



Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Motivasi dan belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro

The Influence of Using Blooket Media on Student Motivation and Learning in the Introductory Macroeconomics Course

¹*Mica Siar Meiriza , ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

[¹Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia.](#)

ARTIKEL INFO

Diterima
April 2026

Dipublikasi
Mei 2026

ABSTRAK

Transformasi digital di perguruan tinggi menuntut penggunaan media interaktif, namun penerapan platform Blooket pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro masih jarang diteliti dibandingkan platform lain. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Blooket terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa serta mengkaji efektivitasnya sebagai inovasi pembelajaran. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif survei dengan teknik "sampling" jenuh terhadap 38 mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi kelas C tahun 2026 Universitas Negeri Medan. Data dikumpulkan melalui instrumen angket dan dianalisis secara statistik untuk menghasilkan temuan objektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, di mana 47,6% responden merasa suasana belajar lebih menyenangkan dan 63% merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, interaktivitas media ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep ekonomi makro yang abstrak menjadi lebih konkret, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mahasiswa secara simultan. Implikasi penelitian ini adalah media Blooket dapat menjadi referensi efektif bagi pengajar untuk mengurangi kebosanan mahasiswa dan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif di pendidikan tinggi.

Kata Kunci: Blooket, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Ekonomi Makro

ABSTRACT

Digital transformation in higher education demands the use of interactive media, yet the application of the Blooket platform in Introductory Macroeconomics courses remains under-researched compared to other platforms. This study aims to analyze the influence of using Blooket on students' motivation and learning outcomes and to examine its effectiveness as a learning innovation. The research method employs a quantitative survey approach with a total sampling technique involving 38 students from the Economic Education Study Program, Class C, 2026, at Universitas Negeri Medan. Data were collected via questionnaires and analyzed statistically to produce objective findings. The results indicate that using Blooket significantly increases learning motivation, with 47.6% of respondents finding the learning atmosphere more enjoyable and 63% feeling more confident in answering questions compared to conventional lecture methods. Furthermore, the interactivity of this media is proven to enhance the understanding of abstract macroeconomic concepts into more concrete ones, which ultimately boosts student activity and learning outcomes simultaneously. The implication of this study is that Blooket can serve as an effective reference for educators to reduce student boredom and create a collaborative learning environment in higher education.

Keywords: Blooket, Learning Motivation, Learning Outcomes, Macroeconomics

© Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

*e-mail:
micasiarmeiriza@gmail.com



© 2026 Mica Siar Meiriza, Nafthalia Panjaitan, Nurul Hasanah, Adventi Silaban, Genysa Arkwayani Pakpahan. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pembelajaran di perguruan tinggi saat ini mengalami transformasi yang signifikan seiring dengan perkembangan teknologi digital. Proses belajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah satu arah, melainkan mulai mengintegrasikan berbagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa. Dalam konteks mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro, sering dianggap abstrak dan kompleks, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi sangat penting untuk membantu mahasiswa memahami konsep-konsep seperti inflasi, pengangguran, dan pertumbuhan ekonomi secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Salah satu media pembelajaran digital mulai banyak digunakan adalah Blooket, sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan dosen menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif. Penggunaan media ini diyakini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa karena menggabungkan unsur kompetisi, visual menarik, serta umpan balik langsung. Menurut (Deterding et al 2011), pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan akademik mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan memiliki daya serap yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi seringkali menyebabkan kurangnya partisipasi dan hasil belajar yang tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar mahasiswa, salah satunya melalui penggunaan media digital interaktif seperti Blooket.

Selain motivasi, hasil belajar juga menjadi indikator utama dalam menilai efektivitas suatu metode pembelajaran. Penggunaan media berbasis permainan telah terbukti mampu meningkatkan pemahaman

konsep karena mahasiswa belajar secara aktif dan tidak hanya menerima informasi secara pasif. Penelitian oleh (Plass et al, 2015) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa dibandingkan metode tradisional.

Namun demikian, penerapan media Blooket dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro, masih belum banyak diteliti secara mendalam. Sebagian penelitian lebih berfokus pada penggunaan platform lain seperti *platform* berbasis game, Misalnya *Kahoot* dan *Quizz* sehingga diperlukan kajian lebih lanjut mengenai efektivitas Blooket dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa di bidang ekonomi.

Dari sisi kajian literatur, teori motivasi belajar seperti yang dikemukakan oleh (Deci & Ryan, 2000) dalam Teori Determinasi diri menjelaskan bahwa motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan memberikan rasa kompetensi serta otonomi. Media seperti Blooket yang bersifat interaktif dan kompetitif dapat memenuhi kebutuhan tersebut, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Selain itu, teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh (Piaget 1970) menekankan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman. Penggunaan media interaktif seperti Blooket memungkinkan mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memperkuat pemahaman konsep ekonomi makro.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian, yaitu: (1) apakah penggunaan media Blooket berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro? (2) apakah penggunaan media Blooket berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa? dan (3) seberapa besar pengaruh penggunaan media tersebut

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,.

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

ISSN :24607274

E-ISSN :[26858185](https://doi.org/10.26858/185)

terhadap kedua aspek tersebut secara simultan?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menganalisis pengaruh penggunaan media Blooket terhadap motivasi belajar mahasiswa, (2) mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro, serta (3) mengetahui tingkat efektivitas media Blooket sebagai inovasi pembelajaran di perguruan tinggi.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan ekonomi. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen dalam memilih metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survei guna mengkaji tingkat motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran yang memanfaatkan media Blooket. (Sari dan Nugroho 2020) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif menitikberatkan pada data berbentuk numerik, sementara itu (Pratama 2019) menyatakan bahwa analisis statistik digunakan untuk menghasilkan temuan yang objektif serta dapat diukur secara sistematis.

Penggunaan metode survei dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk memperoleh data secara langsung dari responden melalui instrumen penelitian dalam waktu yang relatif efisien. Menurut (Wulandari 2021), metode survei sangat efektif dalam menggambarkan kondisi aktual di lapangan, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak 38 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Ekonomi kelas C tahun 2026 Universitas Negeri Medan. Teknik sampling

yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. (Hidayat ,2020) menyebutkan bahwa teknik ini umumnya digunakan ketika jumlah populasi relatif terbatas sehingga semua anggota populasi dapat dilibatkan secara menyeluruh.

Pemanfaatan media Blooket dalam pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan rasa percaya diri mahasiswa dalam memahami materi ekonomi makro. Hal ini karena media tersebut mampu menyajikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. (Rahmawati dan Suryadi ,2021) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, sedangkan (Putri dan Lestari ,2022) menambahkan bahwa penggunaan media berbasis game mampu mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses diskusi dan analisis.

Selain itu, penggunaan media Blooket dalam pembelajaran Pengantar Ekonomi Makro juga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Wijaya dan Iriani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dan hal ini diperkuat oleh pendapat (Saputra ,2021) yang menegaskan bahwa media digital dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta analitis mahasiswa dalam menghadapi dinamika ekonomi global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penyebaran angket kepada 38 responden, diperoleh informasi mengenai pandangan mahasiswa tentang pemanfaatan media pembelajaran berupa Blooket dalam proses belajar. Pada indikator kemampuan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media dibandingkan dengan metode ceramah, sebagian besar responden memberi pendapat yang positif. Sebanyak 42,9% dari responden setuju dan 40,5% sangat setuju bahwa pembelajaran dengan media terasa lebih

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,.

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

ISSN :24607274

E-ISSN :[26858185](https://doi.org/10.26858/185)

mudah diikuti. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Untuk indikator ketertarikan terhadap pembelajaran interaktif, 45,2% responden menyatakan setuju dan 33,3% sangat setuju bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif seperti diskusi dan penggunaan media. Data ini menunjukkan bahwa mahasiswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif.

Pada indikator pembelajaran yang menyenangkan, 47,6% responden mengungkapkan sangat setuju dan 40,5% setuju bahwa penggunaan media pembelajaran lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton.

Berkaitan dengan indikator pembelajaran konvensional, ditemukan bahwa 47,6% responden setuju bahwa metode ceramah membuat mereka cepat merasa bosan, sementara 28,6% lainnya sangat setuju. Data ini memperkuat anggapan bahwa metode pembelajaran tradisional kurang efektif dalam mempertahankan perhatian mahasiswa.

Di sisi lain, untuk indikator kepercayaan diri, 63% responden setuju dan 29,6% sangat setuju bahwa mereka merasa lebih percaya diri menjawab pertanyaan saat menggunakan media Blooket. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keberanian mahasiswa untuk berpartisipasi.

Secara keseluruhan, hasil data penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memberikan responden yang baik terhadap pemanfaatan media pembelajaran, baik dalam hal pemahaman, minat, keterlibatan, maupun rasa percaya diri.

Bagan 1. Hasil Dari Pengamatan



Bagan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media belajar seperti booklet dan Blooket memberikan efek positif secara berangsur-angsur terhadap proses pendidikan. Awalnya, muncul peningkatan minat dan motivasi belajar di kalangan mahasiswa, lalu berlanjut pada penguatan pemahaman materi serta terbentuknya suasana belajar yang lebih interaktif. Selain itu, penggunaan media ini juga terbukti efektif dalam mengurangi rasa bosan yang sering dialami dalam metode pengajaran tradisional.

Peningkatan ini pada akhirnya berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri mahasiswa dalam menjawab pertanyaan dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, keadaan ini berujung pada peningkatan keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar dari mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran seperti blooket, memiliki pengaruh signifikan terhadap proses belajar mahasiswa. Peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengikuti materi pembelajaran menunjukkan bahwa media ini menciptakan cara penyampaian yang lebih efektif dibandingkan metode ceramah. Hal ini terjadi karena

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,.

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

adanya penggabungan antara penyajian visual pada booklet dan interaktivitas dalam Blooket yang memudahkan pemahaman konsep.

Dalam hal minat belajar, besarnya persentase responden yang menikmati pembelajaran interaktif menandakan bahwa mahasiswa lebih suka metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif. Pembelajaran interaktif memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat secara langsung, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga ikut ambil bagian dalam proses belajar.

Selain itu, suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bisa mengurangi kebosanan yang sering muncul akibat metode ceramah. Ini menandakan bahwa variasi dalam metode pembelajaran sangat penting untuk mempertahankan perhatian dan konsentrasi mahasiswa.

Pembahasan

Blooket adalah buku kecil yang memberikan edukasi kepada pembaca dengan desain menarik, sederhana, serta menyajikan materi terbatas melalui tulisan dan gambar (Machfoedz dan Suryani, 2022)¹. Penggunaan media pembelajaran blooket dalam mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro berpotensi memberikan dampak positif terhadap motivasi serta capaian belajar mahasiswa. Kehadiran media ini mampu menarik minat dan meningkatkan perhatian mahasiswa selama proses pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih fokus serta aktif dalam kegiatan diskusi maupun analisis konsep ekonomi makro. Selain itu, media blooket turut berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri mahasiswa dalam memahami materi. Melalui penyajian visual, konsep-konsep ekonomi makro yang cenderung abstrak dan kompleks dapat disederhanakan,

sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Penggunaan media ini juga membuka ruang partisipasi yang lebih luas, mendorong mahasiswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

Menurut (Ardhyantama 2024), (Sudjana & Rivai 2002) “ Pengaruh desain visual yang menarik dan format yang sederhana dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri serta meningkatkan motivasi siswa. Booklet membangkitkan minat dan keinginan baru untuk belajar.” Dalam temuan ini, Penggunaan media booklet dalam kelas eksperimen terbukti membuat siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan kelas kontrol. Dari sisi hasil belajar, pemanfaatan media blooket membantu mahasiswa memahami materi secara lebih mendalam. Hal ini berdampak pada kemampuan mereka dalam menganalisis serta menyelesaikan permasalahan ekonomi makro secara lebih efektif. Tidak hanya itu, media ini juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yang menjadi bekal penting dalam menghadapi dinamika ekonomi global.

Meningkatkan Keaktifan dan Partisipasi Siswa

Menurut (Detty Andani dan Jasiah), “penggunaan Blooket dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa karena sifatnya yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih terdorong untuk ikut berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.” Dalam pembelajaran konvensional, seringkali ditemui hanya beberapa siswa yang aktif, sementara yang lain cenderung pasif. Akan tetapi, dengan menggunakan media Blooket, hampir seluruh siswa dapat terdorong untuk

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,.

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

ISSN :24607274

E-ISSN :[26858185](https://doi.org/10.26858/185)

berpartisipasi karena setiap individu harus terlibat langsung dalam permainan. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjawab soal dan berkontribusi dalam permainan. Hal ini menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif. Bahkan siswa yang biasanya kurang percaya diri menjadi lebih berani untuk ikut serta karena pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan yang santai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Blooket memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro. Mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam hal ketertarikan, keaktifan, serta partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, penggunaan media Blooket juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan metode ceramah, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan meningkatkan pemahaman materi. Peningkatan motivasi belajar tersebut berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri mahasiswa serta hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis game seperti Blooket dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di perguruan tinggi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran digital lainnya dengan cakupan yang lebih luas serta metode analisis yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran interaktif pada peserta didik di sekolah menengah.

Jurnal Pendidikan, Vol. 8, No. 2, hlm. 120–130.

Ananda, R. A., Ardhyantama, V., & Sugiyono. (2022). Pengembangan Media Booklet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Segi Banyak. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3), 254-264. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/14048/pdf_Ed

Andani, D., & Jasiah. (2025). Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1). Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Kalimantan Tengah. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4693093>

Azhar Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

Duy, Le, Phuong, Tu, Do, Cam, Van, Huynh, & Thuy, M. (2025). International Journal of Social Science and Human Research Technology in Foreign Language Education : Using the Blooket Platform to Enhance Motivation for Vietnamese Learners of Foreign Language. *International Journal of Social Science and Human Research*, 08(03), 1902–1909. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i3-69>

Fauzan, M., & Sari, D. (2021). Game-based learning sebagai strategi peningkatan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 150–158.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,.

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

ISSN :24607274

E-ISSN :[26858185](https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i3-69)

- review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hidayat, A. (2020). Teknik sampling dalam penelitian pendidikan: Kajian terhadap penggunaan sampling jenuh dalam penelitian skala kecil. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2), 87–96.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media* (5th ed.). New York: Harper & Row. Internet Archive: Planning and producing instructional media
- Lestari, N., & Saputra, E. (2020). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 33–41.
- Machfoedz, I., & Suryani, E. (dalam Yumelda, 2022). *Pendidikan Kesehatan Bagian dari Promosi Kesehatan*. Penerbit
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (Second Edition). New York: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nana Sudjana, Rivai (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A., & Pramono, D. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 11(1), 67–75.
- Permana. (2018). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran di kelas. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, hlm. 45–53.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of game-based learning*. Educational Psychologist.
- Pratama, R. (2019). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian pendidikan: Analisis data statistik untuk meningkatkan objektivitas penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 12–18.
- Putri, D., & Lestari, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 33–40.
- Rahmawati, D., & Suryadi, B. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(1), 45–53.
- Rr, I., Yanti, R., & Ika, C. (2024). Improving Students Vocabulary Mastery Through English Fun Learning With Blooket Games At Smp Santo Antonius, Jakarta Timur. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 226–236. <https://doi.org/10.61787/6ppg4y91>
- Saputra, H. (2021). Pengaruh penggunaan media digital terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 101–110.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Edisi Revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, M., & Nugroho, A. (2020). Analisis penggunaan pendekatan kuantitatif dalam penelitian pendidikan untuk menghasilkan data yang objektif dan terukur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2), 55–62.
- Utami, R., & Kurniawan, B. (2022). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keaktifan belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 98–107.
- Wijaya, A., & Iriani, T. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis game terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah ekonomi di perguruan

¹Mica Siar Meiriza, ¹Nafthalia Panjaitan, ¹Nurul Hasanah, ¹Adventi Silaban,

¹Genysa Arkwayani Pakpahan

ISSN :24607274

E-ISSN :[26858185](https://doi.org/10.61787/6ppg4y91)

tinggi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 9(2), 120–130.

Wulandari, S. (2021). Penerapan metode survei dalam penelitian pendidikan untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 21–29.