

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI
BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN *PLATFORM BLOCKET*
MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Aullya

06131282126047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI
BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN *PLATFORM BLOCKET*
MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Aullya

06131282126047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI
BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN *PLATFORM BLOOKET*
MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Aullya

NIM : 06131282126047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing I



Drs. Laihat, M.Pd.

NIP. 196102101988031003

Pembimbing II



Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

NIP. 197605122006042006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI
BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN *PLATFORM BLOCKET*
MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Aullya

NIM : 06131282126047

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing I



Drs. Laihat, M.Pd.

NIP. 196102101988031003

Pembimbing II

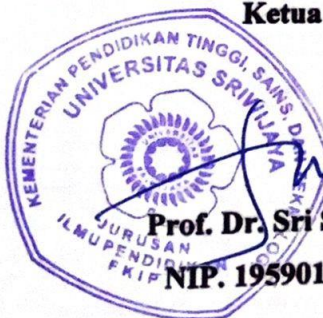


Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

NIP. 197605122006042006

Mengetahui

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI
BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN *PLATFORM BLOCKET*
MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh:

Nurul Aullya

NIM : 06131282126047

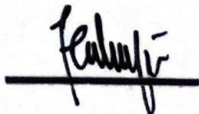
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

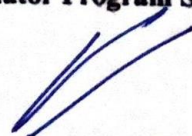
Tanggal . : 20 Mei 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|----------------------|--|---|
| 1. Ketua | : Drs. Laihat, M.Pd. |  |
| 2. Sekretaris | : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. |  |
| 3. Anggota | : Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. |  |

Indralaya, Mei 2025

Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Aullya

NIM : 06131282126047

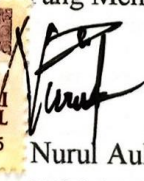
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Kuis Interaktif Gamifikasi Berbasis HOTS Menggunakan *Platform Blooket* Materi Energi Kinetik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan




Nurul Aullya
NIM 06131282126047

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang menguatkan di saat lemah, menenangkan di tengah gelisah, dan memampukan hingga titik akhir perjuangan ini tercapai. Shalawat serta salam teruntuk Nabi Muhammad SAW, sang pembawa cahaya di tengah gelapnya zaman. Dengan segenap rasa syukur dan ketulusan hati, skripsi ini dipersembahkan untuk mereka yang tak pernah lelah mendoakan, mendampingi, dan mempercayai langkah ini sejak awal.

1. Ayahanda tercinta Bapak Suratno dan Ibunda tercinta Iin Kusumawati yang selalu menjadi cahaya dalam setiap langkah penulis. Terima kasih atas kasih sayang yang tak terhingga, bimbingan yang tiada henti, serta semangat yang selalu kalian tiupkan di saat penulis lelah dan hampir menyerah. Doa-doa tulus kalian adalah nafas dari setiap perjuangan penulis. Atas dukungan moril, materi, dan doa yang tidak pernah putus, penulis yakni putrimu ini dapat sampai pada titik ini.
2. Saudara kandung tersayang yang menjadi teman bertumbuh bersama dalam satu naungan atap, Sandy Auliyah. Terima kasih telah mengajarkan penulis makna kesabaran dan berbagi.
3. Seluruh keluarga besar yang memberikan do'a dan dorongan yang mengiringi setiap langkah penulis.
4. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. dan Bapak Drs. Laihat, M.Pd. yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih telah sabar, mengorbankan waktu dan usahanya, serta memberikan masukan serta arahan demi kebaikan skripsi yang penulis susun.
5. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan bagi proses administrasi selama pengerjaan skripsi.
6. Seluruh dosen Prodi PGSD FKIP Universitas Sriwijaya yang telah senantiasa membagi ilmu, pengalaman, dan kesempatan belajar yang begitu berguna kepada kami mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sriwijaya untuk di masa depan.

7. Seluruh keluarga besar SD Negeri 16 Indralaya Utara terkhusus Ibu Kholilah, S.Pd. selaku kepala sekolah, Bapak Hayat selaku bagian humas yang telah memberikan kemudahan selama proses penelitian penulis serta kepada guru kelas serta seluruh peserta didik kelas IV.B bersedia memberikan umpan balik ketika penulis mengujicobakan produk yang dikembangkan.
8. Sahabat penulis Sekar Yufria dan Dwista Adelia Putri yang saling berbagi tawa, emosi, kisah kehidupan yang *limited edition* dengan berbagai gebrakannya sehingga membuat penulis banyak mengambil hikmah bahwa sabar adalah ilmu hidup tingkat tinggi. Lalu Desta Chandra Safitri, sahabat yang dapat menjernihkan pikiran penulis saat kalut menghadapi *unpredictable* dunia perskripsian dengan kata-kata tenangnya.
9. Bik Qis, Cecil, Bintang, Nisa, Erni, Nadiah, Karol, dan Rika yang menemani proses adaptasi dan belajar di lingkungan perkuliahan yang sangat asing bagi penulis. Terima kasih telah berbagi semangat, cerita, warna, dan mengajak penulis yang terkadang bingung menghadapi *culture shock* selama mengenyam pendidikan di bumi Sriwijaya.
10. Teman-teman PGSD 2021 Universitas Sriwijaya yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih telah membuat penulis nyaman dan tidak merasa sendiri menimba ilmu di lingkungan yang benar-benar baru bagi penulis.
11. Nurul Aullya yakni diri penulis sendiri. Terima kasih telah bertahan dan berjuang dengan keyakinan, semangat, dan secara berani menghadapi krisis selama proses menyelesaikan skripsi.

MOTTO

Hidup memang tidak mudah tapi Allah sudah janji bahwa bersama kesulitan ada kemudahan (QS. Al-Insyirah : 5-6)

Nikmati prosesmu, setiap langkah yang kamu ambil adalah bagian dari perjalanan unikmu. Sulit bukan berarti ga bisa kan?

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Kuis Interaktif Gamifikasi Berbasis HOTS menggunakan *Platform Blooket* Materi Energi Kinetik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Esti Susiloningsi, M.Si. serta Bapak Drs. Laihat, M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini, Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E. selaku Rektor UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP UNSRI. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dwi Cahaya Nurani, M.Pd. selaku penguji. Terakhir, penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas bimbingan, arahan, dan ilmu yang diberikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Mei 2025

Penulis



Nurul Aullya

NIM 06131282126047

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Model Pengembangan	7
2.1.1. Model Pengembangan Borg and Gall.....	7
2.1.2. Model Pengembangan 4D	9
2.1.3. Model Pengembangan ADDIE	10
2.2 Kuis Interaktif.....	12
2.2.1 Definisi Kuis Interaktif.....	12
2.2.2 Jenis-Jenis Kuis Interaktif	13
2.3 Gamifikasi	14
2.3.1 Definisi Gamifikasi	14
2.3.2 Manfaat Gamifikasi	15
2.4 Konsep Pembelajaran HOTS.....	16
2.4.1. Definisi HOTS.....	16
2.4.2. Karakteristik HOTS.....	17

2.5 Platform Blooket.....	18
2.5.1 Definisi Blooket.....	18
2.5.2 Deskripsi Dan Fitur Blooket.....	19
2.6 Kurikulum Merdeka.....	24
2.6.1 Energi Kinetik pada Pembelajaran Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka	25
2.7 Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
2.8 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Subjek Penelitian	32
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	32
3.4 Prosedur Penelitian	32
3.4.1 Analysis (Analisis)	32
3.4.2 Design (Desain)	33
3.4.3 Development (Pengembangan)	33
3.4.4 Implementation (Implementasi)	33
3.4.5 Evaluation (Evaluasi).....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1 Wawancara.....	35
3.5.2 Observasi	35
3.5.3 Dokumentasi	36
3.5.4 Angket.....	36
3.5.4.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	36
3.5.4.2 Angket Validasi Ahli Media/Desain.....	37
3.5.4.3 Angket Respon (Guru).....	37
3.5.4.4 Angket Respon Peserta Didik.....	37
3.6 Teknik Analisis Data	38
3.6.1 Analisis Data Wawancara.....	38
3.6.2 Analisis Data Angket Validasi Ahli.....	38
3.6.3 Analisis Data Angket Praktisi Uji Coba Produk.....	39
3.6.4 Analisis Uji Coba Soal.....	40
3.6.4.1 Tingkat Kesukaran Soal.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.1.1 Tahap Analysis (Analisis)	42
4.1.2 Tahap Design (Perancangan)	47

4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	54
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	72
4.1.5 Tahap <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	79
4.2 Pembahasan	81
BAB V_KESIMPULAN.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Pertanyaan Wawancara Tidak Terstruktur	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Materi	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	37
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	38
Tabel 3.6 Kriteria Jawaban Validasi	39
Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Kevalidan	39
Tabel 3.8 Kriteria Jawaban Praktisi	40
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kepraktisan	40
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran	41
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Wawancara dan Jawaban	43
Tabel 4.2 Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	45
Tabel 4.3 Analisis Materi yang ada pada Buku Siswa dan Buku Pedoman Guru	46
Tabel 4.4 Kisi-Kisi Soal	48
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Kuis Interaktif menggunakan Blooket	52
Tabel 4.6 Pengembangan Kartu Soal	55
Tabel 4.7 <i>Prototype</i> Kuis Interaktif menggunakan platform Blooket	63
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Media	66
Tabel 4.10 Hasil Revisi Kuis Interaktif	67
Tabel 4.12 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.13 Hasil Revisi Materi Dalam Kuis Interaktif	69
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Kuis Interaktif Menggunakan Blooket	71
Tabel 4.15 Hasil Pengisian Angket Respon Guru	73
Tabel 4.16 Rekapitulasi Angket Respon Guru	74
Tabel 4.17 Hasil Angket Respon Kelompok Kecil	75
Tabel 4.18 Rekapitulasi Angket Respon Kelompok Kecil	75
Tabel 4.19 Hasil Angket Respon Kelompok Besar	77
Tabel 4.20 Rekapitulasi Angket Respon Kelompok Besar	77
Tabel 4.22 Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Pengembangan Borg and Gall.....	9
Gambar 2.2 Langkah-Langkah Pengembangan 4D	10
Gambar 2.3 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	12
Gambar 2.4 Halaman <i>Log in Blooket</i>	18
Gambar 2.5 Halaman Variasi Permainan <i>Blooket</i>	20
Gambar 2.6 Halaman Fitur <i>Create Blooket</i>	20
Gambar 2.7 Halaman Fitur <i>Dscover Blooket</i>	21
Gambar 2.8 Halaman Fitur <i>My Set Blooket</i>	21
Gambar 2.9 Halaman Fitur <i>Favorites Blooket</i>	22
Gambar 2.10 Halaman Fitur <i>History Blooket</i>	22
Gambar 2.11 Halaman Fitur <i>Homework Blooket</i>	23
Gambar 2.12 Mengendarai Sepeda	26
Gambar 2.13 Aliran Listrik Alat Elektronik	26
Gambar 2.14 Memainkan Gitar	27
Gambar 2.15 Cahaya Matahari	27
Gambar 2.16 Kerangka Pikiran.....	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	34
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Pengembangan Kuis Interaktif Gamifikasi dengan <i>Blooket</i>	50
Gambar 4.2 Bagan Kuis Interaktif Gamifikasi dengan <i>Blooket</i>	51
Gambar 4.3 Halaman <i>log in</i> ke platform <i>Blooket</i>	60
Gambar 4.4 Halaman <i>dashboard</i> (halaman awal <i>Blooket</i>)	60
Gambar 4.5 Halaman Identitas Kuis	61
Gambar 4.6 Halaman Menambahkan Pertanyaan.....	61
Gambar 4.7 Semua Soal Telah Dimasukkan Ke <i>Blooket</i>	62
Gambar 4.8 Halaman Kuis Telah Siap Digunakan	62
Gambar 4.9 Dokumentasi Validasi Peraktisi	72
Gambar 4.10 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	74
Gambar 4.11 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pedoman Wawancara.....	93
Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Ahli Media	95
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	97
Lampiran 4 Lembar Angket Respon Praktisi Pembelajaran (Guru)	99
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa	101
Lampiran 6 Usul Judul Penelitian.....	102
Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi	103
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	105
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	106
Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	107
Lampiran 11 Surat Tugas Validator.....	108
Lampiran 12 Surat Keterangan Validator Ahli Media.....	109
Lampiran 13 Surat Keterangan Validator Ahli Materi	110
Lampiran 14 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV	111
Lampiran 15 Hasil Validasi Ahli Media (Sebelum Revisi)	114
Lampiran 16 Hasil Validasi Ahli Media (Setelah Revisi)	115
Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi (Sebelum Revisi).....	116
Lampiran 18 Hasil Validasi Ahli Materi (Setelah Revisi)	117
Lampiran 19 Hasil Angket Respon Guru.....	118
Lampiran 20 Hasil Angket Respon Kelompok Kecil	119
Lampiran 21 Hasil Angket Respon Kelompok Besar	124
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 23 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	139
Lampiran 24 Surat Bebas Plagiat.....	140
Lampiran 25 Kartu Bimbingan Skripsi.....	141
Lampiran 26 Bukti Penerimaan Artikel di Jurnal Sinta	143
Lampiran 27 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	144
Lampiran 28 Tabel Perbaikan Skripsi.....	145
Lampiran 29 Bukti Perbaikan Skripsi.....	147
Lampiran 30 Izin Penjilidan.....	148

PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF GAMIFIKASI BERBASIS HOTS MENGGUNAKAN PLATFORM BLOOKET MATERI ENERGI KINETIK PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh :

Nurul Aullya

06131282126047

06131282126047@student.unsri.ac.id

Pembimbing :

Drs. Laihat, M.Pd.

laihat@fkip.unsri.ac.id

Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pengembangan kuis interaktif berbasis HOTS menggunakan *platform* Blooket materi energi kinetik pada siswa kelas IV sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kuis interaktif gamifikasi materi energi kinetik yang sesuai pada pembelajaran IPAS BAB 4 Topik C mata pelajaran IPAS kelas IV kurikulum merdeka dengan memanfaatkan *platform* Blooket yang valid dan praktis menggunakan model penelitian pengembangan jenis ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan media memperoleh persentase 95,83% dengan kategori “**Sangat Valid**” serta tingkat kevalidan materi memperoleh persentase 97,72% dengan kategori “**Sangat Valid**”. Kategori sangat valid yang diperoleh kuis interaktif menunjukkan kuis dapat diuji cobakan. Dari hasil uji coba, diperoleh persentase angket respon guru 90% dengan kategori “**Sangat Praktis**”, angket respon uji coba kelompok kecil memperoleh 92% dengan kategori “**Sangat Praktis**”, dan angket respon uji coba kelompok besar memperoleh hasil 93,33% dengan kategori “**Sangat Praktis**”. Tingginya perolehan data persentase respon uji coba menunjukkan bahwa kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan platform Blooket yang dikembangkan dapat diterapkan di sekolah dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Kuis Interaktif, HOTS, Blooket

**DEVELOPMENT OF A GAMIFIED INTERACTIVE QUIZ
BASED ON HOTS USING THE BLOOKET PLATFORM FOR
KINETIC ENERGY MATERIAL IN FOURTH GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By :

Nurul Aullya

06131282126047

06131282126047@student.unsri.ac.id

Mentor :

Drs. Laihat, M.Pd.

laihat@fkip.unsri.ac.id

Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id

Primary Teacher Education

ABSTRACT

*The development of a HOTS based interactive quiz using the Blooket platform for kinetic energy material in fourth grade elementary school students with the purpose of this study is to develop a gamified interactive quiz on kinetic energy that aligns with the IPAS subject in Chapter 4, Topic C, of the fourth-grade Kurikulum Merdeka, utilizing the Blooket platform follows the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research and development model. The research results indicate that the media validity level achieved a percentage of 95.83%, categorized as "**Highly Valid**", while the material validity level reached 97.72%, also categorized as "**Highly Valid**". The highly valid category obtained by the interactive quiz suggests that it is suitable for trial implementation. Based on trial results, the teacher response questionnaire received a percentage of 90%, categorized as "**Highly Practical**", the small group trial response questionnaire scored 92%, also categorized as "**Highly Practical**", and the large group trial response questionnaire achieved 93.33%, maintaining the "**Highly Practical**" category". The high percentage of trial response data indicates that the HOTS based gamified interactive quiz using the Blooket platform is suitable for implementation in classroom learning.*

Keyword : Development, Interactive Quiz, HOTS, Blooket

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Era digital yang terus berkembang, metode pembelajaran menjadi salah satu bagian dari berbagai aspek pendidikan yang mengalami transformasi untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik serta kemajuan teknologi. Teknologi kini menjadi salah satu sarana bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan teknologi mendorong inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan dunia pendidikan masa kini.

Pengadaan evaluasi dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk mengetahui tujuan sudah tercapai atau belum oleh peserta didik. Evaluasi menjadi bagian krusial dalam pembelajaran karena berperan sebagai alat identifikasi perkembangan peserta didik dan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam mengimplementasikan tujuan pembelajaran (Sodikin & Gumindari, 2022). Di samping itu, hasil evaluasi pembelajaran akan memberikan masukan untuk perbaikan selanjutnya (Qomariyah, 2020). Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian tujuan, tetapi juga menjadi dasar untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

Menurut Phafiandita, dkk., (2022), evaluasi pembelajaran tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sehingga guru dapat mengetahui perkembangan menyeluruh siswa dalam proses belajar. Namun, tantangan dalam evaluasi pembelajaran konvensional sering kali terletak pada kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dan terbatasnya variasi metode evaluasi yang digunakan, terutama dalam penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Nadhiroh & Anshori (2023) mengungkapkan bahwa evaluasi pembelajaran dalam konteks

Kurikulum Merdeka tidak hanya bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode evaluasi yang lebih holistik untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

Kurikulum Merdeka memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada sekolah dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dengan fokus pada pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi (Alfaeni, dkk., 2023). HOTS meliputi kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi, yang esensial dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin kompleks dan dinamis (Kemendikbud, 2021). Hal ini sejalan dengan pandangan Anderson dan Krathwohl (2017), yang menekankan bahwa evaluasi yang efektif harus mampu mengukur kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi secara kritis dan menerapkannya dalam konteks nyata.

Sebagai respon menghadapi tantangan tersebut, penggunaan teknologi yang semakin berkembang terhadap pendidikan memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media digital dalam pendidikan menjadi lebih relevan dan mendesak. Teknologi pendidikan yang telah melahirkan beragam variasi alat bantu pengembangan perangkat ajar dapat menjadi bantuan bagi guru untuk menciptakan proses belajar yang bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan adalah pengembangan kuis interaktif. Kuis interaktif merupakan alat evaluasi yang tidak hanya mengukur pemahaman peserta didik tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam proses belajar. Pendekatan ini berfokus pada integrasi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik (Saba, 2024). Oleh karena itu, alat evaluasi yang inovatif, seperti kuis interaktif berbasis HOTS, menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Di lain sisi, tidak hanya guru yang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung melainkan peran aktif siswa juga sangat diperlukan. Terkhusus pada materi IPA yang terkenal rumit dan kompleks, dibutuhkan sebuah alat evaluasi yang dapat mengukur tingkat pemahaman siswa secara menyeluruh. Materi energi kinetik ditingkat sekolah dasar berisi pembelajaran mengenai pemahaman konsep mengenai energi kinetik dalam kehidupan sehari-hari, seperti energi kinetik dalam bentuk energi panas, energi kinetik dalam bentuk energi listrik, energi kinetik dalam bentuk energi bunyi, serta energi kinetik dalam bentuk energi cahaya. Materi energi kinetik tergolong materi yang sulit karena mencakup materi yang abstrak. Selain itu instrumen evaluasi yang digunakan pada materi energi kinetik belum banyak dikembangkan oleh guru, sejauh ini instrumen yang digunakan berupa instrumen manual berupa kertas. Maka dari itu perlu adanya pengembangan bentuk evaluasi yang lebih interaktif dan juga praktis serta dapat membuat siswa lebih memahami maksud dari soal yang diberikan.

Hasil wawancara kepada salah satu guru kelas dan beberapa siswa kelas IV SD Negeri 16 Indralaya Utara diperoleh bahwa proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional, yakni soal dituliskan di papan tulis lalu siswa mengerjakan di buku masing-masing. Hasil observasi saat mengerjakan soal pun terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat dalam menyelesaikan soal. Berangkat dari pembelajaran kurikulum merdeka yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, tentunya dewasa ini belum sesuai dari semestinya.

Selain itu, hasil wawancara salah satu siswa diperoleh bahwa ia merasa bosan dengan evaluasi pembelajaran yang selalu sama. Melalui wawancara guru, dikatakan bahwa guru sudah menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan *gform* dan *Quiziz* dan hasilnya siswa bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi hanya saja ini tidak dilakukan lagi karena keterampilan digital guru masih belum fasih. Selain itu, guru juga mengatakan pengembangan soal evaluasi menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut dinilai rumit karena fitur-fitur yang masih terasa asing. Melihat

fenomena ini, peneliti ingin mengatasinya dengan mengembangkan sebuah inovasi baru dalam kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih mudah dan bersahabat dengan guru, yakni dengan menggunakan *Blooket*.

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan *platform* digital untuk membuat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Beragamnya *platform* yang tersedia, *Blooket* muncul sebagai salah satu alat yang menawarkan pendekatan baru dalam pengembangan kuis interaktif. *Blooket* adalah *platform* berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif dengan fitur-fitur gamifikasi yang menarik (Nabila dan Nurhamidah, 2024). Gamifikasi atau *gamification*, adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi (Aziz, dkk., 2020). *Blooket* menawarkan berbagai jenis permainan dan mekanisme yang dapat diintegrasikan dengan materi pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Potensi besar yang dimiliki *Blooket* dalam menyajikan kuis secara interaktif dan menyenangkan diharapkan dapat mendukung pembelajaran dan evaluasi yang sesuai dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Dikembangkan pada tahun 2020 dengan *website* berbentuk gim-kuis, *Blooket* hadir sebagai inovasi baru *platform* pembelajaran interaktif. Terbilang masih baru, penelitian mengenai *platform* ini belum banyak apalagi untuk penerapannya di lingkup sekolah dasar. Adapun penelitian mengenai penerapan *Blooket* telah dilakukan oleh Febriana dan Pujosusanto (2023) dengan judul “Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas X SMA Semester II Di Media *Blooket*”. Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa latihan soal yang dikembangkan layak digunakan untuk melatih keterampilan membaca pemahaman dengan kategori tipe soal HOTS secara GER (Kerangka Acuan Bersama Negara Eropa). Pada pembelajaran IPA dilakukan penelitian oleh Adiningsih dan Sulus (2024) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Permainan *Blooket* Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang” diperoleh

presentase hasil angket dari jawaban 32 siswa, pemahaman siswa lebih meningkat setelah menggunakan media permainan *Blooket* serta pembelajaran IPA lebih efektif ketika menggunakan media *Blooket*. Astindari dkk. (2024) melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis *Game Blooket* Tingkat SD/MI Di Desa Trebungan” melalui metode sosialisasi yang mana sasaran yang dituju yakni guru dan siswa. Dari hasil sosialisasi terlihat adanya ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan *Blooket* yang mana dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar di kelas.

Berdasarkan uraian masalah yang ada dan potensi yang tersedia, peneliti termotivasi untuk membantu guru dan siswa melalui pengembangan kuis interaktif berbasis digital dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Kuis Interaktif Gamifikasi Berbasis HOTS Menggunakan *Platform Blooket* Materi Energi Kinetik Pada Siswa Kelas IV SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana mengembangkan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.2. Bagaimana hasil uji kevalidan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
- 1.2.3. Bagaimana hasil uji kepraktisan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Mendeskripsikan tahapan-tahapan pengembangan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.2. Menjelaskan hasil uji kevalidan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.3.3. Menjelaskan hasil uji kepraktisan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengembangan kuis gamifikasi berbasis HOTS menggunakan *platform Blooket* materi energi kinetik pada siswa kelas IV SD serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktisi

- 4.1.1.1 Bagi Siswa, dapat menginspirasi dan memberikan pengalaman baru terkait pelaksanaan pembelajaran dengan kuis interaktif gamifikasi sehingga meningkatkan minat belajarnya.
- 4.1.1.2 Bagi Guru, hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang kreatif dan bervariasi di era global agar menjadi guru lebih inovatif dan produktif.
- 4.1.1.3 Bagi Sekolah, pengembangan kuis interaktif gamifikasi berbasis HOTS ini dapat berperan dalam peningkatan proses pelaksanaan pembelajaran sehingga kompetensi belajar siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 (JMIPAP)*, 4(4), 1-9.
- Alfaeni, S. I., Asbari, M., & sholihah, hilyah. (2023). Kurikulum Merdeka : Fleksibilitas Kurikulum bagi Guru dan Siswa. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 86–92.
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171.
- Alfatih, A. N. (2024). Blooket: Platform Edukasi Online Dengan Berbagai Jenis Permainan Yang Menarik. Edomedia, https://www.edoemedia.com/2024/04/blooket-platform-edukasi-online-dengan.html#google_vignette
- Anderson, L. W. & Krathwohl, L. W. (2017). *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M.S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ariel, P. F., & Dewi, V. S. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz dan Blooket Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 3(1), 1278–1282.
- Aulia, N. M. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi. *Skripsi*. Jember : FITK Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. *Skripsi*. Bengkulu : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Ayuningtyas, R. (2019). *Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Adobe Flash Dalam Pembelajaran PPKn*. S1 skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Azis, V. D., Tolle, H., & Herlambang, A. D. (2020). Perancangan User Experience dan Gamifikasi Pada Aplikasi Pembelajaran Online Jurusan Sistem Informasi Menggunakan Octalysis Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(11), 4132-4138.
- BSKAP. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024* (Nomor 021). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Christianto, H., Lalang, A. C., & Nay, D. M. W. (2024). The Implementation of the Case Method with Blooket Media to Enhance Student Learning Outcomes in Radiochemical Material. *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry*, 62-67.

- Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Gianto, D., dkk. (2024). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Edisi Revisi Tahun 2024*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Halimah, S. (2021). Implementasi Pendekatan HOTs (Higher Order Thinking Skills) dalam Pembelajaran PAI. *Evaluasi: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 342-362.
- Handayani, F., & Syukur, M. (2021). Implementasi pembelajaran Higher Order Thinking Skill (HOTS) di MA Negeri 1 Watansoppeng. *Pinisi Journal of Sociology Education Review*, 1(2), 127-135.
- Haryanto, A. (2020). "Energi Panas dan Penerapannya dalam Kehidupan Sehari-hari". *Jurnal Pendidikan Sains*, 8(1), 45-52.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hasmiati, dkk., (2025). Analisis Efektivitas Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Melalui Implementasi Learning by Doing. *Journal on Education*, 7(02), 11543-11550
- Hs, A. M. (2024). Solusi Peningkatan Kualitas Implementasi HOTS Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 6(2), 7-15.
- Husna, A. A., & Rigianti, H. A. (2023). Analisis kesulitan guru selama proses pembelajaran pada saat pergantian kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3018-3026.
- Ilmi, A. R. M., & Puspita, E. (2023). Mengajarkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Di Kelas. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 7(1), 1-10.
- Indani, Y. P. S. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbantuan Aplikasi Wordwall Pada Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi Pada Kelas IV SD Negeri 243 Palembang. *Skripsi*. Inderalaya : FKIP Unsri.
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat*, 205-216.
- Johni, M.A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*.
- Johni, M.A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*.

- Kamilah, A. I., Hidayat, O. S., & Hasanah, U. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Digital pada Pelajaran PPKn Sebagai Upaya Meningkatkan Moral Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1367–1374.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Kurikulum Kemendikbud
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan
- Khotimah, K., & Rusijono, A. M. (2024). Enhancing Metacognitive and Creativity Skills through AI-Driven Meta-Learning Strategies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(5).
- Labibah, F. S., (2023). *Efektivitas Penggunaan Blooket.Com Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Arab Semester 1 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2022/2023*. S1 thesis, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Latifah, L. (2019). Pola Komunikasi Interpersonal Guru Pai Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Pada Mi Assalam Martapura Dan Sd Muhammadiyah Martapura Kabupaten Banjar. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2).
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengembangan modul ajar storyboard berbasis proeck based learning untuk siswa kelas xi multimedia di SMK TI Bali Global Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 309-318.
- Lestari, P. D., & Nurkholis, S. (2021). Dampak Penggunaan Kuis Berbasis Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 120-126.
- Listyoningrum, K.I., Fenida, D.Y., & Hamidi, N. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*. 1(4), 101 - 112
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (gamification) konsep dan penerapan. *Jointecs: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(3), 219-228.
- Maspupah, I. A. (2020). *Characteristics of HOTS oriented learning at the elementary school level. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series (Vol. 3, No. 4, pp. 873-878)*.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Meylovia and Alfin Julianto, “Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan,” *J. Pendidik. Islam Al-Affan*, vol. 4, no. 1, pp. 84–91, 2023

- Mohanty, S., & Christopher B, P. (2024). The Role of Gamification Research in Human Resource Management: A PRISMA Analysis and Future Research Direction. *SAGE Open*, 14(2), 21582440241243154.
- Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E.P. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu Sebagai Media Pembelajaran Drill And Practice Pada Pembelajaran Nahwu Di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Nabila., & Nurhamidah, D., (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 6(1), 870-878.
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56–68.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153-162.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Osin, A. E., Sesanti, N. R., & Marsitin, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Pada Materi Aritmetika Sosial. *Semnas SENASTEK Unikama 2019*, 2.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.
- Prasetyo, B. (2021). "Energi Bunyi dan Penerapannya dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 123-130.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan buku ajar kompilasi teori graf dengan model ADDIE. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Qodriani, R. N. L. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Mentimeter pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326-339.
- Qolbu, N. S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2023). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10341-10350.
- Qomariyah, U. (2020). Evaluasi Tujuan Pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): Implementasi Standar Proses pada Pembelajaran Sastra. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 229-350.

- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh kejenuhan terhadap konsentrasi belajar dan cara mengatasinya pada peserta didik di sdn 1 pandan. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(2), 242-250.
- Rahman, A., & Siregar, D. A. (2024). Hubungan penguasaan hukum kekekalan energi mekanik dengan hasil belajar fisika siswa pada materi momentum di kelas XI SMA Negeri 5 Padangsidempuan. *Jurnal Physics Education (PhysEdu)*, 6(3), 49-60.
- Rustandi, A., & Rismayanti (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*.
- Saba, S. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(02), 57-63.
- Salama, N. L. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Konsep Sistem Pencernaan Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Skripsi*. Jakarta : FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409–415.
- Sarah, S., Aswita, D., Ainun, N., Maulidar, M., & Azzarkasyi, M. (2022). The development of HOTS-based assessment instruments on educational statistics. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(1), 38-43.
- Sari, D. P., & Rahmawati, N. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 45-52.
- Setia listi, R., & Mulia Kurnianti, E. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Interaktif pada Pembelajaran Matematika Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Ad'dawah. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–8.
- Setiawan, E., Sofyan, F. S., & Rahmatiani, L. (2024). Teachers'efforts To Improve Students'critical Thinking Skills At Al-Ikhwan It Junior High School. *Journal Civics And Social Studies*, 8(1), 104-110.
- Sodikin, S., & Gumindari, S. (2022). Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1).
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi HOTS pada kurikulum 2013. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1-9.
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599-603.
- Sumarni, S. (2019). *Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Supriyadi, A. (2021). "Penerapan Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa". *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 123-130.

- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022, December). Using Blooket to improve Chinese vocabulary study for 11 th grade students in high school. *In ICCD* (Vol. 4, No. 1, pp. 501-506).
- Wahyuni, S. S., & Tambunan, E. P. S. (2022). Efektivitas pemberian kuis menggunakan aplikasi google form pada pembelajaran biologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(5), 8033-8039.
- Wahyuni, S., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 35-47.
- Warju, W., Ariyanto, S. R., Soeryanto, S., & Trisna, R. A. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Tipe Hots Pada Kompetensi Sistem Rem Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 95.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Widiastuti, R. (2022). "Energi Cahaya dan Eksperimen Sederhana untuk Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 67-75.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265-274.
- Zafirah, Rizkiyah, Intan, & Mariska, Widya. (2020). *Model-Model Pengembangan Dan Prosedur Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Makalah. Pendidikan Matematika Program Studi Pascasarjana Universitas Negeri Padang
- Zahara, R., Prasetyo, G. E., & Yanti, D. M. (2021). Kajian literatur: gamifikasi di pendidikan dasar. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 76-87.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi metode outdoor learning dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 147-153.