

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Game Blooket*

Rizla Faniza Chairunnisa¹

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta¹

Email: rizlafanizach11@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve students' history learning outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta in using Blooket game-based learning media. The background is the low student learning outcomes in history learning. This study uses a Classroom Action Research (CAR) method, consisting of four stages; planning, implementation, observation, and reflection. In Cycle I with the material Renaissance, Aufklarung and Church Reformation, the completeness of learning outcomes showed a low category, 31% with an average value of 63%. After reflection and improvement in Cycle II with the material Mercantilism and Industrial Revolution, the completeness showed an increase in learning outcomes to 89% with an average value of 85.57%. To achieve consistent results, a third cycle with reflection and improvement is required. Cycle III focused on the sub-topic of the Renaissance to the Industrial Revolution, the learning outcomes increased again to 94% with an average score of 87.14%. Therefore, the results obtained indicate that the use of the Blooket game media has been proven to improve students' history learning outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta during three cycles, achieving success from 31% to 94%.*

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, Blooket Game*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 55 Jakarta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis game blooket. Dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terdiri atas empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I dengan materi Renaissance, Aufklarung dan Reformasi Gereja, ketuntasan hasil belajar menunjukkan kategori rendah, 31% dengan nilai rata-rata 63%. Setelah refleksi dan perbaikan di Siklus II dengan materi Merkantilisme dan Revolusi Industri, ketuntasan menunjukkan peningkatan hasil belajar menjadi 89% dengan nilai rata-rata 85,57%. Untuk mencapai hasil yang konsisten diperlukannya siklus III dengan refleksi dan perbaikan, pada Siklus III berfokus pada materi Renaissance hingga Revolusi Industri perolehan hasil belajar terjadi peningkatan lagi ketuntasan menjadi 94% dengan nilai rata-rata 87,14%. Maka, hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media game blooket terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 55 Jakarta selama tiga siklus mencapai keberhasilan dari 31% menjadi 94%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media pembelajaran, Game Blooket

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai fondasi kemajuan bangsa karena berfungsi menumbuhkan potensi, sikap, dan keterampilan peserta didik secara sadar dan terencana (Ikatan Dosen RI (IDRI) Banten, 2020; Pardede & Pardede, 2023). Pembelajaran abad ke-21 mendorong transformasi pendekatan dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa seiring pesatnya perkembangan teknologi (Rosnaeni, 2020). Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah menuntut siswa memahami peristiwa masa lalu beserta relevansinya bagi kehidupan masa kini dan masa depan (Kuntowijoyo, 2013), sekaligus melatih kemampuan berpikir sejarah dan kesadaran akan pentingnya peristiwa sejarah bagi kehidupan masa kini (Muhtarom et al., 2020; Rusli, 2023).

Keberhasilan pembelajaran sejarah sangat bergantung pada pemilihan media yang interaktif dan berbasis teknologi (Hakim, 2023; Muhtarom et al., 2020). Hasil belajar merupakan capaian akademis yang dipengaruhi oleh keaktifan siswa dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan guru (Cahyadi, 2019; Dakhi, 2020). Media pembelajaran yang tepat mampu membangkitkan perhatian, minat, dan emosi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan (Basri & Sumargono, 2018).

Salah satu pendekatan yang dapat mengukur hasil belajar siswa secara interaktif adalah *Game Based Learning*, yaitu metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Blooket merupakan salah satu media *Game Based Learning* berupa aplikasi kuis interaktif yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui permainan (Nabila & Nurhamidah, 2024). Penggunaan Blooket sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang difasilitasi guru (P et al., 2024; Wahab & Rosnawati, 2016).

Hasil pengamatan peneliti selama Praktik Keterampilan Mengajar di SMA Negeri 55 Jakarta menunjukkan rendahnya hasil belajar sejarah siswa kelas XI. Hasil Asesmen Tengah Semester dengan 40 soal pilihan ganda dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 mencatat hanya 12 dari 36 siswa kelas XI G yang mencapai KKM, sedangkan kelas XI H mencapai 21 dari 36 siswa. Hasil wawancara memperkuat temuan tersebut, yaitu pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan hafalan tanpa dukungan media interaktif, sehingga partisipasi dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sejarah tetap rendah.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran alternatif yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa. Kelas XI G dipilih sebagai subjek penelitian karena menunjukkan capaian hasil belajar sejarah yang lebih rendah dibanding kelas XI H. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 55 Jakarta, sebagaimana dituangkan dalam judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara langsung di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sejarah. Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dengan siklus pelaksanaan penelitian yang terdiri empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan ini dilakukan secara berulang hingga tercapai hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pertemuan tatap muka pertama dalam penelitian Siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Oktober 2025 pukul 06.30-08.45 WIB atau tiga jam pelajaran, dengan jumlah siswa 35 pada mata pelajaran sejarah materi ajar “Pemikiran Dibalik Peristiwa-peristiwa penting di Eropa”. Berikut tahapan penelitian pada Siklus I:

a. Perencanaan

- a) Peneliti dan guru mata pelajaran sejarah yaitu Bapak Shofwan Iskandar bertemu dan berdiskusi pada 1 Oktober 2025 di SMA Negeri 55 Jakarta terkait sistem pembelajaran di kelas XI seperti modul, materi yang dipelajari, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, model dan metode pembelajaran yang digunakan, dan jam pelajaran yang tersedia.
- b) Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran sejarah, selanjutnya peneliti membuat dan menyusun modul ajar dengan materi yang telah disepakati dengan sub materi tentang “Pemikiran Dibalik Peristiwa-peristiwa penting di Eropa: Renaissance, Aufklarung, Reformasi Gereja, Merkantilisme dan Revolusi Industri” dengan media pembelajaran *Game Blooket*.
- c) Mempersiapkan instrument pembelajaran yaitu materi yang telah disajikan dalam bentuk *Power point* dan soal yang telah disiapkan dalam media pembelajaran *Blooket*. Serta alat-alat atau perangkat yang akan digunakan media pembelajaran *Blooket* seperti, Smartphone, Laptop, Speaker, dan Proyektor.
- d) Menyiapkan lembar catatan lapangan sebagai catatan aktivitas selama proses pelaksanaan pembelajaran. Catatan tersebut digunakan untuk analisis dan refleksi.

b. Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran pada tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan dalam satu sesi pada tanggal 8 Oktober 2025 yang

berlangsung selama 3 x 45 menit mulai pukul 06.30 – 08.45 WIB, dilakukan di kelas XI G dengan materi yang dibahas adalah Renaissance, Aufklarung, dan Reformasi Gereja. Berikut tindakan pelaksanaan pada siklus I:

- a) Pembelajaran diawali dengan guru membuka kelas dengan memberi salam, berdoa bersama, dan dilanjutkan memeriksa presensi.
- b) Setelah kegiatan pembuka selesai, Guru dan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran tentang “Renaissance, Aufklarung, dan Reformasi Gereja”. dan instruksi pelaksanaan pretest dan posttest serta memperkenalkan media pembelajaran platform Blooket dan menunjukan cara siswa mengakses permainan.
- c) Guru memberikan Pretest untuk mengukur pemahaman awal pada materi tersebut kepada siswa.
- d) Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal pretest dalam media pembelajaran Blooket dengan teliti dan tepat.
- e) Guru mengakhiri sesi pretest pada media blooket. Dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan atau menyampaikan tanggapan terhadap materi dalam pre test tersebut.
- f) Selanjutnya, Guru melontarkan pertanyaan pemantik “Bagaimana awal penyebab munculnya pengetahuan yang semula hanya berdasarkan keyakinan agama mulai dikaji secara rasional dan ilmiah?” dan mempersilahkan siswa menanggapi pertanyaan pemantik tersebut.
- g) Guru memaparkan sekilas tentang Renaissance, Aufklarung, dan Reformasi Gereja serta pengaruh dan dampaknya bagi Dunia dan sejarah Indonesia.

- h) Guru dan Siswa melakukan sesi tanya jawab secara interaktif dengan mempersilahkan siswa untuk dapat berargumentasi terkait materi yang dipelajari.
 - i) Setelah sesi diskusi selesai, guru membimbing siswa untuk membuka perangkat (smartphone/laptop) dan mengarahkan siswa untuk mengakses platform Blooket melalui tautan <https://play.blooket.com/play>
 - j) Guru membagikan kode permainan dan setiap siswa memasukan kode tersebut sesuai dengan nama lengkapnya masing-masing untuk bergabung ke kuis Blooket.
 - k) Pengerjaan Post-test dilakukan dan guru mengawasi pengerjaan test yang sedang berlangsung.
 - l) Guru mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.
 - m) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dan melakukan refleksi dari hasil proses pembelajaran yang telah berlangsung dan guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya bila masih ada mteri yang belum dipahami oleh siswa.
 - n) Guru menutup pembelajaran dengan menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa serta diakhiri dengan doa dan salam.
- c. Pengamatan (Observasi)

Pada tatap muka pertama ditahap pengamatan ini peneliti melakukan obervasi untuk mengetahui keadaan selama proses pembelajaran berlangsung. Siklus pertama ini, peneliti memperhatikan guru kolaborator menyajikan materi pertama terlihat respon siswa cukup baik dan kondisi kelas cukup kondusif. Namun, masih ditemukan beberapa siswa yang belum tertib datang ke kelas tepat waktu. Guru kolaborator memberikan catatan dalam siklus I ini yaitu terdapat

beberapa siswa yakni ada tiga siswa yang terlambat masuk ke kelas sehingga proses presensi dilakukan kembali. Alasan siswa terlambat masuk kelas dikarenakan sedang berada di kantin habis sarapan.

Selain itu, guru kolaborator mengamati terdapat beberapa siswa yang asik mengobrol dan bercanda dengan teman sebangkunya ketika guru sedang menyampaikan materi yang sedang dibahas. Sebagian siswa masih belum berani bertanya dengan alasan takut dan malu apabila pertanyaan atau jawaban ditertawakan siswa lainnya, sementara itu hanya ada lima siswa yang berani bertanya dan menanggapi materi tersebut.

Dalam sesi awal pengerjaan pre-test berlangsung kondusif seluruh siswa tidak ada yang menyontek dan hasil pengerjaan sesuai pemahaman dirinya masing-masing. Pada saat sesi pengerjaan prest-test akan dilaksanakan ada dua siswa yang tidak membawa smartphone sehingga guru mengusulkan kepada siswa lain yang mempunyai perangkat lebih dari satu untuk dapat meminjamkannya baik menggunakan laptop atau ipad.

Pada saat pengerjaan test melalui media bloocket terdapat bug selama semenit setelah itu tidak terjadi bug lagi apabila media tersebut di refresh. Beberapa siswa yang menggunakan smartphone iphone tidak dapat terhubung ke media bloocket sehingga diusulkan untuk menggunakan laptop atau perangkat lainnya.

Selanjutnya, pada saat pengerjaan post-test selesai dan melihat jumlah siswa yang selesai hanya ada 33 siswa, sedangkan dua siswa diantaranya tidak mengerjakan diwaktu yang bersamaan disebabkan izin ke toilet diakhir jam pelajaran sejarah, sehingga guru memberikan kesempatan kepada kedua siswa untuk mengerjakan kembali post-test tersebut.

Berdasarkan hasil perolehan belajar sejarah pada tatap muka pertama di siklus I dari yang berjumlah 35 Siswa yang terdaftar di kelas

XI G SMA Negeri 55 Jakarta. Di Siklus I ini hasil belajar belum dikatakan mencapai ketuntasan dapat dilihat dari pengerjaan pre-test siklus I hasil belajar siswa yang tuntas hanya 3 siswa sementara yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 32 siswa, dengan tingkat keberhasilan 9% dan nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 43. Sementara pada pengerjaan Pos-test hasil belajar siswa yang tuntas hanya 11 siswa sementara yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 24 siswa dengan tingkat keberhasilan 31% dan nilai rata-rata yang diperoleh hanya 63%. Hal ini belum dapat dikatakan mencapai ketuntasan yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Ketuntasan yang diperoleh masih minimnya nilai siswa yang belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 24 siswa dengan presentase 69%, sedangkan yang tuntas hanya 11 siswa hanya memperoleh 31%. Maka dari hasil inilah ketercapaian keberhasilan termasuk dalam kategori “Rendah”, hal ini penelitian perlu ditindak lanjuti ke pelaksanaan siklus selanjutnya. Maka masih diperlukan kembali perbaikan yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya yaitu siklus II agar mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

Pada refleksi Siklus I ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborator yaitu terdapat beberapa siswa yang terlambat datang ke kelas dengan alasan habis sarapan di kantin, dalam proses pembelajaran siswa masih kurang fokus seperti masih ngobrol dengan teman sebangkunya, siswa kurangnya berpartisipasi aktif, terjadi bug selama satu menit ketika pengerjaan test berlangsung, Terdapat dua siswa yang tidak membawa smartphone atau laptop. Dan 20 menit terakhir jam pelajaran terdapat dua siswa yang izin ke toilet hingga jam pelajaran berakhir, dan hanya 5 siswa yang aktif dan berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. O;eh karena itu peneliti dan guru kolaborator perlu mensosialisasikan aturan kelas yang kelas terkait kegiatan pembelajaran dan pemberian konsekuensi

bagi siswa yang tidak mematuhi aturan serta mengingatkan kembali kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya dan guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencatat poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari.

Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Oktober 2025 dimulai dari pukul 06.30 – 08.45 WIB. Materi pembelajaran siklus II terkait dengan Merkantilisme dan Revolusi Industri. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan pada siklus I ternyata masih ditemukan kekurangan dan hambatan. Maka peneliti mengadakan kembali penelitian siklus II, bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dan hambatan yang terjadi pada siklus I. Berikut proses pembelajaran pada siklus II:

a. Perencanaan

- a) Pada tahap perencanaan siklus II ini sama seperti siklus I. Pada siklus II ini diadakan perencanaan perbaikan yang telah dilakukan pada siklus I. Maka, Peneliti dan guru mata pelajaran sejarah Bapak Shofwan Iskandar berdiskusi kembali terkait perbaikan modul ajar, materi baru selanjutnya yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran, soal tes, media pembelajaran platform Blooket, dan hasil refleksi.
- b) Peneliti memperbaiki modul ajar sesuai dengan materi yang sudah ditentukan yaitu Merkantilisme dan Revolusi Industri.
- c) Mempersiapkan kembali Instrumen pembelajaran yaitu materi berupa power point, alat-alat atau perangkat yang akan digunakan media pembelajaran Blooket seperti smartphone/laptop, proyektor, speaker. Dan lembar catatan lapangan siklus II.
- d) Pembuatan soal tes untuk mengukur pengetahuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diterapkan pada awal pembelajaran dan akhir proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Oktober 2025 pukul 06.30 – 08.45 WIB atau 3 jam pelajaran di kelas XI-G dengan materi yang dibahas adalah “Merkantilisme dan Revolusi Industri” sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Berikut pelaksanaan pada siklus II sebagai berikut:

- a) Pembelajaran diawali dengan guru membuka kelas dengan memberi salam, berdoa bersama, dan dilanjutkan memeriksa presensi.
- b) Guru sedikit mengulas materi sebelumnya, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi baru tentang “Merkantilisme dan Revolusi Industri”. Dan instruksi pelaksanaan pre-test dan post-test serta mengingat kembali penggunaan Blooket dan menunjukan cara siswa mengakses permainan.
- c) Guru memberikan pretest untuk mengukur pemahaman awal pada materi tersebut.
- d) Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal pre-test dalam media pembelajaran Blooket dengan teliti dan tepat dengan durasi 10 menit.
- e) Guru mengakhiri sesi pretest pada media blooket. Dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan atau menyampaikan tanggapan terhadap materi dalam pre-test tersebut.
- f) Selanjutnya, Guru melontarkan pertanyaan pemantik “Pernahkah kalian mendengar istilah Merkantilisme? Menurut kalian, apa yang menyebabkan terjadinya Merkantilisme di Eropa dan bagaimana hal itu dapat mendorong terjadinya Revolusi Industri?”.
- g) Siswa dipersilahkan untuk menjawab dan berpendapat.

- h) Guru memaparkan sekilas tentang Merkantilisme dan Revolusi Industri serta pengaruh dan dampaknya bagi Dunia dan sejarah Indonesia.
- i) Guru dan Siswa melakukan sesi tanya jawab secara interaktif dengan mempersilahkan siswa untuk dapat berargumentasi terkait materi yang dipelajari.
- j) Setelah sesi diskusi selesai, guru membimbing siswa untuk membuka perangkat belajar (smarthphone/laptop) dan mengarahkan siswa untuk mengakses platform Blooket melalui tautan <https://play.blooket.com/play>
- k) Guru membagikan kode permainan dan setiap siswa memasukan kode tersebut sesuai dengan nama lengkapnya masing-masing untuk bergabung ke platform Blooket.
- l) Pengerjaan Post-test dilakukan dan guru mengawasi pengerjaan test yang sedang berlangsung.
- m) Setelah sesi kuis selesai, guru mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.
- n) Guru memberikan penugasan kepada siswa untuk menyebutkan tiga pengaruh dan dampak dari lima sub-materi pemikiran dibalik peristiwa sejarah di Eropa. Tugas tersebut akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya dalam bentuk tes tulis di lembar kertas.
- o) Guru menutup pembelajaran dengan menyamoaikan informasi materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjurnya, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa serta diakhiri dengan doa dan salam.

c. Observasi

Pada tatap muka ketiga ditahap pengamatan kedua ini penelitian melakukan kembali pengamatan proses pembelajaran di kelas XI-G

dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Dalam Siklus II ini, siswa sudah mulai masuk kelas tepat waktu, sesi doa dan presensi berjalan lancar tidak ada pengulangan. Selanjutnya, peneliti mengulas kembali dengan bertanya mengenai materi pertemuan minggu lalu yakni materi Renaissance, Aufklarung, dan Reformasi Gereja. Terlihat bahwa sudah banyak siswa yang berani menjawab dengan mengangkat tangan terlebih dahulu dan memberikan tanggapan terkait materi yang telah dipelajari.

Setelah kegiatan pembukaan selesai, peneliti dan guru kolaborator menyampaikan aturan pengerjaan pre-test dari awal persiapan hingga pengerjaan dilakukan. Namun, ditemukan juga kendala yaitu infocus di kelas XI-G tidak bisa digunakan karena lcdnya sudah lama dan rusak, sehingga diperlukan infocus atau proyektor lain yang tersedia di ruang tata usaha.

Pengerjaan pre-test berlangsung selama 10 menit dengan kondisi kelas lebih kondusif dan siswa lebih fokus ke mengerjakan dengan sebaik mungkin, dan sudah terasa pengerjaan secara kompetitif.

Setelah pengerjaan pre-test selesai, siswa diberi kesempatan untuk menanggapi soal pre-test yang dikerjakan dengan bertanya ataupun berpendapat terkait materi yang akan dipelajari. Guru dan peneliti menyajikan power point dengan melontarkan pertanyaan pemantik dengan respon siswa terlihat antusias dan hampir semua ingin menjawab pertanyaan pemantik dengan pendapatnya masing-masing. Pada saat dibukanya sesi tanya-jawab sebagian besar siswa ingin berpendapat dan juga bertanya, namun masih terdapat beberapa siswa yang masih malu untuk menjawab dan berpendapat sehingga diperlukan bantuan jawaban dari siswa lainnya.

Pengerjaan post-test di siklus II ini lebih terarah jika dibandingkan dengan siklus I. Situasi dan kondisi kelas lebih kondusif, siswa sudah lebih beradaptasi dalam menggunakan blooket, dan hanya

ditemukan satu siswa yang tidak membawa smartphone dengan alasan rusak sehingga dibutuhkannya kembali peminjaman kepada siswa lain yang memiliki lebih dari satu perangkat yaitu menggunakan laptop. Namun, saat pengerjaan post-test selesai kembali terdapat dua siswa yang terlambat mengerjakan juga tidak melapor sehingga guru dan peneliti memberikan kembali kesempatan untuk dapat mengerjakannya. Kedua siswa ini memiliki karakter yang berbeda yakni Roshiyana siswa yang pemalu dan Messi siswa yang sibuk sendiri atau kurang memerhatikan pembelajaran meskipun sudah diberitahu dan diperingatkan oleh guru dan peneliti. Peneliti sudah memberikan perhatian pengajaran yang maksimal kepada seluruh siswa sampai akhir pengerjaan post-test selesai.

Di sesi penutup, siswa dipersilahkan memberikan kesan setelah mengerjakan test menggunakan media blooket dengan menyampaikan bahwa lebih menyukai penugasan menggunakan media pembelajaran dari pada menggunakan test tertulis, penggunaan media blooket dalam pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikannya dalam memahami isi materi pelajaran sejarah yang kompleks, pembelajaran lebih terasa berkompetisi mengasah berpikir secara kritis, dalam sesi tanya-jawab yang diberikan juga mendorong siswa secara aktif dan berinteraksi satu sama lain bersama-sama mengetahui dan menganalisis peristiwa merkantilisme dan revolusi industri.

Perolehan hasil Belajar pada siklus II, siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 dalam pengerjaan pre-test siklus II hasil belajar siswa yang tuntas hanya 13 siswa sementara yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 22 siswa, dengan tingkat keberhasilan 37,14% dan nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 64,43%. Sementara pada pengerjaan Post-test hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan tingkat keberhasilan 88,57% dan nilai rata-rata yang

diperoleh 85,57%. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan dan peningkatan yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Pembelajaran siklus II menunjukkan tercapainya keberhasilan, dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan siklus I. Siklus II sudah dapat dikatakan mencapai ketuntasan karena sebagian besar siswa telah mencapai nilai KKM. Namun, belum keseluruhan siswa mencapai ketuntasan. Guru kolaborator dan peneliti sepakat untuk melanjutkan pembelajaran ke siklus III berupaya untuk meyakinkan peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar yang sudah lebih baik tidak semata-mata terjadi secara kebetulan saja melainkan secara konsisten.

d. Refleksi

Tahap Refleksi dilakukan agar mengetahui dan menganalisis hasil dari pelaksanaan tindakan atau observasi yang telah dilakukan. Pada refleksi Siklus II yaitu siswa datang ke kelas tepat waktu. Sebagian besar siswa sudah mulai fokus dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siklus I, ditemukan proyektor atau infocus rusak untuk disarankan untuk meminjam ke ruang tata usaha (TU) terlebih dahulu, Partisipasi dalam pembelajaran sudah lebih baik dan interaksi guru dan siswa lebih interaktif dari siklus I, hanya beberapa siswa yang masih dibantu jawab oleh siswa lain, terdapat dua siswa yang terlambat dalam mengerjakan post-test dikarenakan tidak memberitahu (lapor) dan kurang respon terhadap guru. Dan guru memberi kesempatan untuk keduanya mengerjakan kembali post-test tersebut.

Berdasarkan refklesi siklus II, dinyatakan bahwa Guru dan peneliti perlu menegaskan kembali aturan pembelajaran sejarah agar lebih disiplin, tertib dan aman, perlu diadakannya sesi *Ice Breaking*, agar siswa lebih semangat dan siap belajar, Guru dan peneliti perlu lebih

memperhatikan siswa yang masih takut akan salah saat bertanya, Memastikan semua dapat bergabung dan terlibat aktif dalam pengerjaan tugas baik pre-test dan post-test serta diperingatkan untuk segera melapor ke guru atau peneliti ketika terjadi kendala agar tidak terlambat mengerjakan test.

Siklus III

Pembelajaran Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Oktober 2025 dimulai dari pukul 06.30 – 08.45 WIB. Materi pembelajaran siklus III tentang Pemikiran dibalik peristiwa-peristiwa sejarah di Eropa dari materi Renaissance hingga Revolusi Industri. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang dilakukan pada siklus II, menunjukkan adanya perkembangan dan peningkatan awal pada hasil belajar serta keaktifan siswa. Namun, peningkatan tersebut belum sepenuhnya optimal atau merata keseluruh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan siklus III untuk menyempurnakan hasil yang telah dicapai, memastikan konsistensi peningkatan, bukan hanya kebetulan, serta memantapkan efektivitas penggunaan pembelajaran Blooket dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Berikut proses pembelajaran pada siklus III:

- a. Perencanaan
 - a) Peneliti dan guru mata pelajaran sejarah Bapak Shofwan Iskandar berdiskusi terkait perbaikan modul ajar, penyempurnaan materi yang telah dipelajari, tujuan pembelajaran, soal tes, media pembelajaran platform Blooket dan hasil refleksi.
 - b) Peneliti memperbaiki modul ajar sesuai dengan materi yang telah disepakati dari awal pertemuan hingga pertemuan ketiga ini yaitu materi Renaissance, Aufklarung, Reformasi Gereja, Merkantilisme, dan Revolusi Industri.

- c) Mempersiapkan kembali materi berupa *Power Point*, alat pembelajaran yang akan digunakan seperti Smartphone/laptop, proyektor, speaker.
- d) Menyiapkan lembar catatan lapangan siklus III sebagai catatan aktivitas selama proses pelaksanaan pembelajaran. Catatan tersebut digunakan untuk analisis dan refleksi.
- e) Pembuatan soal tes untuk mengukur pengetahuan siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang diterapkan pada awal pembelajaran dan akhir proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan Siklus III ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Oktober 2025 pukul 06.30 – 08.45 WIB atau tiga jam pelajaran di kelas XI-G dengan pembahasan materi Renaissance hingga Revolusi Industri beserta pengaruh dan dampaknya bagi dunia dan sejarah Indonesia sesuai dengan modul aja yang telah dibuat. Berikut pelaksanaan pada siklus III sebagai berikut:

- a) Guru membuka kelas dengan memberi salam, berdoa bersama, dan dilanjutkan memeriksa presensi.
- b) Guru sedikit memberikan pertanyaan bertujuan mengulas materi sebelumnya, dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran pada materi awal yaitu Renaissance hingga Revolusi Industri. Dan menginstruksi pelaksanaan pre-test dan post-test serta penggunaan media blooket dan mengakses permainan.
- c) Guru memberikan Pre-test untuk mengukur pemahamannya terkait materi yang sudah pernah dipelajari.

- d) Siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal pre-test dalam media pembelajaran Blooket dengan teliti dan tepat dengan durasi 10 menit.
- e) Guru mengakhiri sesi pretest pada media Blooket.
- f) Selanjutnya guru menayangkan video tentang revolusi industry 1.0 hingga revolusi masa kini 5.0 dengan mengaitkan pada kehidupan nyata atau masa kini, dan mengulas kembali terkait pengaruh dan dampak renaissance hingga revolusi industri bagi dunia dan sejarah Indonesia.
- g) Siswa dipersilahkan untuk berdiskusi dengan berpendapat dan menjawab pertanyaan yang dilontar baik dari guru maupun siswa lainnya.
- h) Setelah sesi diskusi selesai, guru mengarahkan siswa membuka perangkat belajar (smartphone/laptop) untuk mengakses platform Blooket melalui tautan <https://play.blooket.com/play>.
- i) Guru membagikan kode permainan dan setiap siswa memasukan kode tersebut sesuai dengan nama lengkapnya masing-masing untuk bergabung ke platform Blooket.
- j) Pengerjaan Post-test dilakukan dan Guru mengawasi pengerjaan test yang sedang berlangsung.
- k) Setelah sesi kuis selesai, guru mengumumkan siswa yang mendapatkan nilai tertinggi.
- l) Guru dan peneliti mempersilahkan siswa untuk memberikan kesan pesannya selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Blooket.
- m) Guru mengakhiri pembelajaran dengan menyimpulkan materi pelajaran Pemikiran dibalik peristiwa-peristiwa

penting di Eropa, dan ditutup dengan berdoa dan memberi salam.

c. Observasi

Pada tatap muka keempat ditahap pengamatan ketiga ini peneliti melakukan kembali pengamatan proses pembelajaran di kelas XI-G dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Pada siklus III ini, pembelajaran terdapat peningkatan kembali dalam pembukaan kelas yang di mana siswa sudah berada di kelas tepat waktu, atau tidak ada yang izin keluar kelas, guru dan peneliti disambut dengan semangat mereka siap belajar sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan nyaman.

Pada saat Ice breaking diberikan siswa sangat antusias dan bersiap untuk memulai belajar, tidak ada yang sibuk sendiri atau ngobrol ketika guru dan peneliti memberikan arahan dalam persiapan memulai belajar.

Di siklus III ini guru dan peneliti menyajikan tayangan video pembelajaran terkait materi Revolusi Industri dengan bersama-sama untuk melihat perkembangan peristiwa revolusi industri tersebut sehingga dapat menarik fokus siswa untuk dapat melihat dengan menganalisis secara berpikir kritis dalam menanggapi tayangan tersebut. Terdapat sebagian besar siswa merespon bertanya dan menguraikan pendapatnya.

Pada pengerjaan pre-test dan post-test sudah lebih baik lagi dan kondusif, tidak ada lagi bug dan tidak ada lagi yang tidak membawa smartphone atau gawai. Pengerjaan test lebih terasa berkompetisi dan terlihat menyenangkan. Namun, terdapat ada dua siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Berdasarkan hasil perolehan belajar sejarah pada siklus III ini menunjukkan adanya kestabilan (konsisten) peningkatan proses pembelajaran sejarah dengan siklus sebelumnya. Pada siklus III, siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 dalam pengerjaan pre-test siklus III hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 21 siswa dengan tingkat keberhasilan 60% dan nilai rata-rata yang diperoleh sebanyak 75,43%. Sementara pada pengerjaan Post-test hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 33 siswa dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa dengan tingkat keberhasilan 94% dan nilai rata-rata yang diperoleh 87,14%. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa telah mencapai keberhasilan sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), walaupun masih terdapat dua siswa yang belum mencapai KKM, pelaksanaan siklus III dapat dinyatakan tuntas karena hampir seluruh siswa telah mencapai atau melampaui nilai KKM.

d. Refleksi

Refleksi Siklus III terkait upaya meningkatkan hasil belajar sejarah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket terjadi peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya, yakni proses pembelajaran berjalan dengan baik, siswa sudah mulai fokus mengikuti pembelajaran. Seluruh siswa sudah memperhatikan penjelasan siswa lainnya sebagian besar siswa sudah banyak yang mengajukan pertanyaan kepada guru maupun siswa lainnya, Ketertiban dan kedisiplinan sudah terasa baik dan sudah tidak ada lagi siswa yang izin ke luar kelas, Media blooket tidak terjadi adanya bug dan pengerjaan test berjalan lancar, dan Tayangan video yang sesuai dengan materi mendorong rasa keingintahuan siswa sehingga mendorong juga untuk aktif bertanya.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan peneliti dan guru kolaborator, hasil observasi dan observasi keaktifan siswa serta hasil tes dan presentase ketuntasan yang didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Hal ini dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator hasil pembelajaran sesuai yang ditetapkan, sehingga tidak diperlukan untuk melanjutkan ke siklus selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket terbukti mampu meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 55 Jakarta. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil test yang dilakukan peneliti selama tiga siklus yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Keberhasilan Pada siklus I hasil belajar siswa diperoleh yakni 31,00% dengan total nilai rata-rata 63,00%, nilai terendah 30, nilai tertinggi 95. Dari 35 siswa sebanyak 11 Siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan diperoleh 89% siswa yang tuntas dengan total nilai rata-rata 85,57%., nilai terendah 50, nilai tertinggi 100. Dari 35 siswa sebanyak 31 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dan pada Siklus III terjadi peningkatan lagi menjadi 94% siswa yang tuntas, dengan total nilai rata-rata 87,14%, nilai terendah 70, dan nilai tertinggi 100. Dari 35 siswa sebanyak 33 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan mengamati hasil penelitian selama tiga siklus ini maka peneliti dan Guru mata pelajaran sejarah sepakat untuk menghentikan penelitian, dikarenakan hasil yang telah diperoleh menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game blooket* selama tiga siklus mengalami peningkatan keberhasilan dari 31% menjadi 94%.

Media pembelajaran berbasis *game* Blooket layak diterapkan secara berkelanjutan oleh guru kolaborator pada pembelajaran sejarah maupun mata

pelajaran lain yang sejenis. Konsistensi peningkatan hasil belajar selama tiga siklus penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket efektif menumbuhkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Guru disarankan memperbarui bank soal dan variasi mode permainan Blooket secara berkala agar antusiasme dan hasil belajar siswa tetap terjaga dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, M., & Sumargono. (2018). Media Pembelajaran Sejarah. In *Graha Ilmu*.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan* (1 ed.). GUEPEDIA.
- Ikatan Dosen RI (IDRI) Banten. (2020). *Menatap Wajah Indonesia* (H. Gunawan (ed.); 1 ed., hal. 328). Desanta Muliavisitama.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah* (1 ed.). Tiara Wacana.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- P, S., Burhanuddin, B., & Fitriani, F. (2024). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple intelligence”* (Kahar, R. Nurhayati, & Muyassarrah (ed.); Vol. 17). Pena Persada Kerta Utama.
- Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). *Pengantar Pendidikan*. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Rosnaeni. (2020). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Rusli. (2023). *Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa* (K. Azan (ed.); 1 ed.). CV. DOTPLUS Publisher.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2016). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (H. A. Zanki (ed.); 1 ed.). Adanu Abimata.