



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PELAJARAN EKONOMI

Jihan Hisanah Kholidah¹, Rika Pristian Fitri Astuti², Dian Ratna Puspananda³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: jihanhisanahkholidah@gmail.com

Abstract

Developments in industrial technology have had a major impact on changes in school learning. The purpose of the study was to determine the impact of Blooket educational game learning media on the results of economics lessons for students in class X-6 at SMA Negeri 1 Parengan Tuban. The researcher used a quantitative approach with a sample consisting of 33 students of class X-6. Data was collected using observation, tests, and documentation. The results showed an increase in student interest in learning after using Blooket media proved to work well with the value of $t_{count} > t_{table}$ ($20.450 > 2.036$) and significance $0.000 < 0.05$. The average score increased from 56.12 to 84.36. These results indicate that the Blooket educational game media is proven to work well in improving student learning outcomes.

Keywords: *learning media, educational games, Blooket, learning outcomes, economics.*

Abstrak

Perkembangan yang terjadi pada teknologi industri telah memberikan dampak besar terhadap perubahan pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian guna mengetahui dampak media pembelajaran game edukasi Blooket terhadap hasil pelajaran ekonomi siswa kelas X-6 di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel terdiri dari 33 siswa kelas X-6. Data dikumpulkan dengan observasi, tes, serta dokumentasi. Hasil menunjukkan peningkatan minat pelajaran siswa setelah menggunakan media Blooket terbukti berjalan dengan baik dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20,450 > 2,036$) dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Rata-rata nilai terjadi peningkatan dari 56,12 menjadi 84,36. Hasil ini menunjukkan bahwa media game edukasi Blooket terbukti berjalan dengan baik dalam peningkatan hasil pembelajaran siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, game edukasi, Blooket, hasil belajar, ekonomi.

PENDAHULUAN

Perkembangan yang terjadi pada teknologi industri telah memberikan dampak besar terhadap pendidikan khususnya perubahan pembelajaran di sekolah. Pendidikan merupakan aspek krusial yang menentukan sebuah kemajuan negara. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memberikan wawasan, namun juga sebagai media pembentukan karakter dan pengembangan potensi siswa. Dalam pendidikan tersebut terdapat namanya proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses kegiatan dalam berinteraksi antara dua pihak atau lebih, yakni siswa dan guru (Tirtanawati et al., 2024). Dalam proses pembelajaran, siswa adalah subjek utama yang aktif dalam menerima pengetahuan, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan segala informasi kepada siswa yang berkaitan dengan ilmu.

Namun demikian, proses pembelajaran yang terjadi di lapangan masih menghadapi tantangan, yaitu minimnya partisipasi aktif siswa, kurangnya motivasi siswa, hasil belajar siswa yang rendah karena kesulitan dalam memahami mata pelajaran, khususnya mata pelajaran ekonomi. Mata pelajaran ekonomi menjadi penting, sebab menyediakan landasan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diimplementasikan untuk praktik sehari – sehari. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang variatif dan menempatkan guru sebagai satu – satunya pusat informasi, ditambah dengan terbatasnya penggunaan media interaktif cenderung menurunkan semangat belajar siswa. Dalam kegiatan belajar, guru harus mengupayakan suasana belajar yang nyaman dan berbeda, maka diperlukan sebuah inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang menarik perhatian serta mudah dimengerti. Dengan media pembelajaran berguna menurunkan rasa jenuh siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan berpotensi dalam menarik perhatian siswa (Stevani et al., 2023). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktifitas pembelajaran menunjukkan aktifitas tinggi, sehingga dari aktifitas tersebut akan memperoleh hasil belajar tinggi (Fradani, 2024). Sebuah langkah upaya yang dapat ditempuh guna merealisasikan tujuan itu yakni melalui memanfaatkan media interaktif permainan edukatif berbasis teknologi, salah satu contohnya adalah *blooket*.

Blooket merupakan platform *game* berbasis *web* yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran melalui kuis interaktif. *Blooket* menawarkan mode permainan yang menarik mengubah cara siswa dalam belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi dapat memberikan tantangan sekaligus juga menciptakan kesempatan untuk memperkuat daya ingat. Penelitian terdahulu (Barokah et al., 2024) menunjukkan bahwa *blooket* mampu memperbaiki pencapaian hasil belajar siswa dan mendukung sistem pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian tersebut (Nainggolan et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan media *game blooket* ada pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, belum banyak penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan *blooket* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi di tingkat SMA, sehingga membuat kesenjangan literatur.

Pengamatan awal yang dilaksanakan peneliti di SMA Negeri 1 Parengan Tuban menggambarkan bahwa pembelajaran ekonomi masih menghadapi hambatan berupa kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, media pembelajaran yang kurang interaktif, serta

hasil belajar siswa khususnya pada kelas X-6 menunjukkan rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi. Kebanyakan siswa belum berhasil menjangkau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu dengan besaran 72. Oleh karena itu, salah satu alternatif yang menjadi solusi yaitu memanfaatkan penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital sekarang.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti menemukan suatu permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap capaian hasil belajar siswa pelajaran ekonomi kelas X-6 SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Tujuan utama penelitian guna menganalisis dampak media pembelajaran berbasis *game* edukasi *blooket* terhadap pencapaian belajar siswa kelas X-6 di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan dedikasi dalam ekspansi konsep pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi rujukan untuk guru dalam merancang pendekatan belajar yang menyenangkan, inovatif, dan efektif sehingga memberikan dampak positif bagi kemajuan pendidikan.

METODE

Peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif yang merupakan jenis pendekatan yang berlandaskan pada paradigma positivisme, yang dalam penerapannya fokus pada pengumpulan data numerik dari sampel atau populasi yang diteliti (Sugiyono, 2020). Penelitian ini melibatkan seluruh siswa SMA Negeri 1 Parengan Tuban sebagai populasi, sementara sampel penelitian yakni siswa kelas X-6 sebanyak 33 orang. Teknik penentuan sampel yang diterapkan peneliti adalah *cluster random sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi untuk mengidentifikasi kondisi awal, tes berupa pemberian soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengaruh penggunaan *blooket* terhadap hasil belajar siswa, dan dokumentasi untuk mendukung data pelengkap selama penelitian.

Instrumen penelitian yang diterapkan berupa 25 butir soal dengan format pilihan ganda untuk *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, soal telah divalidasi oleh ahli untuk menguji validitas isi, kemudian soal diujicobakan untuk mengukur validitas butir soal. Selanjutnya, diujikan validitas dan reliabilitasnya berbantuan SPSS. Dalam hal ini, untuk mengukur pengaruh menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang dianalisis meliputi uji normalitas guna mengetahui data tersebut apakah berdistribusi normal, menggunakan uji *shapiro-wilk*. Setelah data terdistribusi normal, langkah selanjutnya melaksanakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) apakah ada perbedaan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *game* edukasi *blooket* dibandingkan dengan sebelum penggunaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	N	Minimum	Maximum	Mean
Pretest	33	40	68	56.12
Posttest	33	72	96	84.36

Sumber: Nilai Pretest dan Posttest Siswa (2025)

Berdasarkan hasil tabel 1 dapat diketahui bahwa siswa yang berjumlah 33 memiliki nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 68 dengan rata-rata 56,12 yang berarti tidak melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 72. Setelah dilakukan tes tersebut, peneliti mencoba untuk menggunakan media belajar mengajar dengan *game* edukasi *blooket*. Kemudian, peneliti membagikan lagi uji *posttest* dan memperoleh hasil yaitu memiliki nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 96 dengan rata-rata 84,36 yang berarti telah melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 72.

1. Hasil uji coba instrumen penelitian
 - a. Uji validitas

Validitas penelitian diukur memakai validitas isi (content validity) yakni memakai instrumen awal. Dalam instrumen awal tersebut terdapat variabel serta indikator sebagai acuan dan nomor soal pertanyaan yang telah dipaparkan dalam indikator. Setelah dikonsultasikan dengan pakar, instrumen melalui tahap uji coba selanjutnya dianalisis melalui perhitungan korelasi antara skor per butir dengan skor keseluruhan untuk memperkuat validitas item. Penelitian yang dilakukan oleh (Hasanah & Harisantoso, 2020) soal dikatakan valid apabila nilai korelasi $>$ rtabel 0,344, dengan taraf signifikansi 5%. Berikut merupakan hasil yang diperoleh :

Tabel 2 Uji validitas

No. Soal	Person Correlation	Keterangan
1-25	0,371 - 0,564	Valid

Sumber : data diolah SPSS 25.0

Merujuk pada tabel 2 diperoleh 25 soal valid karena nilai *person correlation* $>$ 0,344. Nilai korelasi setiap butir berkisar 0,371 – 0,564, yang semuanya berada

diatas batas minimum. Maka dari itu, soal tersebut relevan diterapkan untuk *pretest* dan *posttest*.

b. Reliabilitas

Dalam penelitian (Tarigan et al., 2022) soal dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > 5\%$. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti telah melakukan analisis reliabilitas menggunakan rumus KR-20 dengan menggunakan SPSS melalui pendekatan *Cronbach's Alpha*. Data yang digunakan pada pengujian ini adalah 25 item nomor soal yang telah dikatakan valid pada pengujian sebelumnya dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.826	25

Sumber : data diolah SPSS 25.0

Merujuk pada data yang tercantum dalam tabel 3 diperoleh angka 0,826 untuk 25 soal. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen penelitian yang diterapkan dalam kajian ini tergolong dapat dipercaya dan layak untuk mengukur pengetahuan responden.

2. Analisis data

a. Uji normalitas

Uji ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan meninjau apakah distribusi data bersifat normal atau sebaliknya, dengan aturan data berdistribusi normal apabila mencukupi standar nilai sig > 5%, sedangkan nilai sig < 5%, data tidak menunjukkan tidak terdistribusi normal. Dari pernyataan tersebut, uji normalitas dijalankan untuk membuktikan variabel bebas apakah berpengaruh terhadap variabel terikat atau sebaliknya. Peneliti melakukan uji *Shapiro-Wilk* dan menggunakan sampel berjumlah 33 siswa yang berarti kurang dari 50 dengan taraf *signifikansi* 5% dan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4 uji normalitas

Jenis Tes	Sig. (Shapiro-Wilk)
PRETEST	0.082
POSTEST	0.063

Sumber : data diolah SPSS 25.0

Merujuk pada tabel 4 pengujian normalitas pada tabel *Shapiro-wilk* tersebut tingkat signifikansi *pretest* 0,082 dan *posttest* 0,063, yang menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan hasil tersebut, memperlihatkan penerimaan terhadap H_a dan penolakan terhadap H_0 , serta data yang diperoleh terdistribusi secara normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian melalui uji-t berpasangan dan berguna dalam meninjau ada tidaknya pengaruh antara pembelajaran dengan *blooket* terhadap hasil belajar ekonomi siswa sesuai dengan hipotesis penelitian yang dilakukan sebelumnya. Dasar pengambilan keputusan pada penelitian ini adalah dengan ketentuan menentukan keputusan berdasarkan signifikansi $< 5\%$ menolak H_0 dan menerima H_a . Sedangkan signifikansi $> 5\%$ menerima H_0 dan menolak H_a .

Tabel 5 uji t

Jenis Tes	Df	t	Sig. (<i>paired simple t-test</i>)
Posttest-Pretest	32	20,450	0.000

Sumber: data diolah SPSS 25.0

Menurut data yang ditampilkan tabel 5, diperoleh tingkat signifikansi senilai $0,000 < 0,05$ yang mencerminkan adanya pengaruh antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai t_{hitung} sebesar 20,450 dengan derajat kebebasan (df) = 32. Pada tingkat signifikansi 0,000 dan derajat kebebasan 32, maka nilai t_{tabel} adalah sekitar 2,036, karena $t_{hitung} 20,450 > t_{tabel} 2,036$, oleh karena itu penolakan terhadap H_0 dan penerimaan H_a . Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan *game* edukasi *blooket* memberikan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar ekonomi siswa X-6 di SMA Negeri 1 parengan Tuban.

PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk dalam pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk memastikan efektivitas pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap capaian hasil belajar oleh siswa kelas X-6 di SMA Negeri 1 Parengan Tuban pada bagian permintaan dan penawaran. Sampel dalam penelitian ini yaitu terdiri dari 33 siswa. Berdasarkan pengamatan awal, permasalahan yang terjadi di sekolah yaitu pembelajaran disana masih didominasi guru menjadi pusat utama dengan penyampaian materi satu arah berpotensi memicu siswa bosan, mengantuk, dan kurang termotivasi. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media pembelajaran kuis *blooket* untuk meningkatkan ketertarikan serta hasil belajar siswa.

Pengujian validitas dan reliabilitas mengindikasikan bahwa seluruh item soal telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam penelitian. Data dikumpulkan melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan set soal yang sama. Berdasarkan hasil penelitian, yang diuji normalitasnya dengan pendekatan *shapiro-wilk* menyatakan bahwa data berdisribusi secara normal. Selanjutnya, pada pengujian hipotesis dipilih uji *paired sample t-*

test, yang memberikan nilai t_{hitung} sebesar 20,450 yang lebih besar daripada nilai t_{tabel} 2,036 dan nilai signifikansinya menunjukkan berada dibawah batas signifikansi 0,05 yakni sebesar 0,000. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, dalam penelitian ini juga menunjukkan terdapat peningkatan dalam rata – rata nilai siswa sebelum perlakuan atau dari 56,12 menjadi 84,36 setelah mendapat perlakuan.

Hasil penelitian serupa dengan temuan data yang dilakukan oleh (Nainggolan et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa nilai rerata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten, dari 62,75 pada tahap pratindakan, meningkat menjadi 72,25 pada siklus I, dan mencapai 80,5 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan antara bahwa media games *blooket* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga diperkuat temuan (Barokah et al., 2024), yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 22,12$ dan tingkat signifikansi (p-value) yang tercatat adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini mengindikasikan penggunaan *blooket* game secara nyata berkontribusi menaikkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara menyeluruh, implementasi media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terbukti berhasil dalam menangani pencapaian hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi. Penerapan media *blooket* ini dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi interaktif, minat belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terbukti berfungsi dengan baik dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pelajaran ekonomi kelas X-6 di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Media ini telah menumbuhkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran lebih interaktif, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal ini terlihat dari nilai rata – rata *pretest* 56,12 menjadi 84,36 setelah mengikuti *posttest*. Selain itu hasil analisis uji-t berpasangan mencatat nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan perubahan sebelum dan sesudah penggunaan *blooket*. Penggunaan media interaktif seperti *blooket* sangat disarankan untuk diterapkan sebagai cara lain untuk berinovatif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran yang dianggap sulit atau membosankan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti berterimakasih kepada dosen pembimbing, guru, serta siswa kelas X-6 SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

DAFTAR RUJUKAN

- Barokah, I., Gumelar, R. E., & Munawaroh, T. (2024). The effect of *blooket* game towards students' vocabulary mastery at the seventh-grade students of SMP-IT Mathla'ul Anwar Malingping in Academic Year 2023/2024. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.61476/76s5tb80>
- Fradani, A. C. (2024). Eksperimentasi Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Sugihwaras Bojonegoro. *Journal Of Social Science Research*, Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 10812-10821.

- Hasanah, H., & Harisantoso, J. (2020). PENGARUH KINERJA DAN DISIPLIN KERJA TERHADAP KEPUASAN KERJA GURU DI MTS NEGERI 1 SITUBONDO. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN*, 7(2), 55–65. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i2.33>
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN. 10.
- Stevani, F., Faradani, A. C., & Laizim, A. (2023). Permainan Ular Tangga Modifikasi sebagai Media Pembelajaran Alternatif untuk Siswa SDN Gondang 3 Bojonegoro. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(2), 235. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v7i2.3667>
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D (Cetakan ke-2)*. Alfabeta Bandung.
- Tarigan, E. F., Nilmarito, S., Islamiyah, K., Darmana, A., & Suyanti, R. D. (2022). Analisis Instrumen Tes Menggunakan Rasch Model dan Software SPSS 22.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 16(2), 92–96. <https://doi.org/10.15294/jipk.v16i2.30530>
- Tirtanawati, M. R., Astuti, R. P. F., Ika R, O., Mujahidin, A., & Budiyono, S. C. (2024). Penggunaan Web Wordwall Sebagai Bentuk Adaptasi Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Siswa Kelas 4 SDN Ledok Kulon 1 Bojonegoro. *Jurnal PADI – Pengabdian mAsyarakat Dosen Indonesia, Volume 7 Nomor 1, Mei 2024*.