

## Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP

Novita Sari Elisabet Sihite\*, Desy Safitri, Saipiatuddin

Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220 Indonesia

\*) Correspondence: [novitaelisabet23@gmail.com](mailto:novitaelisabet23@gmail.com)

### Edukasi IPS

Volume 8, Issue 2 (2025)

E-ISSN : 2620-8768



Received : 2 June 2025

Accepted : 12 January 2026

Published : 27 April 2026

### Abstract

*The integration of technology in education has become an important strategy to improve students' learning outcomes, one of which is through the use of digital learning media. The implementation of digital learning media creates a classroom atmosphere that is not passive and encourages students' enthusiasm in the learning process. This study aims to determine the effect of using Blooket learning media on the learning outcomes of Grade VIII students at SMP Negeri 92 Jakarta in the Social Studies (IPS) subject. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using a pre-test and post-test control group. The sample consisted of 40 students who were divided into an experimental class (using Blooket) and a control class (conventional learning). The instrument used was a 32-item multiple-choice test. The research hypothesis was tested using a paired t-test; if the sig. (2-tailed) value is  $< 0.05$ , then there is a significant difference between the learning outcomes in the pre-test and post-test data, which was 0.000. The results show that the experimental class experienced a greater improvement in learning outcomes (from a mean score of 81 to 92) compared to the control class (from 85 to 91). These findings indicate that the use of Blooket has a significant positive effect on students' learning outcomes in Social Studies.*

**Keywords:** *Blooket; learning outcomes; Social Studies learning*

### 1. Pendahuluan

Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang mampu mengembangkan siswa dengan cara menghilangkan ketidaktahuan dan ketidak mampuan mereka, sehingga meningkatkan kualitas mereka secara signifikan (Baro'ah, 2020). Perubahan kurikulum merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Tujuan dari perubahan kurikulum dari tahun ke tahun adalah untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan secara keseluruhan (Ledia & Bustam, 2024). Perubahan kurikulum juga bertujuan untuk menyesuaikan sistem pendidikan dengan perkembangan zaman, kebutuhan dunia kerja, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Lewis & Bader, 2026). Kurikulum yang relevan dan adaptif, diharapkan dapat peserta didik mampu memiliki kompetensi yang tidak hanya bersifat akademis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter (Waller et al., 2026).

Perubahan kurikulum merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Hal ini disebabkan oleh dinamika kehidupan masyarakat yang terus berkembang, baik dari sisi ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial budaya, maupun kebutuhan dunia kerja (Ningrum et al., 2026). Dalam konteks Indonesia, perubahan kurikulum dilakukan sebagai salah satu upaya strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Ledia dan Bustam (2024) menyatakan bahwa tujuan utama dari perubahan kurikulum dari tahun ke tahun adalah untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan secara keseluruhan. Perubahan kurikulum mencakup peningkatan kualitas perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman (Desimone et al., 2025).

Implementasi kurikulum yang tepat dapat mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Penguatan *profesionalisme* guru melalui pengembangan kompetensi secara berkelanjutan juga menjadi kunci dalam memastikan kurikulum dapat diimplementasikan secara optimal di setiap satuan pendidikan (Ganon-shilon & Schechter, 2023). Kurikulum yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kebutuhan masyarakat, dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang baik dan keterampilan hidup yang memadai (Fu, 2024). Dalam hal ini, guru memegang peranan sentral dalam menerjemahkan kurikulum ke dalam praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru juga menjadi bagian penting dalam reformasi kurikulum.

Perubahan kurikulum selalu mendapatkan tantangan yang beragam baik dari sistem, struktur hingga penerapannya (Garcia et al., 2022). Tantangan yang dihadapi mencakup kurangnya pemahaman guru terhadap substansi kurikulum yang baru, keterbatasan sarana dan prasarana pendukung, serta resistensi terhadap perubahan (Audah, 2024). Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan bagi para pendidik, serta kebijakan yang mendukung pelaksanaan kurikulum secara efektif. Evaluasi secara berkala juga penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kurikulum yang diterapkan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Keterlibatan berbagai pihak seperti orang tua, masyarakat, dan pemangku kepentingan lainnya juga diperlukan agar implementasi kurikulum dapat berjalan secara optimal. Kolaborasi yang baik dapat meminimalisir setiap hambatan dapat diatasi dan kualitas pendidikan terus mengalami peningkatan.

Pendidikan yang bermutu tidak dapat dilepaskan dari proses pengembangan kurikulum yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui perubahan kurikulum merupakan langkah strategis untuk menciptakan generasi bangsa yang unggul, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi hal yang tidak dapat dihindari (Nordlöf et al., 2024). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Arsyad, 2017). Media yang digunakan dengan tepat dapat membantu memvisualisasikan konsep yang abstrak dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan media pembelajaran interaktif lainnya, telah memperkaya pengalaman belajar siswa (Melati et al., 2023). Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih variatif dan dinamis, karena memungkinkan interaksi langsung dengan siswa sehingga tercipta suasana yang

menyenangkan (Harrison, 2024). Pembelajaran interaktif berbasis teknologi juga membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang menarik serta mudah dipahami (Griffith et al., 2022). Selain itu, teknologi memberikan kemudahan dengan mendukung pembelajaran jarak jauh yang fleksibel, sehingga siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran ini pada akhirnya turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Padilah et al., 2024). Salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang belakangan ini banyak digunakan adalah *Blooket*, platform ini menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, sehingga memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Konsep *game-based learning* yang diusung *Blooket* bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Prensky (2001), *game-based learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Unsur-unsur seperti tantangan, imbalan, dan kompetisi dalam permainan diyakini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konsep pemberian insentif untuk mendorong perilaku individu sebenarnya bukanlah hal baru, namun istilah *gamifikasi* mulai dikenal secara luas sejak tahun 2010 dan dengan cepat berkembang menjadi tren. Meningkatnya popularitas gamifikasi didorong oleh keyakinan bahwa pendekatan ini memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi, mendorong perubahan perilaku, serta menciptakan kompetisi yang sehat dan kolaborasi dalam berbagai konteks. Dichev & Dicheva (2017) menunjukkan dalam kajiannya bahwa gamifikasi dalam pendidikan masih berada pada tahap perkembangan. Pengembangan gamifikasi dalam pendidikan dapat dianalisis melalui beberapa aspek, yaitu mekanisme gamifikasi yang digunakan, bidang studi yang diterapkan, jenis aktivitas pembelajaran yang dikembangkan, serta tujuan penelitian yang ingin dicapai. Selain itu, validitas dan reliabilitas hasil penelitian menjadi faktor penting dalam menilai keberhasilan implementasi gamifikasi dalam proses pembelajaran (Dichev & Dicheva, 2017).

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menyampaikan materi yang bersifat teoretis dan konseptual menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Mata pelajaran IPS mencakup berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi yang sering kali dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Ketika proses pembelajaran dilakukan secara monoton, tanpa pendekatan yang variatif dan inovatif, hasil belajar siswa cenderung rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi serta meningkatnya hasil belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari proses belajar yang dapat diamati dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bloom (1956) mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur terutama mencakup aspek kognitif, yaitu penguasaan materi IPS. *Blooket* hadir sebagai solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dikemas dalam format permainan digital, di mana siswa dapat berkompetisi secara individu atau kelompok. Kelebihan dari *Blooket* antara lain adalah fleksibilitas penggunaannya, tampilan antarmuka yang menarik, serta kemampuannya dalam memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Dengan adanya elemen kompetisi dan reward (poin, karakter, dan lain sebagainya), *Blooket* mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. *Blooket* adalah platform kuis berbasis web yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan. Guru dapat membuat atau

mengakses kuis yang telah tersedia, kemudian menyajikannya dalam berbagai mode permainan seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, dan lainnya. *Blooket* juga memberikan data hasil belajar siswa secara langsung, yang dapat dimanfaatkan untuk evaluasi pembelajaran (Johnson, 2022). *Blooket* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang mengadopsi konsep *game-based learning*, yaitu pendekatan pembelajaran melalui permainan yang terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Prensky, 2001). Media ini menyediakan berbagai mode permainan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kebutuhan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Nainggolan et al. (2024) membuktikan bahwa penggunaan *Blooket* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan persentase ketuntasan belajar siswa dari 50% menjadi 90%. Penelitian lain oleh Wardah (2021) juga mengungkapkan bahwa media digital seperti *Quizizz* mampu memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil-hasil ini diperkuat oleh riset internasional, seperti oleh Hwang dan Chang (2021) yang menunjukkan bahwa *gamification* dalam pendidikan berperan dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman konsep pada siswa sekolah menengah. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan berkontribusi positif terhadap hasil belajar mereka (Aisyah, 2021; Hidayat & Kartika, 2020). Dalam konteks ini, efektivitas media *Blooket* perlu diteliti lebih lanjut, khususnya dalam mata pelajaran IPS di jenjang SMP. Dengan mengukur perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media *Blooket* dan yang menggunakan metode konvensional, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai sejauh mana media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mikra et al., (2024) melakukan penelitian dengan metode *literature review* terhadap sepuluh artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2017–2023, dengan tujuan untuk menganalisis dampak penggunaan booklet dalam pembelajaran biologi pada peserta didik tingkat SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berupa booklet mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keaktifan peserta didik. Selain itu, booklet dinilai efektif sebagai bahan ajar karena sifatnya yang fleksibel, dapat diakses tanpa batasan ruang dan waktu, serta menyajikan materi disertai ilustrasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Namun, penerapan *Blooket* sebagai media pembelajaran di Indonesia, khususnya dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang SMP, masih relatif terbatas dan belum banyak diteliti secara kuantitatif. Observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih dominan bersifat konvensional (seperti ceramah dan tanya jawab) kurang mampu mengatasi kebosanan siswa dan tidak menghasilkan capaian nilai yang optimal. Data asesmen akhir semester memperlihatkan bahwa sebagian besar kelas belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran IPS. Wawancara dengan guru IPS juga mengungkapkan adanya hambatan dalam penggunaan media pembelajaran inovatif, baik dari sisi keterbatasan infrastruktur maupun kompetensi digital guru.

Dengan memperhatikan urgensi peningkatan hasil belajar siswa dan kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta pada mata pelajaran IPS. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan lembaga pendidikan dalam memilih media pembelajaran yang efektif.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *pretest-posttest kontrol group design*. Dimana sebelum proses pembelajaran dimulai dilakukan test awal (*pre test*) untuk kedua kelompok. Dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat penugasan konsep peserta didik, setelah diberikan perlakuan diadakan tes akhir (*post-test*) dengan butir yang sama pada kedua kelompok. Dalam hal ini, maka kelas eskperimen telah diberikan perlakuan yaitu proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Blooket*, setelah mendapatkan data tersebut, kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Blooket* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Skema desain digambarkan pada tabel 1.

**Tabel 1.**Desain Penelitian Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SMP

Kelas	Treatment	Post-test
Kelas Eksperimen	X	Y <sub>1</sub>
Kelas Kontrol	-	Y <sub>2</sub>

Keterangan :

Y<sub>1</sub> : Post-test kelas eksperimen

Y<sub>2</sub> : Post-test kelas kontrol

X : perlakuan menggunakan media pembelajaran *Blooket*

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta, pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan cara *simple random sampling* yang merupakan teknik pengambilan sampel secara acak. Dimana pengundian ini dilakukan dengan mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dilakukan kepada seluruh kelas mulai dari kelas VIII-A sampai VIII-G. Dan terpilih kelas VIII-G sebagai kelas eksperimen berjumlah 20 siswa dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes (*pre-test* dan *post-test*) dalam bentuk soal pilihan ganda. Uji coba instrument ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menentukan skornya adalah jika jawabannya benar diberi skor (1) dan yang salah diberi skor (0). Tes akan dilakukan sebanyak dua kali kepada siswa yaitu, saat siswa belum diberi perlakuan dan pada saat siswa telah diberi perlakuan. *Pre-test* dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar setelah sudah diterapkannya media pembelajaran *Blooket*.

Penelitian ini terdapat tiga tahapan, yaitu 1) Tahap persiapan penelitian, dimana peneliti melakukan pra-penelitian dengan melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran seperti LKPD, RPP, media pembelajaran, serta menyusun instrumen penelitian untuk dilakukan uji validitas, uji reabilitas, dan uji kesukaran soal. 2) Tahap pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan *pre-test* dikelas kontrol dan eksperimen untuk mengukur kemampuan awal siswa. Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket* dan metode pembelajaran konvensional kepada kelas kontrol. Dan yang terakhir melakukan *post-test* untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar dari kelas eksperimen yang diberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. 3) Tahap akhir penelitian, peneliti melakukan analisis data dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan melakukan analisis data hasil penelitian dengan menggunakan uji normalitas,

uji homogenitas, dan dilanjut dengan menguji hipotesis serta penarikan kesimpulan. Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (Sugiyono, 2021). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil nilai tersebut diolah melalui program *Microsoft Excel* versi 12 untuk memudahkan proses pengolahan data. Dari hasil pengolahan data tersebut, diperoleh nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi dan varians untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test*, pada kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 98 saat *pre-test* dan 100 saat *post-test*, dan nilai terendah saat *pre-test* adalah 68 dan 75 pada saat *post-test*. Sedangkan untuk nilai rata-rata pada saat *pre-test* adalah 85 dan 91 saat *post-test*. Untuk nilai varians diperoleh pada saat *pre-test* adalah 63,13 dan 42,63 pada saat *post-test*, dan untuk standar deviasi diperoleh nilai 7,95 untuk *pre-test* dan 6,53 untuk *post-test*. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi saat *pre-test* 96 dan 100 saat *post-test*, dan nilai terendah saat *pre-test* 72 dan 81 saat *post-test*. Sedangkan untuk nilai rata-rata pada saat *pre-test* adalah 81 dan 92 saat *post-test*. Untuk nilai varians diperoleh pada saat *pre-test* adalah 53,67 dan 33,73 pada saat *post-test*, dan untuk standar deviasi diperoleh nilai 7,33 untuk *pre-test* dan 5,81 untuk *post-test*.

**Tabel 2.** Deskripsi Data Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	Kelas Kontrol		Kelas ksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	0		20	
Rata-rata	85	91	81	92
Std. Deviasi	7,95	6,53	7,33	5,81
Varians	63,13	42,63	53,67	33,73
Max	98	100	96	100
Min	68	75	72	81

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada tabel 3, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *post-test* dan *pre-test* dari kedua kelas tersebut, yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen, dan nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dan dapat disimpulkan juga bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan media pembelajaran Blooket memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang mendapatkan perlakuan dengan metode konvensional seperti, ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sampel penelitian diperiksa dan dianalisis melalui uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel tersebut berdistribusi

normal atau tidak. Teknik yang digunakan untuk uji normalitas adalah uji *Shapiro Wilk*, karena data yang diambil dibawah 50, dengan taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan uji Shapiro-Wilk adalah jika nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data dianggap normal, dan jika nilai (sig) < 0,05, maka distribusi data dianggap tidak normal. Uji normalitas ini menggunakan bantuan *IBM SPSS 25 for windows*. Tabel 3 menunjukkan data hasil uji normalitas yang telah diujikan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan table diatas, hasil perhitungan pada data *pre-test* kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa, diperoleh sebesar 0,406 dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data dianggap normal, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal dengan 0,406 > 0,05. Sedangkan untuk data *post-test* kelas kontrol sebesar 0,086 dengan taraf signifikan,0,05. Oleh karena nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data dianggap normal, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal dengan 0,086 > 0,05.

Pada data *pre-test* kelas eksperimen yang memiliki jumlah sampel sebanyak 20 siswa, sebesar 0,081 dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data dianggap normal, dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal dengan 0,081 > 0,05. Sedangkan untuk data *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,201 dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data dianggap normal, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal dengan 0,201 > 0,05.

Berdasarkan paparan hasil perhitungan uji normalitas data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, diketahui bahwa hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kedua kelas penelitian lebih besar dari nilai sig. sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian kelas control dan kelas eksperimen memiliki varians atau ciri-ciri yang homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher dengan taraf signifikan 0,05. Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap homogen, dan jika nilai (sig) < 0,05, maka distribusi data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap tidak homogen.

Data hasil perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan uji Fisher dapat dilihat pada tabel 4. Data *pre-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,835 dengan taraf signifikan 0,05. jika nilai (sig) > 0,05, maka distribusi data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dianggap homogen, dengan 0,835 > 0,05. Berdasarkan paparan hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sampel penelitian baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang homogen.

Pengujian hipotesis penelitian dapat dilakukan setelah data hasil *pre-test* dan *pos-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah melewati pengujian prasyarat analisis data yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji normalitas dan uji homogenitas, data yang dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, sehingga data siap untuk memasuki proses pengujian hipotesis, yang Dimana dalam penelitian

ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-test*, dengan kriteria pengujian Jika Sig. (2-tailed) < 0,05 Ada perbedaan signifikan antara dua rata-rata, maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima.

Tabel 5 adalah hasil uji hipotesis *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis *paired sampel t-test*, diperoleh sig. sebesar 0,000 dengan taraf signifikan 0,05. Oleh karena Sig. (2-tailed) < 0,05 Ada perbedaan signifikan antara dua rata-rata, maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dengan  $0,000 < 0,05$ . Artinya hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Blooket* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 92 Jakarta pada materi “Kondisi Perekonomian pada Masa Kemerdekaan”. Hal ini juga terbukti dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai *post-test* kelas kontrol.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Data	Kelas Kontrol		Kelas ksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N			20	
$\alpha$			0,05	
Sig.	0,406	0,086	0,081	0,201
Keputusan	Normal	Normal	Normal	Normal

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Kelas	N	$\alpha$	Sig
Kelas Kontrol			
Kelas ksperimen	20	0,05	0,835

**Tabel 5.** Hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	$\alpha$	Sig
Kelas Kontrol			
Kelas ksperimen	20	0,05	0,000

## Pembahasan

Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta, sehingga hasil penelitian yang akan dibahas adalah ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar IPS. Oleh karena itu, dalam penelitian ini data yang digunakan berasal dari hasil pre-test untuk mengukur dan mengetahui kemampuan awal dari kedua kelas tersebut dan post- test dilakukan setelah pembahasan materi dan kelas sudah diberikan perlakuan. Data pre-test dan post-test diperoleh dari kedua kelas penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pada kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test, yang diperoleh lebih tinggi dari kelas eksperimen sebesar 85. Sedangkan diberi perlakuan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan, nilai rata-rata post-test yang diperoleh siswa sebesar 91. Sedangkan pada

kelas eksperimen diperoleh hasil pre-test sebesar 81, dimana hasil pre-test adalah hasil belajar siswa sebelum siswa mendapatkan perlakuan media pembelajaran Blooket. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan rata-rata nilai post-test siswa sebesar 92.

Berdasarkan perbedaan rata-rata nilai post-test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diatas, perbandingan kedua nilai tersebut telah menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran Blooket lebih tinggi dari dibandingkan nilai rata-rata hasil post-test kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

Hasil pengujian hipotesis penelitian dengan uji paired sampel t-test telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Blooket telah mempengaruhi hasil belajar IPS, diperoleh nilai Asympt sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Media pembelajaran Blooket merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran yang lebih maksimal. Media pembelajaran Blooket menyajikan bentuk soal untuk dijawab siswa yang didalamnya dikemas dalam mode permainan yang seru, menarik, dan interaktif, sehingga siswa tidak mudah bosan dan monoton dalam menjawab pertanyaan. Diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan siswa antusias dalam menerima soal pertanyaan dari guru saat pembelajaran yang dimana proses pembelajaran terpusat pada siswa (student center) dan kelas terlihat hidup, tidak monoton dan pasif.

Berbeda dengan metode konvensional seperti, ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan merupakan metode yang sudah umum dilakukan saat pembelajaran oleh guru. Cara penyajian dan penggunaannya yang cenderung sederhana menjadi salah satu alasan banyak guru menggunakannya dalam metode pembelajaran. Namun karena kemudahan tersebut banyak guru yang mengabaikan faktor-faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dan hanya mementingkan penyelesaian materi dalam pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran terpusat oleh guru (*teacher center*), dan siswa hanya sebagai penerima pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dengan hal tersebut, saat pembelajaran siswa menjadi cenderung bosan dan kegiatan pembelajaran terlihat monoton dan kelas tidak aktif dan tidak adanya antusia siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Meningkatnya antusias peserta didik dalam menjawab pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Shafer (2021) yang mengatakan bahwa Blooket memberikan pengalaman belajar yang dinamis karena siswa dapat berpartisipasi secara individu maupun kelompok, menciptakan suasana kompetitif yang sehat. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran tersebut secara tidak langsung dapat membantu antusias dan jiwa kompetitif peserta didik dalam menjawab pertanyaan materi tersebut yang lebih mudah dipahami. Hal tersebut pastinya akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik dalam mengalami peningkatan, maka dengan hal tersebut tujuan dari pembelajaran pun tercapai.

Dalam hal ini, penerapan penggunaan media pembelajaran Blooket dinilai berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Hal ini bisa dilihat dari antusias siswa dalam menerima pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diberikan saat menggunakan media pembelajaran Blooket. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang positif dalam penerapan penggunaan media pembelajaran digital, yaitu Blooket yang sebelumnya belum pernah diterapkan. Adapun keterbatasan dari penelitian ini, yaitu penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif dan tidak mengukur aspek afektif dan psikomotorik peserta didik

sehingga ranah kemampuan tersebut belum bisa terukur. Dan penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta sehingga belum dapat dilakukan generalisasi pada tingkatan kelas dan jenjang sekolah lainnya.

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMP Negeri 92 Jakarta. Hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Blooket*.

Siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan *Blooket* menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Selain peningkatan hasil belajar, penerapan *Blooket* juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, yang berkontribusi terhadap motivasi dan pemahaman siswa. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya mengukur ranah kognitif dan terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi lebih luas.

#### 5. Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2021). Pemanfaatan Media Game Edukasi Berbasis Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 123–132.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Audah, F. L. (2024). *A Snapshot of Indonesian Teachers Implementing Merdeka Curriculum Viewed Through the Lens of Identity*.
- Baro'ah, S. (2020). Pendidikan berkualitas sebagai upaya peningkatan mutu peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(4), 1064–1072.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longmans.
- Desimone, L. M., Bell, N. S., Lentz, A., & Hill, K. L. (2025). *A Holistic Examination of How Professional Learning and Curriculum Relate to Ambitious and Culturally Relevant Instruction and Student Engagement*. 11(1), 1–23. <https://doi.org/10.1177/23328584241310429>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14, 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fu, Y. (2024). Optimising Curriculum Quality Assessment in Application-Oriented Universities: A Student-Centric Approach Using Entropy and Cloud Model. *European Journal of Education*, 59(4), e12801. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/ejed.12801>
- Ganon-shilon, S., & Schechter, C. (2023). *Doubting leadership : principals shaping a school doubting process within a national curriculum reform*. 0620. <https://doi.org/10.1080/00220620.2022.2097650>
- Garcia, A. G., Talley, J., Yturriago, J., & Torres, R. (2022). The Postpandemic Revitalization of a Minority Serving Institution Through Structural and Operational Organizational Changes. *Education and New Developments*, 205–209. <https://doi.org/https://doi.org/10.36315/2022v2end044>
- Griffith, S. F., Hart, K. C., Mavrakis, A. A., Bagner, D. M., Griffith, S. F., Hart, K. C., Mavrakis, A. A., & Bagner, D. M. (2022). Making the best of app use : The impact of parent- child co-use of

- interactive media on children ' s learning in the U . S of interactive media on children ' s learning in the U . S . ABSTRACT. *Journal of Children and Media*, 16(2), 271–287. <https://doi.org/10.1080/17482798.2021.1970599>
- Harrison, T. (2024). Virtual reality and character education : Learning opportunities and risks Virtual reality and character education : Learning. *Journal of Moral Education*, 53(2), 219–239. <https://doi.org/10.1080/03057240.2023.2206553>
- Hidayat, T., & Kartika, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–53.
- Hwang, G.-J., & Chang, C.-Y. (2021). Effects of a peer competition-based gamified learning approach on students' learning performance, motivation and engagement. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 1589–1610. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09989-5>
- Johnson, K. (2022). Gamifying Education: The Role of Blooket in Interactive Learning Environments. *Educational Technology Journal*, 18(3), 221–237.
- Ledia, & Bustam, A. (2024). Transformasi kurikulum sebagai solusi peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 791–803.
- Lewis, A. L., & Bader, C. (2026). *From frameworks to classrooms : operationalizing sustainability competencies for effective curriculum design in higher education*. 27(10), 149–174. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-02-2025-0148>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mikra, D. P., Razak, A., Syamsurizal, & Rahmatika, H. (2024). Literature review: Pengembangan *booklet* peserta didik SMA pada pembelajaran biologi. *Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1). <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4430>
- Nainggolan, R., Simanjuntak, A., & Siahaan, D. (2024). Efektivitas penggunaan media Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 5(1), 55–63.
- Ningrum, T. A., Hayati, N., & Wildanah, F. (2026). Teacher resistance in school development during curriculum reform using Lewins change model. *Discover Education*, 5, 221. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s44217-026-01371-7>
- Nordlöf, C., Höst, G., Hallström, J., & Nordlöf, C. (2024). Technology teachers ' talk about knowledge : from uncertainty to technology education competence to technology education competence. *Research in Science & Technological Education*, 42(2), 336–356. <https://doi.org/10.1080/02635143.2022.2070150>
- Nugroho, R. A. (2022). Efektivitas Blooket dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 4(4), 87–95.
- Padilah, A. N., Septiani, S., Latip, A., & Rahmaniar, A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan *smartphone* dalam pembelajaran IPA di SMP: A literature review. *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.56842>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill. Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Waller, R., Ferns, S., Oliveira, B. I. R. De, Fary, R., Moss, P., & Gibson, M. (2026). Using a co-designed educational philosophy to underpin physiotherapy curriculum renewal. *Discover Education*, 5, 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s44217-025-01043-y>
- Wardah, N. (2021). Pengaruh media digital Quizizz terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 134–142.