

## EFEKTIVITAS GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MELALUI BLOOKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VIII A DI SMP AL-IHYA CIHAUR

Fitri Awaliyah<sup>1</sup>, Asep Mahpudin<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl.RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat  
Email: [fitriawlyh30@gmail.com](mailto:fitriawlyh30@gmail.com)

---

### Article History

Received: 05-06-2025

Revision: 14-06-2025

Accepted: 17-06-2025

Published: 20-06-2025

**Abstract.** The purpose of this study was to determine the significant difference in students' learning outcomes before and after the implementation of learning gamification through Blooket. This research is a quantitative study using a Pre-Experimental Design with the One Group Pretest-Posttest Design model. The sampling technique employed in this study was a census/total sampling method. The study involved 18 students from class VIII A at SMP Al-Ihya Cihaur. The data collection technique used was testing. The research instruments consisted of pre-test and post-test questions. The data analysis techniques used in this study included descriptive analysis, normality test, and t-test. Based on the research findings, there was a difference in students' learning outcomes before and after the treatment. The results of the hypothesis test showed that the average post-treatment score in the experimental group reached 78,95, while the pre-treatment score was 50,53. Thus, there was a difference of 28,42 points, indicating a higher improvement in the post-treatment scores. The t-test resulted in a significance value of  $p = 0.000$ , which is less than 0.05. This indicates a significant difference between the scores before and after the treatment. Therefore, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected, and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted.

**Keywords:** Learning Gamification, Blooket, Learning Outcomes

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya gamifikasi pembelajaran melalui Blooket. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan design penelitian *Pre-Experimental Design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan Teknik sensus/sampel total. Penelitian ini melibatkan 18 siswa, kelas VIII A SMP Al-Ihya Cihaur. Teknik pengumpulan data berupa Tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Adapun Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji deskriptif, uji normalitas dan uji t. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan skor hasil belajar pada kelompok eksperimen sesudah dilakukan *treatment* mencapai 78,95, sedangkan sebelum dilakukan *treatment* 50,53. Dengan demikian, terdapat selisih sebesar 28,42 poin yang menunjukkan bahwa peningkatan skor kelompok eksperimen setelah dilakukan *treatment* lebih tinggi. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi  $p = 0,000$  yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*. Oleh karena itu, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

**Kata Kunci:** Gamifikasi Pembelajaran, *Blooket*, Hasil Belajar

---

**How to Cite:** Awaliyah, F & Mahpudin, A. (2025). Efektivitas Gamifikasi Pembelajaran Melalui *Blooket* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII-A di SMP Al-Ihya Cihaur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 4455-4460. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3334>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai elemen fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang kompetitif di berbagai sektor kehidupan. Proses pengajaran dan pembelajaran di institusi pendidikan diharapkan dapat memperdalam pemahaman dan keterampilan para siswa, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa mendatang. Menurut Purwanto (2011), metode belajar yang kurang efektif menjadi salah satu faktor penyebab banyak siswa yang sebenarnya cerdas namun tidak mencapai prestasi optimal. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan akademik biasa saja dapat meraih prestasi tinggi karena menerapkan cara belajar yang lebih baik (Casnan et al., 2018). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar siswa.

Metode mengajar adalah cara yang diterapkan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga siswa dapat menyerap, memahami, dan memanfaatkan pelajaran dengan baik. Semakin baik metode yang diterapkan, semakin efektif pembelajaran yang dapat dicapai (Nur, 2017). Dengan semakin banyaknya teknologi yang tersedia, guru dapat memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, meskipun teknologi dapat memperkaya metode pembelajaran, masih ada tantangan dalam implementasinya. Oleh karena itu, penelitian terkait penerapan metode pembelajaran yang efektif dan efisien sangat penting untuk memastikan bahwa teknologi digunakan secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dapat mengatasi masalah ini adalah gamifikasi. Gamifikasi dalam pendidikan adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen dari permainan dengan tujuan menciptakan atmosfer yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar (Mahfudah et al., 2021). Dalam konteks pendidikan, gamifikasi juga didasarkan pada mekanisme permainan, pemikiran sebagai aspek estetika untuk mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran yang melibatkan siswa minat, yang akan membuat siswa termotivasi dan berprestasi lebih baik dalam studinya (Naseri et al., 2023). Selain itu, penerapan gamifikasi juga memerlukan dukungan teknologi yang memadai serta waktu dan usaha yang lebih dari pihak sekolah. Oleh karena itu, penerapan metode ini harus dilakukan dengan cermat agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Salah satu *platform* yang populer untuk menerapkan gamifikasi adalah *Blooket*. *Blooket* merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning* (Nabila & Nurhamidah, 2024). Pembelajaran yang mengandung unsur permainan telah terbukti mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap informasi. Dengan *Blooket*, guru dapat menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan

memudahkan siswa dalam mengingatnya. Integrasi strategi permainan juga membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dengan cara yang lebih efektif (Fadli & Marazaenal Adipta, 2024). Menurut survey oleh penelitian sebelumnya menyatakan bahwa Para siswa berpendapat bahwa *Blooket* merupakan alat yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Blooket* layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain menawarkan fitur-fitur yang menarik, *Blooket* juga terbukti mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Implementasi *platform* ini, penelitian ini tidak hanya akan menguji efektivitas *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana *Blooket* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran TIK. Penelitian ini juga akan memperluas wawasan tentang aplikasi gamifikasi di tingkat SMP, yang sebelumnya kurang banyak diteliti, terutama dalam konteks mata pelajaran TIK. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi dalam pengembangan teori gamifikasi dalam pendidikan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris yang dapat memperkuat argumentasi bahwa gamifikasi, khususnya melalui *Blooket*, adalah metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain Penelitian ini adalah *pre-experiment design* dengan desain *one grup pretest-posttest design*. Design ini terdapat *pretest-posttest*, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai posttest dengan pretest. Jika nilai *Posttest* lebih besar dari nilai pretest maka perlakuan berpengaruh positif. Sugiyono (2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII A berjumlah 19 orang di SMP Al – Ihya Cihaur. Berikut jumlah siswa kelas VIII A di SMP Al-Ihya Cihaur. Penentuan dari populasi penelitian ini adalah dengan mempertimbangkan beberapa hal, yaitu kelas VIII A telah mewakili karakteristik dari kelas yang lain.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel total/sensus. Sampel total digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil kurang dari 30 orang, yaitu hanya 18 siswa, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Instrumen dalam penelitian yang di gunakan yaitu Tes / soal (pre- Test dan post-Test). Teknik analisis data yang telah di peroleh peneliti kemudian dianalisis menggunakan uji Normalitas sebelum dilanjut uji hipotesis menggunakan uji t-test dan uji N-Gain.

## HASIL DAN DISKUSI

Data penelitian yang diperoleh pada penelitian ini yaitu merupakan data hasil pre-test dan post-test kelas eksperimen yang dijadikan sebagai sampel penelitian dalam Penerapan Gamifikasi Pembelajaran melalui Blooket. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al – Ihya Cihaur yang terletak di Desa Cihaur, Kecamatan Ciawigebang, Kab. Kuningan, Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan Gamifikasi Pembelajaran melalui Blooket.

**Tabel 1.** *Paired samples statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<b>Pair 1</b>	Pretest	50,5317	18	10,68536	2,51856
	Posttest	78,9594	18	11,81426	2,78456

**Tabel 2.** *Paired samples test*

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	28,42778	10,93150	2,57658	-33,86389	-22,99167	11,033	17	,000

Setelah kelompok eksperimen menerima perlakuan sebanyak empat kali, mereka diberikan tes akhir (posttest). Berdasarkan tabel diatas, terdapat perbedaan rata-rata yang cukup mencolok antara hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai pretest adalah 50,53, sedangkan posttest mencapai 78,95. Ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Salah satu faktor yang memengaruhi perubahan ini adalah penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis blooket.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, peneliti melakukan analisis untuk mengetahui karakteristik data menggunakan uji *paired sample t-test*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26 pada tingkat signifikansi 5%. Seluruh data menunjukkan distribusi normal, dan hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, hasil pengujian hipotesis menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan antara data sebelum dan sesudah perlakuan.

**Tabel 3.** Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	18	,25	1,00	,5873	,22738
Ngain_Persen	18	25,01	100,00	58,7306	22,73812

Untuk melihat perbandingan selisih nilai antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen setelah diterapkannya gamifikasi pembelajaran melalui Blooket adalah sebesar 58,73%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media gamifikasi Blooket yang membantu mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

Selain penjabaran melalui tes, penguatan hipotesis juga dijabarkan oleh hasil pengamatan observasi yang menunjukkan bahwa pada pertemuan treatment pertama, siswa masih belum begitu bagus dalam hasil belajarnya, namun pada pertemuan kedua dan ketiga peningkatan siswa dalam hasil belajar dari segi pemahaman materinya semakin baik dengan adanya bantuan media gamifikasi pembelajaran *blooket* ini. Sehingga akan nampak perbedaan ketika sebelum dan sesudah di *treatment*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta didukung oleh temuan dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi pembelajaran melalui Blooket tergolong cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Al-Ihya Cihaur.

## **KESIMPULAN**

Hasil pengujian hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa adanya perbedaan, Berdasarkan tabel di atas, uji Paired sample test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, karena terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji N-Gain, di mana rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen setelah penerapan gamifikasi pembelajaran melalui Blooket mencapai 58,73%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran melalui Blooket memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan cukup efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

**REFERENSI**

- Casnan, C., Mahpudin, A., & Puadi, E. F. W. (2018). Penerapan Permainan Interaktif Geocaching Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar Sebagai Inovasi Baru Pembelajaran Matematika. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 53–60. <https://doi.org/10.30738/.v6i1.2028>
- Fadli, S., & Marazaenal Adipta. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>
- Mahfudah, H., Wijoyo, S. H., & Afirianto, T. (2021). Analisis Penerapan Gamifikasi Pada Model Blended Learning Terhadap Hasil Pembelajaran Desain Grafis Studi Kasus : SMK Negeri 10 Malang. *Urnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(7), 3055–3061.
- 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>
- Nasni Naseri, R. N., Abdullah, R. N. R., & Esa, M. M. (2023). The Effect of Gamification on Students' Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(1), 792–797. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i1/16253>
- Nur, A. Z. (2017). Efektivitas Penggunaan Metode Pengajaran Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Ibrah*, 6(1), 60–68.
- Sugiyono. 2021. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Edisi Kedu. Bandung: Penerbit Alfabeta, Bandung.