasi aspek kognitif dan afektif lain untuk memperoleh gambaran lebih menyeluruh tentang efektivitas *Gamifikasi Blooket*. Selain itu, pendidik sebaiknya mempersiapkan penggunaan permainan dan fitur soal agar pembelajaran berjalan kondusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan selama penelitian, kepada orang tua yang selalu memberikan dukungan dan

motivasi, serta kepada teman-teman terdekat yang turut memberikan semangat dan bantuan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bitu, Yuliana Sesi, Agustina Purnami Setiawi, Fransiskus Ghunu Bili, Sri Astuti Iriyani, Nova Supriyedi Patty, Program Studi Pgpud, Kec Loura, et al. 2024. "Pembelajaran Interaktif : Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa." 5(2): 193–98.
- Diana, Putri, Indiana Marethi, and Aan Subhan Pamungkas. 2020. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik." *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)* 4(1): 24. doi:10.35706/sjme.v4i1.2033.
- Febriana, Nurinda, and Ari Pujosusanto. 2023. "Pengembangan Latihan Soal Keterampilanmembaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II Di Media *Blooket*." *E-book journal Laterne* 12(02): 2.
- Febriyani, Anita, Arif Rahman Hakim, and Nadun Nadun. 2022. "Peran Disposisi Matematis Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1): 87–100. doi:10.31980/plusminus.v2i1.1546.
- Fredlina, Ketut Queena, Gusti Ayu MA Putri, and Ni Luh Putu NSP Astawa. 2021. "Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Era *New Normal*." *Journal Pekerjaan Sosial* 5(1): 79–84. <https://eprints.uny.ac.id/20388/>.
- Handayani, Yekti, and Indrie Noor Aini. 2019. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Pada." *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan* 4(1): 575–81. doi:10.31949/dm.v4i1.2010.
- Irnawati, Dionisia Retno, Amelia Makmur, and Lucia Sri Istiyowati. 2024. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19." *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(1): 82–88. doi:10.37329/cetta.v7i1.2997.
- Isnawan, Muhamad Galang, Universitas Nahdlatul, and Wathan Mataram. 2020. *KUASI-EKSPERIMEN*.
- Jihad, Asep. 2023. *No Title*. Bandung.
- Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma'shum. 2021. "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan* 18(2): 91–100. doi:10.46781/al-mutharahah.v18i2.303.
- Muslih, Hafid, and Ema Roslaeni. 2021. "Implementasi Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Meningkatkan Prestasi" *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 1(1): 1–15. <https://www.thesis.riset-iaid.net/index.php/tesis/article/view/79>.
- Nababan, Siti Aminah, and Henra Saputra Tanjung. 2020. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Memahami Konsep Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13(2): 354–64.
- Nugroho, Faizal Hadi, and Sahrul Romadhon. 2022. "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 10(2): 153–62. doi:10.36052/andragogi.v10i2.299.
- Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)

- Permatasari, Dwi Permatasari, and Sudiansyah. 2024. "Implikasi Kurangnya Prasarana Pendidikan Terhadap Pendidikan Matematika: Menyadari Pentingnya Fasilitas Yang Memadai." *Jurnal Pendidikan Matematika (AL KHAWARIZMI)* 4(1): 50–60.
- Purwaningsih, Whyu Sri, and Rina Marlina. 2022. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Bentuk Aljabar." *JEID: Journal of Educational Integration and Development* 3(2): 639–48. doi:10.55868/jeid.v3i2.303.
- Sihite, Tantri, and Pardomuan N J M Sinambela. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran MURDER Berbantuan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 35 Medan." *Journal on Education* 06(01): 6284–89.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. 2024. *N-Gain vs Stacking*.
- Sumarsono, Lilla S P, Azizatus Shalihah, Shinta R Ummah, and Dewi Hamidah. 2022. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Bangun Ruang Sisi Lengkung Berbasis Etnomatematika Pada Jajanan Tradisional." *Jurnal Matematika Riset Edukasi Dan Kolaborasi* 3(1): 65–70.
- Utami, Yuliza Putri, and Putri Sukma Dewi. 2020. "Model Pembelajaran Interaktif SPLDV Dengan Aplikasi Rumah Belajar." *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1): 24. doi:10.33365/jm.v2i1.572.
- Wardani, Aulia Lutfi, and Afifah Nur Aini. 2023. "Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Trapesium Ditinjau Dari Gaya Belajar Honey-Mumford." *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)* 6(2): 87–94. doi:10.37150/jp.v6i2.1836.
- Wongsaming, Ariya, Wannatida Yonwilad, and Noppakun Tongmual. 2023. "The Effectiveness of Cooperative Learning Management Using the TGT Technique and Blooket Applications towards Problem-Solving Abilities of Seventh Grade Students." *Journal of Green Learning* 3(1): 17–26. doi:10.53889/jgl.v3i1.193.