



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika

Jamaluddin Ghafiqi¹, Laili Nur Fadhilah², Meynur Dwi Saputra³, Wibiati Sekar Kinasih⁴, Hasna Yuliadysti Nafisah⁵, Kaffin Ahmad Mukhtasor⁶, Rina Harimurti⁷, Anang Didit Soesilo⁸

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁸ SMA Negeri 17 Surabaya, Indonesia

ABSTRACT

Perkembangan dalam teknologi digital mendorong pemanfaatan media belajar yang lebih interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa, termasuk di bidang Informatika. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah Blooket, sebuah platform edukasi berbasis permainan yang menawarkan kegiatan belajar melalui kuis interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan media belajar berbasis permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) dan kelompok kontrol yang tidak setara. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri dari 32 siswa. Data diperoleh lewat tes belajar yang berupa pretest dan posttest. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest di kelas eksperimen adalah 65.44 dan meningkat menjadi 90.06 pada posttest, sedangkan di kelas kontrol meningkat dari 52.47 menjadi 73.19. Hasil uji normalitas menunjukkan distribusi data yang normal (Sig. > 0.05), sementara uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelompok tidak homogen (Sig. < 0.05). Uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai t sebesar 6.096 dengan signifikansi 0.000 ($p < 0.05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa Blooket dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Blooket, Game-Based Learning, Hasil Belajar, Informatika.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

15 June 2026

Revised

20 July 2026

Accepted

20 August 2026

Keywords

Corresponding

Author : ✉

2500103916225001@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam cara pembelajaran di sekolah, termasuk dalam subjek Informatika yang tidak hanya

memerlukan pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan praktis dalam menerapkan pengetahuan (Permana et al., 2024). Agar peserta didik dapat memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah, penting bagi mereka untuk terlibat aktif dalam pembelajaran Informatika dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam beragam situasi. Namun, metode pembelajaran tradisional yang masih sering digunakan dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan peserta didik, yang berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal. Hal ini menunjukkan pentingnya penerapan strategi dan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik pendidikan di era digital.

Salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis permainan, atau *game-based learning*. Pendekatan ini memanfaatkan permainan yang disusun secara sistematis sebagai bagian dari proses pembelajaran guna mendukung pencapaian tujuan belajar (Ilmudinulloh, 2024). Metode ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif sekaligus menawarkan pengalaman belajar yang dapat melibatkan peserta didik dengan lebih aktif. Terkait dengan pendekatan ini, terdapat konsep gamifikasi, yang mengaplikasikan unsur dan mekanisme permainan dalam lingkungan di luar permainan, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan motivasi, keikutsertaan, serta pengalaman belajar para peserta didik (Ratnawati et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan elemen permainan dalam pendidikan bisa menjadi pendekatan yang ampuh guna meningkatkan interaktivitas pembelajaran dan mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar.

Salah satu alat pembelajaran digital yang dapat mendukung implementasi pembelajaran berbasis permainan adalah Blooket. Blooket adalah platform pembelajaran berbasis web yang menawarkan aktivitas pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dengan berbagai mode permainan. Keberagaman mode permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar melalui aktivitas yang lebih menarik dan bersifat kompetitif, yang dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Prabowo, 2025). Di samping itu, Blooket juga dilengkapi dengan fitur fleksibel, seperti kemampuan untuk mengimpor soal dari platform lain dan menyediakan pilihan penggunaan dalam pembelajaran di kelas maupun sebagai tugas yang dikerjakan secara mandiri di rumah (Nugroho & Romadhon, 2022). Ciri-ciri ini menjadikan Blooket sebagai salah satu opsi media digital yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berfokus pada keterlibatan peserta didik.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Blooket memberikan hasil positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Nabila & Nurhamidah (2024) menyelidiki pemakaian Blooket sebagai alat digital dalam pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan, dan menemukan bahwa media ini dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, Nainggolan et al. (2024) menerapkan Blooket dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dan melaporkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media itu. Sedangkan, Wongsaming et al. (2023) menggabungkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Blooket di kalangan siswa kelas VII dan menemukan adanya dampak positif terhadap keterampilan pemecahan masalah. Temuan ini menegaskan bahwa Blooket tidak hanya memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar, namun juga bisa mendukung motivasi, keikutsertaan, serta kemampuan siswa ketika menghadapi tantangan.

Temuan yang lebih relevan dengan konteks penelitian ini disampaikan oleh Rahman & Rinaldi (2026), yang meneliti penerapan model *game-based learning* dengan bantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa SMP dalam materi Jaringan Komputer dan Internet yang tergolong dalam pelajaran Informatika. Hasil kajian memperlihatkan bahwa peningkatan *N-Gain* di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran tradisional. Hasil ini memperkuat keyakinan bahwa pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran Informatika bisa memberikan pengaruh positif pada hasil belajar. Namun, penelitian mengenai Blooket masih banyak diteliti pada mata pelajaran non-Informatika dan pada berbagai tingkat pendidikan. Penelitian oleh Nabila & Nurhamidah (2024) contohnya, berfokus pada Bahasa Indonesia di SMK, sedangkan Nainggolan et al. (2024) meneliti Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Wongsaming et al. (2023) juga menerapkan Blooket bersama model TGT dengan fokus pada kemampuan pemecahan masalah. Di sisi lain, penelitian oleh Rahman & Rinaldi (2026) telah menginvestigasi Blooket dalam pelajaran Informatika, tetapi dengan fokus pada materi Jaringan Komputer dan Internet serta konteks pembelajaran tertentu.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat kesenjangan penelitian yang ditunjukkan oleh kurangnya kajian yang secara spesifik meneliti dampak pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika. Banyak penelitian sebelumnya lebih banyak mengupas penggunaan Blooket pada pelajaran lain, sementara penelitian yang menganalisis Blooket dalam pembelajaran Informatika relatif sedikit. Oleh karena itu, studi ini dilakukan untuk memperluas penelitian

mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Informatika, khususnya dengan meneliti dampak pemanfaatan Blooket terhadap hasil belajar siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pemfokusan kajian untuk menggunakan Blooket sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam pelajaran Informatika dengan hasil belajar sebagai variabel yang diukur. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris untuk pengembangan strategi pembelajaran Informatika yang lebih interaktif serta menawarkan alternatif bagi pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital berbasis permainan.

Berdasarkan isu yang ada, studi sebelumnya, dan kekurangan pada penelitian tersebut, karya ini mempunyai tujuan untuk mengeksplorasi dampak pemakaian media pembelajaran yang berbentuk permainan Blooket pada hasil belajar siswa di bidang pelajaran Informatika. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis permainan Blooket berfungsi sebagai variabel independen, sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika berperan sebagai variabel dependen. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen untuk membandingkan hasil belajar siswa yang mengalami pembelajaran lewat Blooket dengan siswa yang tidak menggunakan Blooket. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan bisa menyampaikan data empiris yang menunjukkan efektivitas Blooket sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan, dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Informatika.

Berdasarkan teori yang mendasari, kerangka pemikiran, serta temuan dari studi sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:
 H_0 : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa di pelajaran Informatika.
 H_1 : Ada pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Blooket terhadap hasil belajar siswa di pelajaran Informatika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan teknik *Quasi-Experimental Design* yang memanfaatkan *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2023), metode ini menyerupai *Pretest-Posttest Control Group Design*, tetapi perbedaannya terletak di pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dilakukan secara tidak acak. Dalam penelitian ini, kedua kelompok menjalani *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapatkan intervensi pembelajaran dengan menggunakan media gamifikasi Blooket, sedangkan kelompok kontrol melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media

gamifikasi Blooket. Setelah intervensi selesai, kedua kelompok mengikuti *posttest* untuk menilai hasil belajar peserta didik. Dampak penggunaan media gamifikasi Blooket terhadap hasil belajar dianalisis dengan membandingkan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Desain penelitian digambarkan pada Tabel 1.

Desain Penelitian

Tabel 1.
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Penelitian ini dilakukan di SMAN 17 Surabaya selama semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 dari bulan Maret hingga Mei 2026. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X-5 yang berfungsi sebagai kelompok kontrol dan X-7 sebagai kelompok eksperimen dalam mata pelajaran Informatika. Masing-masing kelas terdiri dari 32 peserta didik.

Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang Analisis dan Struktur Data. Alat ukur yang dipakai adalah uji hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda yang dilaksanakan saat *pretest* dan *posttest*. Alat ukur ini disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang ada dalam subjek Analisis dan Struktur Data.

Metode untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk merangkum hasil belajar peserta didik melalui perhitungan nilai rata-rata, nilai terendah, nilai tertinggi, dan standar deviasi. Selanjutnya, analisis inferensial digunakan untuk mengevaluasi hipotesis yang diteliti. Sebelum hipotesis diteliti, dilakukan tes prasyarat, yang berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk karena total sampel di setiap kelompok kurang dari 50 peserta didik dan metode ini efektif untuk menguji distribusi normal dari data penelitian. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan bahwa data mengikuti distribusi normal sehingga dapat memberi hipotesis guna analisis statistik parametrik. Kemudian, uji homogenitas dilaksanakan guna melihat kesamaan varians kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan memakai *Independent Sample t-test* dengan batas signifikansi sebesar 0.05 untuk mencari tahu apakah ditemukan perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Jika hasil dari uji

homogenitas mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok adalah homogen, maka interpretasi akan merujuk pada baris *Equal variances assumed*. Akan tetapi, jika varians kedua kelompok tidak homogen, maka interpretasi akan diambil dari baris *Equal variances not assumed* pada output SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari evaluasi data *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Data tersebut dijelaskan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial untuk mengamati dampak pemanfaatan media gamifikasi Blooket terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika.

Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Analisis deskriptif dilaksanakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa berdasarkan nilai terendah, nilai tertinggi, rata-rata (*mean*), dan deviasi standar. Hasil analisis deskriptif ditampilkan pada Tabel 2.

Analisis Deskriptif

Tabel 2.
Analisis Deskriptif

Kelompok	N	Nilai			Std. Deviation
		Minimum	Maksimum	Mean	
<i>Pretest</i> Eksperimen	32	27	93	65.44	16.529
<i>Posttest</i> Eksperimen	32	80	100	90.06	4.250
<i>Pretest</i> Kontrol	32	15	95	52.47	18.516
<i>Posttest</i> Kontrol	32	40	100	73.19	15.071

Berdasarkan Tabel 2.

Analisis Deskriptif, kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 65.44 yang kemudian meningkat menjadi 90.06 setelah *posttest*. Sementara itu, kelompok kontrol memulai dengan nilai rata-rata *pretest* 52.47 dan mencapai 73.19 pada *posttest*. Di samping itu, nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi dari masing-masing kelompok menunjukkan adanya variasi dalam hasil belajar siswa setelah proses pengajaran.

Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan dengan metode Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah data hasil belajar siswa terdistribusi secara normal. Hasil dari pengujian normalitas bisa dilihat pada Tabel 3.

Uji Normalitas.

Tabel 3.
Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	.967	32	.409
<i>Posttest</i> Eksperimen	.959	32	.252
<i>Pretest</i> Kontrol	.953	32	.175
<i>Posttest</i> Kontrol	.974	32	.612

Berdasarkan Tabel 3.

Uji Normalitas, hasil dari uji normalitas yang memakai metode Shapiro-Wilk memperlihatkan nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing adalah 0,409, 0,252, 0,175, dan 0,612. Semua nilai signifikansi ini lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05), jadi bisa ditarik kesimpulan bahwa data hasil belajar di kedua kelompok memiliki distribusi normal. Oleh karena itu, data tersebut memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk melakukan analisis statistik parametrik.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* guna menguji kesamaan varians kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Uji Homogenitas

Tabel 4.
Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>	df1	df2	Sig.
<i>Based</i> <i>Mean</i>	<i>on</i>	24.794	1	62	.000

Berdasarkan Tabel 4.

Uji Homogenitas, analisis homogenitas yang dilakukan dengan *Levene's Test* memperlihatkan *Levene Statistic* tercatat sebesar 24,794 dan nilai signifikansinya (Sig.) adalah 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi ini di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$), bisa ditarik kesimpulan bahwa varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak bersifat homogen. Oleh sebab itu,

pengujian hipotesis dilakukan dengan Independent *Sample t-test* yang hasilnya diinterpretasikan dengan merujuk pada baris *Equal variances not assumed*.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan Independent *Samples t-test* guna menilai apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar (*posttest*) kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data telah memenuhi syarat normalitas, tetapi tidak memenuhi syarat homogenitas. Untuk alasan ini, pengujian hipotesis dilakukan memakai baris *Equal variances not assumed*. Hasil dari pengujian hipotesis ditampilkan dalam Tabel 5.

Uji Hipotesiss.

Tabel 5.
Uji Hipotesis

<i>Independent Samples Test</i>						
	t	df	Sig. (2-tailed)	<i>Mean Difference</i>		
<i>Equal variances not assumed</i>	6.096	35.899	0.000	16.875		

Berdasarkan Tabel 5.

Uji Hipotesis, hasil dari pengujian Independent *Sample t-test* yang tertera pada baris *Equal variances not assumed* memperlihatkan nilai t sebesar 6.096, df 35.899, serta nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000. Angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media gamifikasi Blooket dengan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran tradisional. Hal ini membuktikan bahwa pemakaian media gamifikasi Blooket memberikan efek yang signifikan pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Informatika.

Pembahasan

Hasil kajian memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada *game* Blooket memiliki efek yang signifikan pada hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent *Sample t-test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0.000 (<0.05). Ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar kelompok yang

memakai media gamifikasi Blooket dengan kelompok kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional. Diperkirakan bahwa media gamifikasi Blooket dapat membuat lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Tidak seperti metode pembelajaran tradisional yang biasanya berfokus pada pengajar, media gamifikasi Blooket mempersembahkan aktivitas belajar dalam format permainan, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Berbagai fitur yang ada, seperti papan peringkat, sistem penilaian poin, serta tantangan yang diberikan saat siswa berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, dapat mendorong semangat berkompetisi dengan cara yang positif. Keadaan ini membuat siswa lebih fokus, aktif, dan terdorong untuk memahami materi agar bisa meraih skor tertinggi dalam permainan.

Temuan ini sejalan dengan prinsip Pembelajaran Berbasis Permainan, yakni metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penerapan unsur permainan dalam media gamifikasi Blooket, seperti persaingan, penghargaan, dan umpan balik yang langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sepemikiran dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahmed et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan secara umum bisa meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengurangi kecemasan di kalangan siswa selama proses pembelajaran. Ketika semangat dan partisipasi siswa meningkat, pemahaman terhadap materi pastinya akan menjadi lebih baik, yang berefek pada kenaikan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini juga sepemikiran dengan studi sebelumnya yang serupa; Widiatika & Haerudin (2025) menunjukkan bahwa pemakaian Pembelajaran Berbasis Permainan dengan Blooket dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Nisa et al. (2026) juga menunjukkan dampak positif dari penggunaan Blooket terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa. Penemuan yang sama juga dilaporkan oleh Amalia & Sujarwati (2025) dalam studi quasi-eksperimental dengan 156 siswa kelas IX, yang membuktikan bahwa penggunaan Blooket berdampak signifikan terhadap penguasaan tata bahasa siswa berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa Blooket adalah media pembelajaran yang efektif dan bisa diimplementasikan dalam berbagai konteks belajar. Keberhasilan penggunaan Blooket dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk durasi perlakuan, karakteristik siswa, dan kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran yang

berbasis teknologi. Remaja biasanya memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi dan permainan digital, sehingga penggunaan Blooket menjadi lebih relevan dan efisien. Selain itu, keterampilan guru dalam memanfaatkan fitur-fitur Blooket dengan maksimal juga menjadi faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi Blooket memberi dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika. Hal ini nampak dari adanya perbedaan yang nyata antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, di mana kelompok yang menggunakan Blooket memperoleh hasil yang lebih memuaskan. Penggunaan alat ini terbukti bisa meningkatkan motivasi, keikutsertaan, dan aktivitas siswa ketika proses belajar. Temuan ini mendukung temuan sebelumnya mengenai efektivitas gamifikasi dalam pendidikan, yang secara konsisten menunjukkan bahwa elemen permainan seperti poin, persaingan, dan umpan balik instan dapat memperbaiki keterlibatan kognitif dan emosional siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Hasil ini sangat relevan, terutama mengingat tantangan dalam pembelajaran Informatika yang seringkali dianggap abstrak dan kurang menarik bagi siswa, sehingga menekankan bahwa media gamifikasi seperti Blooket dapat menjadi solusi praktis dan bermanfaat bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif tanpa memerlukan perubahan besar pada kurikulum.

Namun, penelitian ini terdapat keterbatasan terkait dengan jumlah sampel yang kecil dan durasi penelitian yang relatif cukup singkat. Oleh sebab itulah, disarankan kepada peneliti mendatang untuk melaksanakan penelitian dengan jangkauan yang lebih luas serta waktu yang lebih lama supaya bisa memperoleh temuan yang lebih lengkap. Selain itu, diharapkan guru dapat mengadopsi media gamifikasi seperti Blooket dalam proses belajar untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmed, A. A. A., Ampy, E. S., Komariah, A., Hassan, I., Thahir, I., Hussein Ali, M., Fawzi Faisal, A., & Zafarani, P. (2022). Investigating the Effect of Using Game-Based Learning on EFL Learners' Motivation and Anxiety.

- Education Research International*, 2022(1), 6503139.
<https://doi.org/10.1155/2022/6503139>.
- Amalia, F., & Sujarwati, I. (2025). The effect of blooket on students' grammar mastery. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 6(1), 17–28.
<https://doi.org/10.59672/ijed.v6i1.4574>.
- Ilmudinulloh, R. (2024). *Aplikasi Pembelajaran Digital: Penerapannya sebagai Media Pembelajaran*. Bandung: Harfa Creative.
- 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>.
- 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. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 441–450.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834>.
- Nisa, Q. A., Rafianti, I., & Santosa, C. A. H. F. (2026). Efektivitas Penggunaan Platform Blooket terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kecemasan Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 586–597.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v10i2.4902>.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>.
- Prabowo, R. R. (2025). PENGGUNAAN GAME BLOOKET DI WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 19 SURABAYA. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 5(03), 48–55. <https://doi.org/10.69957/relasi.v5i03.1846>.
- Rahman, A., & Rinaldi, D. (2026). Efektivitas Model Game Based Learning (GBL) dengan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Journal of Classroom Action Research*, 8(1), 140–146.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13304>.
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika penelitian pendidikan: Analisis perhitungan matematis dan aplikasi SPSS*. Prenada Media.

- Ratnawati, I, et. al. (2025). Mendalami Dunia Game Edukasi: Prinsip, Desain, dan Penerapan dalam Pembelajaran. Malang: Kreatifa Publishing House.
- Riza, F., & Wijaya, A. (2021). *Terampil Mengolah Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widiantika, W., & Haerudin, A. D. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Blooket dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8199–8206. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4034>.
- Wongsaming, A., Yonwilad, W., & Tongmual, N. (2023). The effectiveness of cooperative learning management using the TGT technique and Blooket applications towards problem-solving abilities of seventh grade students. *Journal of Green Learning*, 3(1), 17–26. <https://doi.org/10.53889/jgl.v3i1.193>.