

ABSTRAK

Dita Risma Danti, 1212050048, 2025, “Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media *Gamifikasi Blooket* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam belajar belajar matematika. Tetapi pada kenyataannya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik perlu di tingkatkan lagi, didukung dari studi pendahuluan yang telah di lakukan peneliti di salah satu SMA yang ada di Pangandaran. Pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (a) Sintaks kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket*; (b) Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan pembelajaran interaktif melalui *Media Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional; (c) Respon peserta didik saat pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* diterapkan pada mata pelajaran matematika dikelas. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Hasil dari penelitian ini yaitu: (a) Sintaks kegiatan pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* dikategorikan sangat baik; (b) Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang memperoleh pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional; (c) Respon peserta didik saat pembelajaran interaktif melalui media *Gamifikasi Blooket* dikategorikan baik.

Kata kunci: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Pembelajaran Interaktif, *Gamifikasi Blooket*.

ABSTRACT

Dita Risma Danti, 1212050048, 2025, “Implementation of Interactive Learning Through Blooket Gamification Media to Improve Mathematical Concept Understanding Ability”

The ability to understand mathematical concepts is an ability that must be possessed by students in learning mathematics. But in reality, the ability to understand mathematical concepts of students needs to be improved again, supported by a preliminary study that has been conducted by researchers in one of the high schools in Pangandaran. Interactive learning through Blooket Gamification media is an alternative to improve students' mathematical concept understanding abilities. The purpose of this study is to find out: (a) The syntax of learning process activities using interactive learning through Blooket Gamification media; (b) The improvement of students' mathematical concept understanding abilities with interactive learning through Blooket Gamification media is better than conventional learning; (c) Students' responses when interactive learning through Blooket Gamification media is applied to mathematics subjects in class. This study uses a quasi-experimental method. The results of this study are: (a) The syntax of interactive learning activities through Blooket Gamification media is categorized as very good; (b) Increasing the ability to understand mathematical concepts of students who receive interactive learning through Blooket Gamification media is better than students who receive conventional learning; (c) Students' responses during interactive learning through Blooket Gamification media are categorized as good.

Keywords: Ability to Understand Mathematical Concepts, Interactive Learning, Blooket Gamification.