

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

Wafa Widiyantika¹, Dodi Ahmad Haerudin²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa barat, Indonesia
Email: wapawidiyantika7926@gmail.com

Article History

Received: 06-08-2025

Revision: 14-08-2025

Accepted: 17-08-2025

Published: 19-08-2025

Abstract. The background of this research is the low learning outcomes of students due to the dominance of lecture methods and the lack of utilization of technology-based learning media. This study aims to determine the effectiveness of the Game Based Learning model assisted by the Blooket application in improving the learning outcomes of seventh-grade students in English subjects at SMP Negeri 2 Cikijing. This research employs a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Control Group Design. The sample consists of two classes: an experimental class that uses the Game Based Learning model assisted by the Blooket application, and a control class that uses conventional methods. Data collection techniques were carried out through pretests and posttests, which were then analyzed using normality tests, homogeneity tests, and t-tests (Independent Sample T-Test). The results of the hypothesis test show that the significance value (Sig. 2-tailed) is $0.000 < 0.05$, indicating a significant difference in learning outcomes between the two classes. Therefore, the use of the Game Based Learning model supported by the Blooket application is proven to be effective in enhancing students' learning outcomes. This model successfully creates an engaging and interactive learning environment that fosters student motivation and active participation in English learning.

Keywords: Game Based Learning, Blooket, Learning Outcomes, Interactive Learning, English

Abstrak. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen yang menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Blooket*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t (*Independent Sample T-Test*). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Blooket*, Hasil Belajar, Pembelajaran Interaktif, Bahasa Inggris

How to Cite: Widiyantika, W & Haerudin, D. A. (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. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4034>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan saat ini dituntut untuk mampu mencetak sumber daya manusia yang unggul, kreatif, serta memiliki keterampilan abad 21 seperti *Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication (4C)*. Dalam konteks ini, penguasaan teknologi menjadi hal yang esensial bagi peserta didik untuk bisa bersaing secara global. Transformasi digital dalam dunia pendidikan semakin dipercepat akibat pandemi COVID-19. Banyak sekolah di Indonesia mulai mengadopsi berbagai teknologi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Namun demikian, tantangan seperti minimnya literasi digital guru, keterbatasan infrastruktur, serta dominasi metode ceramah masih menjadi hambatan utama dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Inggris yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa. Metode pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah model *Game Based Learning (GBL)*. GBL merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses belajar. Metode ini tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi *Blooket* hadir sebagai salah satu media interaktif berbasis GBL yang memungkinkan guru menciptakan kuis permainan menarik dan variatif. Dengan berbagai mode permainan yang tersedia, siswa dapat belajar sambil bermain secara kompetitif namun edukatif. Penggunaan *Blooket* diyakini mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Model pembelajaran berbasis game seperti *Blooket* perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajaran Bahasa Inggris sendiri memerlukan pendekatan yang mendorong siswa untuk aktif berkomunikasi dan berinteraksi dengan bahasa secara langsung, sehingga model GBL sangat relevan untuk diterapkan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan model GBL dengan aplikasi Blooket dan yang menggunakan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2017), metode kuasi-eksperimen merupakan desain penelitian yang bertujuan untuk menemukan hubungan sebab-akibat, namun dalam pelaksanaannya tidak memungkinkan untuk mengontrol atau mengacak subjek secara penuh seperti dalam eksperimen murni. Tujuan utama dari pendekatan kuantitatif adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan, serta membandingkannya antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok: kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Blooket*, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	Pelaksanaan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan:

O1: Nilai *Pre-Test* (sebelum diberikan perlakuan)

O2: Nilai *Post-Test* (sesudah diberikan perlakuan)

X1: Perlakuan dengan menggunakan model *game based learning* dengan aplikasi *blooket*

X2: Perlakuan dengan menggunakan metode konvensional

O3: Nilai *Pre-Test* (sebelum diberikan perlakuan)

O4: Nilai *Post-Test* (sesudah diberikan perlakuan)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik awal antar kelas. Sampel yang

terpilih adalah dua kelas dari populasi tersebut, masing-masing sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	L	P	
VII A	14	16	30
VII D	15	15	30

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes objektif dalam bentuk pretest dan posttest yang berisi soal-soal pilihan ganda sesuai dengan materi Bahasa Inggris yang diajarkan. Soal telah divalidasi terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, observasi selama proses pembelajaran juga dilakukan untuk memperkuat temuan secara kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis statistik, yaitu uji normalitas Shapiro-Wilk untuk menguji distribusi data, uji homogenitas Levene untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok, dan uji-t Independent Sample T-Test untuk menguji hipotesis dan menentukan signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS.

HASIL

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Cikijing, dengan dua kelas sebagai sampel. Kelas VII A sebagai kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan model Game Based Learning berbantuan aplikasi Blooket, sementara kelas VII D sebagai kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kegiatan berlangsung dalam dua pertemuan, diawali dengan pretest, pemberian perlakuan, dan diakhiri posttest. “Selama proses, guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus host dalam permainan Blooket yang dimainkan secara langsung oleh siswa melalui perangkat masing-masing”

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena seluruh nilai signifikansi berada di atas 0,05 (*Pretest* Eksperimen: 0,083; *Posttest* Eksperimen: 0,059; *Pretest* Kontrol: 0,064; *Posttest* Kontrol: 0,058). Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* juga menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen dengan nilai Sig. = 0,132 (> 0,05) (Skripsi, hlm. 63). Setelah syarat uji parametrik terpenuhi, dilakukan uji-t dua sampel independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok. Berdasarkan hasil SPSS, nilai Sig. (2-tailed) = 0,007 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti terdapat perbedaan signifikan antara

hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *Blooket* dan metode konvensional. Rata-rata hasil posttest kelas eksperimen sebesar 79,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 70,33, dengan selisih 9,5 poin.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan *Blooket* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. “Permainan edukatif yang disajikan melalui *Blooket* menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam memahami materi”. Guru dapat mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam format permainan yang variatif, yang mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan semangat dan konsentrasi tinggi. Selain hasil statistik, pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih antusias dan partisipatif. Unsur kompetisi dalam *Blooket* mendorong siswa untuk terus memperbaiki jawabannya. Ini sejalan dengan pendapat Nur’aeni & Hasanudin (2023), yang menyatakan bahwa *Blooket* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan terpenuhinya syarat validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas, serta hasil signifikan pada uji-t, maka dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII SMP Negeri 2 Cikijing. “Efektivitas ini terlihat dari peningkatan nilai posttest dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung”.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan aplikasi *Blooket* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,007 ($< 0,05$), yang menegaskan adanya perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Temuan ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk menguji efektivitas GBL dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII. Peningkatan tersebut tidak terlepas dari peran *Blooket* sebagai media interaktif yang mampu menghadirkan suasana belajar lebih menyenangkan. Elemen permainan seperti *leaderboard*, skor, dan kompetisi antar siswa mendorong motivasi, keterlibatan, serta fokus belajar, sehingga proses pemahaman materi berlangsung lebih aktif (Marlina & Rosyid, 2022).

Selain meningkatkan ranah kognitif, model GBL juga memberi dampak positif pada aspek afektif dan psikomotorik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih aktif berdiskusi, serta terlibat dalam kerja sama tim. Hal ini selaras dengan pandangan Prensky (2007) bahwa integrasi permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan

pengalaman belajar bermakna dan mendorong pembentukan keterampilan sosial. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias saat permainan dimulai, menunjukkan bahwa media berbasis game mampu menjangkau berbagai tipe siswa dan mendukung terciptanya pembelajaran yang inklusif. Guru pun terbantu dalam pengelolaan kelas karena *Blooket* menyediakan data hasil permainan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kesulitan siswa serta menyesuaikan strategi pembelajaran secara adaptif (Suprpto et al., 2023).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Maharani et al. (2024) menyatakan bahwa *Blooket* efektif meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris melalui pendekatan kompetitif yang menyenangkan. Dengan demikian, integrasi GBL berbasis *Blooket* bukan hanya inovasi, tetapi juga kebutuhan dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Model ini terbukti meningkatkan pencapaian akademik sekaligus memberikan pengalaman belajar interaktif yang relevan dengan karakteristik generasi digital. Oleh karena itu, penerapan GBL dengan *Blooket* memiliki potensi untuk diadaptasi lebih luas pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan aplikasi *Blooket* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($< 0,05$). Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran menggunakan *Blooket* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan capaian kognitif siswa.

Model ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena aktivitas bermain sambil belajar menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik. Selain itu, guru dapat dengan mudah mengevaluasi pembelajaran melalui hasil kuis yang langsung terekam dalam sistem. Dengan demikian, penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif yang dapat diimplementasikan secara luas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era digital.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait dalam pengembangan pembelajaran interaktif berbasis teknologi:

- Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan aplikasi Blooket sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Blooket memberikan variasi dalam penyampaian materi yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.
- Bagi sekolah, perlu adanya dukungan fasilitas dan pelatihan teknologi pendidikan bagi guru agar mampu merancang dan menerapkan model pembelajaran inovatif seperti Game Based Learning. Hal ini penting untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital
- Bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Blooket sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar secara mandiri maupun kolaboratif. Sikap aktif dan antusias dalam pembelajaran akan berdampak positif pada capaian hasil belajar.
- Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang pendidikan, mata pelajaran lain, maupun aspek afektif dan psikomotorik siswa. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh jangka panjang dari penggunaan model GBL terhadap prestasi akademik dan karakter siswa.

REFERENSI

- Adiningsih, I., & Sultur, S. (2024). Efektivitas permainan Blooket dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Sains Edukasi*, 8(2), 60–70.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Hidayah, N., Al Adawiyah, S., & Mahanani, R. (2020). Efektivitas pembelajaran kooperatif berbantuan media digital. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 54–61.
- Maharani, R., Sari, N., & Putra, A. (2024). The effectiveness of Blooket in improving students' English vocabulary mastery. *Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.32996/jeltal.2024.6.1.45>
- Maharani, R. A., Fitria, D., & Lestari, S. (2024). Efektivitas game-based learning dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 1–12.

- Maulana, M., & Arini, T. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket untuk peningkatan kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 25–33.
- Nabila, A., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi Digital*, 6(1), 45–53.
- Nur'aeni, L., & Hasanudin, R. (2023). Pengaruh media Blooket terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Media Pembelajaran Interaktif*, 11(3), 101–112.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.