

Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Blooket* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Garini Lituhayu*, Noening Andrijati

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: lituhayugarini@students.unnes.ac.id

Article History

Received: 12 May 2026

Revised: 11 July 2026

Published: 24 July 2026

ABSTRACT

This study aims to to examine how students' problem-solving skills related to LCM and GCD are influenced by the implementation of a problem-based learning model supported by the Blooket platform. This study employed a non-equivalent control group design and a quantitative quasi-experimental method. All fifth-grade students in the Wijaya Kusuma Cluster constituted the study population, and 28 students were selected as the sample for the control and experimental groups. Tests and documentation were some of the methods used to collect data. The independent samples t-test, N-Gain test, homogeneity test, and normality test were used to analyze the data. With a significance value of 0.000 (< 0.05), the study's findings show that students' problem-solving abilities are significantly impacted by the use of the Problem-Based Learning paradigm with the help of the Blooket platform. In addition, the N-Gain score of 0.70 indicates that the students' skills have improved significantly. Therefore, it has been shown that the Blooket platform-supported Problem-Based Learning model is superior to traditional learning in improving students' problem-solving abilities.

Keywords: *Problem-Based Learning, Blooket, Problem-Solving Ability, Mathematics.*

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Lituhayu, G. & Andrijati, N. (2026). KEEFEKTIFAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BLOOKET TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7 (3), 1630–1640. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6369>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kemajuan suatu negara. Standar Nasional Pendidikan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 menyebutkan bahwa pembelajaran di dunia pendidikan dirancang secara menarik, memotivasi, dan menantang untuk mendorong keterlibatan siswa, serta memberikan kesempatan dalam mengembangkan kreasi dan kemandirian sesuai dengan karakteristik dan pertumbuhan siswa. Pembelajaran matematika dalam bidang pendidikan dijadikan landasan bagi siswa dalam memahami konsep dasar berhitung yang dapat mempermudah siswa dalam menguasai bidang studi lainnya (Siswondo & Agustina, 2021). Matematika tidak hanya tertuju pada hafalan rumus, melainkan mengasah kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual. Sehingga, pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia, Matematika diajarkan sebagai mata pelajaran yang memiliki peran penting (Ubaidah et al., 2020)

Seiring dengan peran tersebut, *National Council of Teaching Mathematics* (NCTM) merumuskan kompetensi penting, yakni pemecahan masalah, logika, pembuktian, komunikasi, serta penyajian. Diantara lima kompetensi penting tersebut, keterampilan dalam pemecahan masalah menjadi salah satu keterampilan yang perlu dikuasai oleh siswa. Menurut Sarika (2024) kemampuan pemecahan masalah tidak hanya penting dalam pembelajaran Matematika, tetapi juga berperan dalam membantu siswa menyelesaikan permasalahan sehari-hari serta menarik kesimpulan secara tepat. Pada tahun 2015, Indonesia mengikuti evaluasi internasional, yaitu *Trends International Mathematic and*

Science Study (TIMSS). Data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia mendapat nilai 397 dengan kategori dibawah rata-rata internasional, yaitu 500 (Mullis, 2012; Safitra et al., 2022). Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah dan perlu dilakukan upaya peningkatan.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni penerapan pembelajaran konvensional yang fokus pada hafalan rumus dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena pembelajaran cenderung terfokus pada guru. Hal tersebut menjadi kelemahan dari pembelajaran konvensional, sehingga membuat siswa merasa sulit dalam mempelajari konsep pembelajaran (Fitriani, 2021). Faktor lainnya ditandai dengan rendahnya motivasi, serta kurangnya pengimplementasian media berbasis digital pada kegiatan pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman materi oleh siswa (Simamora & Winardi, 2024).

Upaya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai, seperti model *problem based learning*. Penyajian masalah dalam model PBL ini ditekankan sehingga pengetahuan dapat dikonstruksi secara mandiri oleh siswa, disertai dengan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah (Nainggolan, 2023). Melalui penerapan PBL, keterlibatan siswa dalam diskusi untuk menyelesaikan masalah matematis yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata dapat didorong (Larasati, 2024). Selain itu,

PBL memiliki tahapan pembelajaran seperti berikut:

Table 1. Sintak Model PBL

Sintak	Deskripsi
Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi apersepsi berupa permasalahan kontekstual pada siswa
Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru memusatkan siswa dalam penyelesaian tugas dan kegiatan tanya jawab.
Membimbing siswa dalam penyelesaian individual serta kelompok	Guru mendorong siswa untuk dapat mengumpulkan informasi dan menyelesaikan permasalahan.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru memberikan kesempatan untuk siswa membagikan informasi yang didapat kepada siswa lainnya.
Menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Sumber: Tiara (2024)

Sintak tersebut berfungsi sebagai panduan dalam mengarahkan proses pembelajaran secara sistematis, sehingga mampu melatih kemampuan pemecahan masalah, meningkatkan keaktifan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Simatupang & Ritonga, 2023). Pendekatan ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (1970) dalam (Erawati & Adnyana, 2024) yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman nyata.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga berperan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Luthfiyanti (2022) media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyebarkan, menyampaikan pesan, dan menarik minat belajar siswa. Seiring berkembangnya teknologi, Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Blooket* yang merupakan media pembelajaran berupa kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan. Menurut temuan Pratiwi (2025), penggunaan *Blooket* terbukti efektif dalam menghadirkan pembelajaran yang nyaman dan mendorong keterlibatan siswa, sehingga siswa semangat dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang maksimal pada materi KPK dan FPB.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan Guru Kelas V SDN Bringin 01, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi KPK dan FPB masih perlu ditingkatkan. Siswa masih kesulitan dalam membedakan jenis soal KPK dan FPB. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi karena guru cenderung menggunakan media konkret dan tidak bervariasi, sehingga siswa mengalami rasa bosan pada saat pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran berbasis masalah belum maksimal dilakukan saat proses pembelajaran, seperti tidak hadirnya tahapan penyajian hasil oleh siswa dan evaluasi. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini dilakukan analisis mengenai keefektifan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dimaknai sebagai serangkaian prosedur ilmiah yang digunakan dalam memperoleh data sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2023). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment*. Desain yang diterapkan berupa *nonequivalent control group*, dimana subjek dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus Wijaya Kusuma dengan jumlah 168 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster sampling*, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan masing-masing kelas berjumlah 28 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan

dokumentasi. Kemampuan pemecahan masalah siswa diukur berdasarkan soal *pretest* dan *post-test*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi nilai siswa.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik deskriptif. Data kemampuan pemecahan masalah yang diperoleh dari tes *pretest* dan *post-test* dianalisis dengan rubrik penilaian yang mengacu pada tahapan pemecahan masalah menurut Polya. Indikator pemecahan masalah berdasarkan tahapan tersebut disajikan melalui tabel berikut.

Table 2. Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya

Indikator	Deskripsi
Memahami Masalah	Siswa mengidentifikasi informasi yang diketahui dan yang ditanyakan pada soal.
Menyusun Rencana	Siswa mampu menyusun rencana penyelesaian terhadap masalah yang diberikan.
Memecahkan Masalah	Siswa melaksanakan penyelesaian sesuai dengan rencana yang telah disusun.
Memeriksa Kembali	Siswa mengecek kembali setiap langkah pemecahan masalah.

Sumber: Wardhani (2022)

Indikator tersebut digunakan sebagai acuan dalam penyusunan instrumen dan penilaian kemampuan pemecahan masalah siswa. Data *pretest* dan *post-test* yang diperoleh kemudian dianalisis melalui serangkaian tahap pengujian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket*. Dalam penelitian ini, dua kelas dijadikan sampel. Siswa kelas V Sekolah A sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional tanpa bantuan media digital, sedangkan siswa kelas V Sekolah B sebagai

kelas eksperimen yang diberi perlakuan model PBL dengan bantuan media *Blooket*. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menyusun instrumen berupa modul pembelajaran, media pembelajaran, serta soal *pretest* dan *post-test*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini akan diuji melalui uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Kemudian, hasil data *pretest* dan *post-test* milik siswa akan diolah melalui uji normalitas, homogenitas, dan uji *Independent Sample T-Test*, serta uji N-Gain. Analisis data dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum dilaksanakan penelitian, kelayakan instrumen sebagai alat ukur kemampuan pemecahan masalah terlebih dahulu di uji melalui kegiatan uji coba. Uji coba dilakukan pada 28 siswa, semua butir terbukti valid dan layak digunakan. Bukti tersebut ditunjukkan oleh nilai r hitung yang melebihi r tabel (0,374) serta nilai signifikansi $<0,05$. Sementara itu, pengujian reliabilitas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,866 ($>0,70$), yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki konsisten tinggi dan dinyatakan reliabel.

Analisis Statistik Deskriptif

Table 3. Data Skor *Post-test*

Statistic Descriptive	Eksperimen	Kontrol
Mean	88,25	79
Median	86	78
Min.	78	63
Max.	100	97
Range	81	78

Table 3 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen yang diberi penerapan model PBL dengan media *Blooket* lebih tinggi, yaitu 88,25, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata 79. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan untuk menentukan pengaruh yang signifikan dari model PBL berbantuan *Blooket*. Namun, perlu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji prasyarat analisis terlebih dahulu dilakukan sebelum pengujian hipotesis dengan *Independent Sample T-Test*, yang meliputi uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal dan uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesamaan varians pada kedua kelompok. Pemenuhan asumsi pada uji prasyarat analisis menjadi dasar dilakukannya analisis lanjutan menggunakan uji statistik parametrik atau non-parametrik. Berikut merupakan hasil analisis dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Table 4. Hasil Uji Normalitas

	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	.934	28	.076
Posttest Kontrol	.948	28	.173
Pretest Eksperimen	.926	28	.050
Posttest Eksperimen	.979	28	.830

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro-Wilk*. Pada table 4 menunjukkan bahwa distribusi data dalam penelitian ini dinyatakan normal karena

seluruh nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada di atas 0,05.

Table 5. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.015	1	54	.904

Homogenitas dalam penelitian ini diuji menggunakan *Levene's Test*. Didapatkan hasil dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,904. Nilai tersebut membuktikan bahwa varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Uji hipotesis dapat dilakukan karena data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dapat dilakukan uji t dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Uji T-Test

Independent Samples T-Test

Perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model PBL berbantuan media *Blooket* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T-Test*.

Table 6. Hasil *Independent Sample T-Test* dengan Data *Pretest*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)
Equal variances assumed	8.857	.004	-1.160	54	.251
Equal variances not assumed			-1.160	43.268	.252

Table 6 menunjukkan kesetaraan kemampuan awal siswa antara kelas kontrol dan eksperimen ditunjukkan oleh hasil uji

Independet Sample T-Test pada data pretest yang menghasilkan nilai signifikan 0,252 (>0.05). Dengan tidak adanya perbedaan yang nyata, maka kondisi awal kedua kelas dianggap relatif setara sebelum diberi perlakuan.

Table 7. Hasil *Independet Sample T-Test* dengan Data *Post-test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)
Equal variances assumed	.015	.904	-3.977	54	.000
Equal variances not assumed			-3.977	52.807	.000

Table 7 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis dengan *Independet Sample T-Test* memiliki nilai *t* hitung sebesar -3,977 dengan signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) dan ditinjau dari rerata *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,25 dan kelas kontrol sebesar 79. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dapat diidentifikasi. Sehingga, peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang lebih optimal ditunjukkan pada penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selanjutnya, uji N-Gain dilakukan untuk menentukan besarnya peningkatan hasil belajar siswa.

Uji N-Gain

Analisis peningkatan kemampuan siswa dilakukan menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Table 8. Hasil Uji N-Gain

	N	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	28	.070	.235

Berdasarkan tabel *descriptive statistics*, didapatkan nilai N-Gain sebesar 0,70 yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media *Blooket* terbukti efektif dan mampu mengoptimalkan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi KPK dan FPB. Perubahan kemampuan siswa dapat dilihat dari cara mereka menentukan strategi dalam menyelesaikan masalah secara mandiri, disaat sebelumnya sebelumnya merasa kesulitan dalam menganalisis soal cerita. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan media *Blooket* yang diintegrasikan melalui model *Problem Based Learning*.

Perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa tidak hanya ditunjukkan oleh hasil analisis statistik, tetapi juga terlihat pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh macam-macam aspek, salah satunya adalah tahapan atau sintak model PBL, terdiri dari pemberian masalah kepada siswa, mengorganisir siswa untuk belajar, membimbing dan mengatur penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan membandingkan proses pemecahan masalah (Tiara et al., 2024). Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi perlakuan yang berbeda yang terlihat dari penerapan model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran.

Kemampuan awal siswa dapat diketahui melalui hasil *pretest* sebelum diberi perlakuan.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa di kelas kontrol cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran dan siswa kesulitan dalam menentukan jenis soal dari KPK dan FPB. Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen terlihat antusias selama kegiatan pembelajaran. Namun, saat diberi soal terkait KPK dan FPB, mereka terlihat bingung dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Pertemuan kedua, siswa di kelas eksperimen sudah menyesuaikan diri dengan model PBL berbantuan media *Blooket*. Siswa sangat antusias saat belajar dengan menggunakan *Blooket* karena dianggap tidak membosankan dan menjadikan siswa berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Namun, ketika pengerjaan soal, masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya menjawab dengan tahapan pemecahan masalah. Pertemuan kedua di kelas kontrol, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan secara sistematis dan cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran.

Pertemuan ketiga, antusiasme dalam menyelesaikan soal-soal yang tersaji pada media *Blooket* menunjukkan adanya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dibimbing dalam menyelesaikan permasalahan dan diminta untuk menyajikan hasil diskusi. Melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket*, pengetahuan siswa dapat dibangun berdasarkan informasi yang diperoleh selama proses pemecahan masalah dengan empat tahapan, yaitu memahami masalah, merumuskan strategi,

melaksanakan strategi, dan penarikan kesimpulan (Pirmanto, 2020). Kondisi ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (1970) dalam (Erawati & Adnyana, 2024) yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman nyata.

Setelah perlakuan yang berbeda-beda diterapkan pada setiap kelompok, baik siswa kelas eksperimen maupun siswa kelas kontrol diberi soal *post-test*. Berdasarkan hasil *post-test* yang diperoleh, diketahui bahwa kelas kontrol belum sepenuhnya mampu menyelesaikan permasalahan secara lengkap dan sistematis. Meskipun siswa telah memahami informasi dengan tepat, seperti menjawab dengan format diketahui dan ditanya. Namun, siswa belum mampu melanjutkan ke tahap penyelesaian akhir hingga penarikan kesimpulan. Hal tersebut dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Berbanding terbalik dengan kelas eksperimen, siswa telah mampu menyelesaikan permasalahan dengan lengkap dan sistematis. Terlihat dari siswa mampu memahami informasi pada soal secara menyeluruh. Kemudian siswa mampu menentukan dan melaksanakan strategi dalam menyelesaikan masalah, hingga siswa mengaitkannya dengan konteks soal untuk memperoleh jawaban akhir sebagai langkah pemeriksaan kembali.

Dengan demikian, penyelesaian permasalahan secara sistematis dan lengkap lebih mampu ditunjukkan oleh siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Pencapaian tersebut didukung oleh kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media *Blooket*, yang berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa selama

pembelajaran. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhani (2026), membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang diberi penerapan model PBL berbantuan *Blooket* mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa ditunjukkan dalam penelitian Mahfudhoh dan Andrijati (2024) melalui penerapan model PBL berbantuan teknologi, seperti *Liveworksheet*. Selain itu, Alfajri dan Yamin (2025) juga membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat ditingkatkan secara signifikan melalui penerapan model PBL dibantu media *Blooket* yang membuat pembelajaran menjadi aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini diperkuat melalui gambar berikut.



Gambar 1. Aktivitas Siswa Menggunakan *Blooket*

Melalui gambar 1, dapat dilihat bahwa siswa sedang mengerjakan kuis yang tersaji pada platform *Blooket*. Saat berlangsungnya pengerjaan kuis tersebut, terlihat siswa sangat antusias dalam mengerjakannya dan meminta agar diberikan kuis dengan model seperti itu lagi. Penggunaan media *Blooket* mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam (Tubaggus,

2025), media mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. *Blooket* atau yang dilafalkan dengan ‘*blu-kit*’ merupakan media yang dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti *dashboard*, *leaderboard*, dan berbagai permainan yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara interaktif dan efektif (Fajar & Surawan, 2025). Mode permainan bawaan *Blooket* menggunakan mekanisme seperti pengumpulan poin melalui jawaban yang benar, lencana, dan peringkat untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan, bukan sekadar permainan tradisional (Lo, 2025).

Dengan penjelasan tersebut, dimaknai bahwa pengintegrasian media *Blooket* dalam model *Problem-Based Learning* menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari rerata *pretest* didapatkan pada kelas kontrol sebesar 46,25 dan pada kelas eksperimen sebesar 50,71. Rerata menunjukkan hasil bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam memecahkan masalah relatif setara. Sedangkan rerata nilai *post-test* yang dimiliki oleh kelas kontrol sebesar 79 dan kelas eksperimen sebesar 88,25. Jika ditinjau dari nilai *post-test* tersebut diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen yang diberi penerapan model PBL berbantuan media *Blooket* lebih baik dibandingkan dengan siswa kelas kontrol

yang menerima pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis dengan signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta didukung oleh uji N-Gain dengan nilai 0,70 yang dikategorikan tinggi. Capaian tersebut mengindikasikan efektivitas yang lebih tinggi ditunjukkan oleh pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket* dibandingkan pembelajaran konvensional, karena mampu mengoptimalkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, sebagai alternatif strategi pembelajaran, model *Problem Based Learning* berbantuan media *Blooket* dapat dimanfaatkan untuk memberikan pengaruh positif bagi kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi KPK dan FPB. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkannya pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, penerapan model dan media pembelajaran inovatif perlu dioptimalkan guna mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, M., & Yamin, M. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Game Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 111 Maipi Kec . Masamba Kab . Luwu Utara Pendahuluan. *Jurnal Refleksi*, 13(4), 510–517.
- Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). IMPLEMENTATION OF JEAN PEAGET ' S THEORY OF CONTRUCTIVISM IN LEARNING : A LITERATURE REVIEW. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(3), 394–401. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>
- Fajar, M. A., & Surawan. (2025). Pemanfaatan Media Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sains Student Research*, 3(5), 442–451. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i5.5627>
- Fitriani, A. M., Huliatusnisa, Y., & Azhar, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Diskusi terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SDN Doyong 04 Tangerang. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(3), 438–448.
- Larasati, F. R., Purwasi, L. A., Maharani, T., & Info, A. (2024). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD (Vol. 6, Issue 1). <http://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/PEJS/index>
- Lo, Y. W. (2025). EFFECTIVENESS OF A GAMIFIED INTERACTIVE RESPONSE SYSTEM FOR ENHANCING. *Journal of Baltic Science Education*, 24(5), 956–968. <https://doi.org/10.33225/jbse/25.24.956>
- Luthfiyanti, F., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Melayu Langkat pada Pembelajaran Bangun Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 6(2), 73–80.

10.32696/jp2mipa.v6i2.1140

- Mahfudhoh, A. Al, & Andrijati, N. (2024). Enhancing mathematical problem-solving skills through problem-based learning with Liveworksheets assistance. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 07(November), 561–573. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v5i1.22691>
- Nainggolan, A. W., Sipahutar, M., Ramadhani, N. A., Thania, O. E., & Tanjung, I. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Genetika di MAS 1 Yaspi Labuhan Deli. *Biodik*, 9(1), 79–86. <https://doi.org/10.22437/bio.v9i1.19206>
- Pirmanto, Y., Anwar, M. ., & Bernard, M. (2020). Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah pada Materi Barisan dan Deret dengan Langkah-Langkah menurut Polya. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(4), 371–384.
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Choirin, S. N. (2025). Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Journal of Contemporary Research*, 02(02), 769–777. <https://ziaresearch.or.id/index.php/fatih>
- Ramadhani, A., Asrial, & Hidayat, A. F. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media blooket terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Safitra, M. D., Jayanti, R. D., Shafa, S., Putri, R. I. I., & Simarmata, Ruth Helen, Nuraeni, Z. (2022). Analisis Kemampuan Kognitif Mahasiswa terhadap Soal Matematika Model TIMSS. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 10(1), 70–75. <http://dx.doi.org/10.21831/jpms.v10i1.40852>
- Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sukagalih. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 62–69. <https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.801>
- Simamora, M., & Winardi, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran SMART TV dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama Bekasi. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 8(1), 75–85. <https://dx.doi.org/10.19166/johme.v8i1.8228>
- Simatupang, W. P. S., & Ritonga, F. U. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran Matematika di UPT SDN 067952. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 9–12. <https://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/MABDIMAS/article/view/1024>
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Himpunan:*

- Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(80), 33–40.
- Sugiyono, P. D. (2023). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *CV. Alfabeta* (Vol. 225).
- Tiara, V., Ninawati, Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, dan Contoh Nyata. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121–128.
- Tubagus, S. (2025). *Prinsip dan Penerapan Media Pembelajaran* (A. Masruroh (ed.); 1st ed.). Penerbit Widina Media Utama.
- Ubaidah, N., Kusmaryono, I., & Prayitno, A. T. (2020). Pendekatan STEAM Berbasis Quizizz terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding*, 5, 351–362.
- Wardhani, A. K., Haerudin, & Ramlah. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal TIMSS Materi Geometri. *Jurnal Didactical Mathematics*, 4(1), 94–103. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>