

PENERAPAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING* BERBANTUAN *GAME* INTERAKTIF *BLOOKET* UNTUK MENINGKATKAN *SELF-REGULATED LEARNING* DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATERI STATISTIKA DI KELAS VIII SMP ISLAM AL-IKHLASH

Silvia Linda Wahyuni¹, Alifiani², Yayan Eryk Setiawan³

^{1,2,3} *Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang*

Email: 22201072026@unisma.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* dalam meningkatkan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi statistika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas 16 peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Ikhlash, sedangkan analisis hasil tes dilakukan terhadap 15 peserta didik karena satu peserta didik tidak mengikuti tes akhir pada kedua siklus. Data dikumpulkan melalui tes, angket, observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 46,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II, dengan nilai rata-rata meningkat dari 72,87 menjadi 83,60. Persentase peserta didik yang memiliki *self-regulated learning* pada kategori tinggi dan sangat tinggi juga meningkat dari 60,00% menjadi 80,00%. Dengan demikian, penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* berhasil meningkatkan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi statistika di kelas yang diteliti.

Kata-kata kunci: *Deep Learning, Blooket, self-regulated learning, kemampuan berpikir kritis, statistika.*

Abstract

This study aimed to describe the implementation of the Deep Learning approach assisted by the interactive Blooket game in improving students' self-regulated learning and critical thinking skills in Statistics. The study employed a qualitative approach using Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which was conducted in two cycles. The research involved 16 eighth-grade students at SMP Islam Al-Ikhlash, while the analysis of the test results was conducted on 15 students because one student did not participate in the final test in both cycles. Data were collected through tests, questionnaires, observations, interviews, documentation, and field notes, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed that the percentage of students achieving mastery in critical thinking skills increased from 46.67% in Cycle I to 86.67% in Cycle II, while the mean score improved from 72.87 to 83.60. In addition, the percentage of students with high and very high levels of self-regulated learning increased from 60.00% to 80.00%. Therefore, the implementation of the Deep Learning approach assisted by the interactive Blooket game successfully improved students' self-regulated learning and critical thinking skills in Statistics in the class under study.

Keywords: *Deep Learning approach, Blooket, self-regulated learning, critical thinking skills, statistics.*

PENDAHULUAN

Matematika berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yaitu kemampuan peserta didik untuk menganalisis informasi, mengevaluasi alternatif penyelesaian, dan menarik kesimpulan secara logis (Hasanah dkk., 2024). Pada materi statistika, kemampuan

tersebut diperlukan agar peserta didik mampu menginterpretasikan data dan menentukan penyelesaian yang tepat. Kemampuan berpikir kritis didukung oleh *self-regulated learning* (SRL), yaitu kemampuan peserta didik dalam merencanakan, memantau, dan mengevaluasi proses belajarnya secara mandiri (Abror, 2022). Peserta didik yang memiliki *self-regulated learning* yang baik cenderung memiliki kemampuan berpikir kritis matematis yang lebih baik (Gusmawan dkk., 2021). Oleh karena itu, peningkatan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis perlu dilakukan secara bersamaan dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di kelas VIII SMP Islam Al-Ikhlash, pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah sehingga aktivitas belajar berpusat pada pendidik. Peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengemukakan pendapat, serta masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan menyimpulkan penyelesaian masalah. Kondisi tersebut didukung oleh dokumentasi hasil ulangan harian materi statistika yang menunjukkan bahwa hanya 7 dari 16 peserta didik (43,75%) mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil angket *self-regulated learning* yang diberikan sebelum tindakan menunjukkan bahwa 81,25% peserta didik berada pada kategori sedang dan rendah, sedangkan hanya 18,75% berada pada kategori tinggi. Data awal tersebut menunjukkan bahwa *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih perlu ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pendekatan *Deep Learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pembelajaran secara mendalam melalui prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam memahami konsep, merefleksikan proses belajar, serta mengaitkan materi dengan konteks nyata (Feriyanto & Anjariyah, 2024). Untuk mendukung penerapannya, pendekatan tersebut dipadukan dengan *game* interaktif *Blooket* yang menyajikan kuis interaktif disertai umpan balik secara langsung. Penggunaan *Blooket* dilaporkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran (Sulistyanto & Asyhar, 2024), sedangkan Paudia dkk. (2024) menunjukkan bahwa *game* edukatif *Blooket* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Namun, penelitian sebelumnya umumnya hanya mengkaji pendekatan *Deep Learning* atau penggunaan *Blooket* secara terpisah serta lebih berfokus pada hasil belajar atau kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* untuk meningkatkan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis secara bersamaan pada materi statistika melalui Penelitian Tindakan Kelas di jenjang SMP masih belum banyak dilaporkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* dalam meningkatkan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Ikhlash pada materi statistika. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang mendukung implementasi pembelajaran berpusat pada peserta didik sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilaksanakan di SMP Islam Al-Ikhlash Kasembon pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 16 peserta didik kelas VIII. Analisis hasil tes kemampuan berpikir kritis dilakukan terhadap 15

peserta didik karena satu peserta didik tidak mengikuti tes akhir pada kedua siklus. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Data penelitian diperoleh melalui tes, angket, observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen penelitian meliputi soal tes kemampuan berpikir kritis berdasarkan indikator interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi, angket *self-regulated learning* berdasarkan indikator perencanaan, pemantauan, pengendalian, dan refleksi diri dengan skala likert lima tingkat, lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, pedoman wawancara, serta catatan lapangan. Seluruh instrumen telah divalidasi oleh ahli sebelum digunakan, sedangkan observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran matematika sebagai kolaborator. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase. Persentase ketuntasan kemampuan berpikir kritis dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang memperoleh nilai} \geq 75\%}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100$$

Tindakan dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data *self-regulated learning* dianalisis menggunakan skala Likert dengan rumus:

$$\text{Persentase Self - Regulated Learning (SRL)} = \frac{\sum \text{skor yang didapat}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

kemudian dikategorikan menjadi kriteria berikut:

No.	Persentase Hasil Angket <i>Self-Regulated Learning</i>	Kategori
1.	81% – 100%	Sangat Tinggi
2.	61% – 80%	Tinggi
3.	41% – 60%	Sedang
4.	21% – 40%	Rendah
5.	0% – 21%	Sangat Rendah

(Patriot & Laksono, 2024)

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi, serta hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik mencapai $\geq 80\%$.

HASIL PENELITIAN

Tindakan penelitian dilaksanakan melalui penerapan pendekatan *Deep Learning* yang mengintegrasikan prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Pada tahap *mindful learning*, peserta didik mengamati permasalahan statistika, mengidentifikasi informasi penting, dan merumuskan strategi penyelesaian. Tahap *meaningful learning* dilaksanakan melalui diskusi kelompok menggunakan LKPD berbasis permasalahan kontekstual untuk membangun pemahaman konsep. Selanjutnya, pada tahap *joyful learning*, peserta didik mengikuti evaluasi dan penguatan materi menggunakan *game* interaktif *Blooket* dalam bentuk kuis, yang memberikan umpan balik secara langsung berupa skor dan peringkat (*leaderboard*) sehingga mendorong partisipasi aktif dan refleksi terhadap hasil belajar. Penelitian dinyatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik mencapai $\geq 80\%$, minimal 75% peserta didik memperoleh nilai kemampuan berpikir kritis

≥ 75 sesuai KKM, dan minimal 75% peserta didik berada pada kategori tinggi atau sangat tinggi pada *self-regulated learning*.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I menunjukkan bahwa peserta didik mulai beradaptasi dengan pendekatan *Deep Learning* dan penggunaan *game* interaktif *Blooket*. Peserta didik mulai aktif berdiskusi dan menyelesaikan LKPD, namun sebagian masih bergantung pada arahan pendidik sehingga indikator keberhasilan penelitian belum tercapai.

Hasil tes dianalisis terhadap 15 peserta didik karena satu peserta didik tidak mengikuti tes akhir dan pengisian angket pada kedua siklus akibat sakit. Hasil tes menunjukkan bahwa 7 dari 15 peserta didik (46,67%) memperoleh nilai ≥ 75 dengan rata-rata kelas sebesar 72,87. Sementara itu, hasil angket *self-regulated learning* menunjukkan 2 peserta didik (13,33%) berada pada kategori sangat tinggi, 7 peserta didik (46,67%) kategori tinggi, 4 peserta didik (26,67%) kategori sedang, dan 2 peserta didik (13,33%) kategori rendah. Dengan demikian, persentase peserta didik yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi mencapai 60,00%.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian Siklus I

Tindakan	Kriteria Keberhasilan	Hasil Tindakan Siklus I	Keterangan
Hasil Tes Akhir Siklus I	$\geq 75\%$ peserta didik memperoleh nilai ≥ 75	46,67% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75	Belum Memenuhi
Lembar Observasi Pendidik	Rata-rata hasil observasi pendidik mencapai $\geq 80\%$	Rata-rata hasil observasi pendidik mencapai 74,27%	Belum Memenuhi
Lembar Observasi Peserta Didik	Rata-rata hasil observasi peserta didik mencapai $\geq 80\%$	Rata-rata hasil observasi peserta didik mencapai 69,63%	Belum Memenuhi
Angket <i>Self-regulated learning</i> (SRL)	$\geq 75\%$ peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi pada angket <i>Self-Regulated Learning</i> (SRL)	60,00% peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi	Belum Memenuhi
Pedoman Wawancara	$\geq 50\%$ subjek wawancara menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i> berbantuan <i>game</i> interaktif <i>Blooket</i> .	Seluruh subjek wawancara memberikan respons positif karena pembelajaran lebih menarik, membantu memahami materi, serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar.	Memenuhi

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, beberapa kendala yang ditemukan yaitu masih terdapat peserta didik yang pasif dalam diskusi, kurang percaya diri mengemukakan pendapat, serta masih bergantung pada arahan pendidik dalam menyelesaikan permasalahan statistika. Selain itu, pengelolaan diskusi kelompok dan pemanfaatan *game* interaktif *Blooket* belum optimal sehingga keterlibatan seluruh peserta didik belum merata. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan pengarahan yang lebih jelas sebelum kegiatan diskusi, meningkatkan intensitas bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, mengoptimalkan pembagian peran dalam kelompok, serta memaksimalkan penggunaan *game* interaktif *Blooket* sebagai evaluasi dan penguatan materi. Perbaikan tersebut menjadi dasar meningkatnya keterlibatan peserta didik dan ketercapaian indikator keberhasilan pada Siklus II.

Hasil Siklus II

Perbaikan pada Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi Siklus I, yaitu dengan memberikan pengarahan yang lebih jelas mengenai langkah-langkah pembelajaran sebelum diskusi, meningkatkan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, serta mengatur kembali pembagian kelompok dan peran setiap anggota agar seluruh peserta didik terlibat aktif. LKPD juga disempurnakan dengan petunjuk dan langkah penyelesaian yang lebih sistematis, sedangkan alokasi waktu diskusi, presentasi, dan refleksi diatur lebih efektif. Selain itu, penggunaan *game* interaktif *Blooket* dioptimalkan sebagai media evaluasi dan penguatan materi melalui kuis yang memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban peserta didik. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keaktifan peserta didik dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan permasalahan statistika.

Hasil tes menunjukkan peningkatan, yaitu 13 dari 15 peserta didik (86,67%) memperoleh nilai ≥ 75 dengan rata-rata kelas 83,60. Hasil angket juga meningkat, yaitu 4 peserta didik (26,67%) berkategori sangat tinggi, 8 peserta didik (53,33%) kategori tinggi, dan 3 peserta didik (20,00%) kategori sedang. Persentase peserta didik yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi mencapai 80,00% sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Penelitian Siklus II

Tindakan	Kriteria Keberhasilan	Hasil Tindakan Siklus II	Keterangan
Hasil Tes Akhir Siklus II	$\geq 75\%$ peserta didik memperoleh nilai ≥ 75	86,67% peserta didik memenuhi ketuntasan nilai ≥ 75	Memenuhi
Lembar Observasi Pendidik	Rata-rata hasil observasi pendidik mencapai $\geq 80\%$	Rata-rata hasil observasi pendidik mencapai 82,15%	Memenuhi
Lembar Observasi Peserta Didik	Rata-rata hasil observasi peserta didik mencapai $\geq 80\%$	Rata-rata hasil observasi peserta didik mencapai 80,77%	Memenuhi

Angket <i>Self-regulated learning</i> (SRL)	≥75% peserta didik berada pada kategori tinggi	80,00% peserta didik berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi	Memenuhi
Pedoman Wawancara	≥50% subjek wawancara menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i> berbantuan <i>game</i> interaktif Blooket.	seluruh subjek wawancara memberikan respons positif terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan <i>Deep Learning</i> berbantuan <i>game</i> interaktif <i>Blooket</i> .	Memenuhi

Seluruh indikator keberhasilan pada Siklus II telah tercapai. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memahami materi statistika.

Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator penelitian sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan	Keterangan
Ketuntasan kemampuan berpikir kritis	46,67%	86,67%	+ 40,00%	Meningkat
Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis	72,87	83,60	+ 10,73%	Meningkat
SRL kategori tinggi & sangat tinggi	60,00%	80,00%	+ 20,00%	Meningkat
Observasi kegiatan pendidik	74,27%	82,15%	+ 6,79%	Meningkat
Observasi kegiatan peserta didik	69,63%	80,77%	+ 11,71%	Meningkat
Respons wawancara	100%	100%	-	Tercapai

Berdasarkan Tabel 3, penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif Blooket mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *self-regulated learning* peserta didik. Ketuntasan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 46,67% menjadi 86,67%, nilai rata-rata kelas meningkat dari 72,87 menjadi 83,60, sedangkan persentase peserta didik dengan kategori *self-regulated learning* tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 60,00% menjadi 80,00%. Peningkatan tersebut didukung oleh keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai kategori sangat baik pada Siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *self-regulated learning* peserta didik pada materi statistika. Ketuntasan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 46,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II dengan rata-rata nilai meningkat dari 72,87 menjadi 83,60. Selain itu, persentase peserta didik yang memiliki *self-regulated learning* pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 60,00% menjadi 80,00%. Peningkatan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik mencapai kategori sangat baik pada Siklus II, sehingga seluruh indikator keberhasilan penelitian terpenuhi.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis terjadi karena pendekatan *Deep Learning* menerapkan prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning*. Pada tahap *mindful learning*, peserta didik dilatih mengidentifikasi informasi dan menjelaskan permasalahan. Tahap *meaningful learning* melalui diskusi dan LKPD berbasis masalah kontekstual membantu peserta didik menentukan strategi penyelesaian serta memberikan alasan terhadap jawabannya. Selanjutnya, tahap *joyful learning* memanfaatkan *game* interaktif *Blooket* sebagai evaluasi dengan umpan balik langsung sehingga peserta didik dapat merefleksikan dan memperbaiki pemahamannya. Hal tersebut tercermin dari meningkatnya ketuntasan kemampuan berpikir kritis dari 46,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II. Temuan ini sejalan dengan Feriyanto dan Anjariyah (2024) serta Sudarmono dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pendekatan *Deep Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Peningkatan *self-regulated learning* dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran dan penggunaan *game* interaktif *Blooket* sebagai media evaluasi. Selama pembelajaran, peserta didik dilatih merencanakan penyelesaian tugas, memantau pemahaman melalui diskusi, memilih strategi yang sesuai saat menyelesaikan permasalahan, serta mengevaluasi hasil belajar melalui umpan balik yang diberikan *Blooket*. Proses tersebut mendukung berkembangnya indikator *self-regulated learning*, yaitu perencanaan, pemantauan, pengendalian strategi, dan evaluasi diri. Temuan ini sejalan dengan Abror (2022) yang menyatakan bahwa *self-regulated learning* berkontribusi terhadap hasil belajar matematika serta penelitian Sulistyanto dan Asyhar (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *self-regulated learning* peserta didik pada kelas yang diteliti. Temuan ini mendukung penelitian Paudia dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Blooket* memberikan dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Meskipun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati karena dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek terbatas dan hanya dalam dua siklus. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet, serta kemungkinan dipengaruhi oleh efek kebaruan (*novelty effect*) dari penggunaan *game* interaktif *Blooket*. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan subjek yang lebih luas dan waktu pelaksanaan yang lebih panjang untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* pada materi statistika dilaksanakan melalui prinsip *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* yang melibatkan kegiatan mengidentifikasi permasalahan, diskusi berbasis LKPD, serta evaluasi menggunakan *Blooket* dengan umpan balik langsung. Penerapan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *self-regulated learning* peserta didik kelas VIII SMP Islam Al-Ikhlash pada kelas yang diteliti. Ketuntasan kemampuan berpikir kritis meningkat dari 46,67% pada Siklus I menjadi 86,67% pada Siklus II dengan rata-rata nilai meningkat dari 72,87 menjadi 83,60, sedangkan persentase peserta didik yang memiliki *self-regulated learning* pada kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat dari 60,00% menjadi 80,00%. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas pendidik dan peserta didik mencapai kategori sangat baik pada Siklus II sehingga seluruh indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi.

Saran

Bagi pendidik, pendekatan *Deep Learning* berbantuan *game* interaktif *Blooket* dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran matematika dengan memperhatikan pengelolaan waktu, pembagian kelompok, serta kesiapan perangkat dan jaringan internet agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Bagi sekolah, diperlukan dukungan berupa penyediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi dan jaringan internet yang memadai untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan menerapkan pendekatan ini pada materi, jenjang pendidikan, atau jumlah subjek yang lebih beragam serta melaksanakan penelitian dalam lebih dari dua siklus atau menggunakan desain pembandingan agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peningkatan *self-regulated learning* dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abror, M. H. (2022). *Self-regulated learning terhadap hasil belajar matematika siswa. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 233–242. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1676>
- Arsyad, R. N., Pomalato, S. W. D., Abbas, N., & Achmad, N. (2022). Hubungan antara *self-regulated learning* dengan hasil belajar matematika pada materi trigonometri. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i1.12423>
- Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). *Deep learning* approach through meaningful, mindful, and joyful learning: A library research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology*, 5(2), 208–212. <https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321>
- Gusmawan, D. M., Priatna, N., & Martadiputra, B. A. P. (2021). Perbedaan kemampuan berpikir kritis matematis siswa ditinjau dari *self-regulated learning*. *Jurnal Analisa*, 7(1), 66–75. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11749>
- Hasanah, R., Yuanita, P., & Saragih, S. (2024). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis peserta didik fase D pada materi bangun ruang. *SEMANTIK: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 2, 1–7.
- Naatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023). Media gamifikasi dan *self-regulated learning* sebagai solusi peningkatan kemampuan profil pelajar Pancasila.

- Prosiding Nasional Inovasi*, 1–8.
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumowa, S. V. T., Makkadafi, S. P., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *game* edukasi *Blooket* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(1), 140–145.
- Patriot, E. A., & Laksono, P. J. (2024). Profile of *self-regulated learning* on first-year students at science education department in online learning. *Paedagogia*, 27(1), 93–104. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v27i1.84009>
- Ratnasari, N. N., & Sulistia, W. A. (2025). Implementasi pembelajaran mendalam terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa. *Kebumian dan Angkasa*, 3, 43–50.
- Sudarmono, M. A., Hasan, H., & Halima, H. (2025). *Deep learning* approach in improving critical thinking skills of elementary school students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(8), 60–70. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i8.11708>
- Sulistiawati, S., Putriani, P., Hamidah, H., & Kusuma, J. W. (2025). Pengaruh pendekatan *deep learning* berbantuan *Wordwall* terhadap koneksi matematis dan kemandirian belajar. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 1, 657–666.
- Sulistyanto, I., & Asyhar, W. I. (2024). The effectiveness of *Blooket* media toward students' vocabulary mastery. *English Education: English Journal for Teaching and Learning*, 12(2), 222–237. <https://doi.org/10.24952/ee.v12i2.13944>

Malang, 05 Agustus 2025
Penulis,

Silvia Linda Wahyuni

Pembimbing I,

Dr. Alifiani, M.Pd.
NPP. 142006199032228