



## Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Blooket* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Nur Aida

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo

Arico Ayani Suparto

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo

Siti Seituni

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Situbondo

Alamat: Jl. Argopuro, Mimbaan Tengah, Mimbaan, Kec. Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68323

Korespondensi penulis: [caca13rico@gmail.com](mailto:caca13rico@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of Blooket-based educational game media on students' learning interest in Informatics subjects. The background of this research stems from the low level of student interest due to the use of conventional and less interactive learning methods. A quantitative approach was used with a pre-experimental research type and a One Group Pretest-Posttest design. The research subjects were 30 students of class XI Informatics B at SMA Negeri 1 Panji. Data collection techniques included observation, documentation, and a Likert scale questionnaire to measure students' learning interest. The data analysis results showed that all research instruments were valid and reliable, and the data were normally distributed. Hypothesis testing indicated a significant difference between students' learning interest before and after using the Blooket media. These findings suggest that the use of Blooket-based educational game media has a significant positive effect on increasing students' learning interest. The implication is that this media can serve as an effective alternative to create a fun, interactive learning environment and encourage active student engagement in the learning process.*

**Keywords:** *Learning Media, Educational Games, Blooket, Learning Interest.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Latar belakang penelitian ini dilandasi oleh rendahnya minat belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan tidak interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen dan desain One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas XI Informatika B di SMA Negeri 1 Panji. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket skala Likert untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa seluruh instrumen penelitian valid dan reliabel, serta data berdistribusi normal. Uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media Blooket.

Received August 5, 2025; Revised 2 November, 2025; Accepted November 15, 2025

\*Corresponding author, [caca13rico@gmail.com](mailto:caca13rico@gmail.com)

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Implikasinya, media ini dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Game Edukasi, Blooket, Minat Belajar.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik dibentuk karakter, keterampilan, dan wawasannya agar mampu berperan aktif dalam pembangunan bangsa (Hakim, 2023). Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri, baik secara spiritual, intelektual, maupun sosial (Ujud, Nur, Yusuf, Saibi, & Ramli, 2023). Proses pembelajaran di sekolah menjadi kunci keberhasilan pendidikan, dan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan tersebut adalah minat belajar peserta didik (Maylitha et al., 2023).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mendukung keberhasilan peserta didik. Selain berasal dari motivasi internal, minat juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode pengajaran guru. Guru berperan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan siswa (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022). Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam menggunakan metode yang interaktif, termasuk pemanfaatan teknologi atau game edukasi untuk meningkatkan antusiasme peserta didik (Sari & Jarkawi, 2022).

Seiring dengan kemajuan teknologi, pemanfaatannya dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin, 2023). Teknologi berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar agar lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Susanty, 2020). Pembelajaran kini tidak lagi bergantung pada metode ceramah atau buku teks semata, melainkan dapat dilakukan melalui berbagai media interaktif seperti video pembelajaran, simulasi digital, maupun kuis. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun berkelompok sesuai dengan

kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Inovasi teknologi pendidikan yang semakin berkembang mendorong lahirnya berbagai media pembelajaran yang kreatif, salah satunya adalah game edukasi (Ulfah & Saeful Anwar, 2024). Media ini menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar, sehingga mampu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan. Salah satu platform yang saat ini cukup populer adalah Blooket, yang memungkinkan guru menyajikan materi melalui kuis interaktif dengan berbagai variasi permainan. Dengan menggunakan Blooket, diharapkan peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam belajar, sehingga minat belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk membuat kuis dan permainan edukatif (Viranny & Wardhono, 2024). Dengan memanfaatkan Blooket, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan Penelitian (Astindari et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan terdapat beberapa jenis permainan yang bisa dikombinasikan dengan soal pada mata pelajaran apapun, sehingga website ini dapat membantu guru membuat soal dengan kombinasi game yang menarik yang dapat membuat siswa tertarik terhadap soal yang disajikan oleh guru. Selain itu, Blooket juga menawarkan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Monica & Harahap, 2024). Dengan pendekatan berbasis permainan digital, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya berkontribusi pada pencapaian hasil pembelajaran yang lebih baik (Hanaris, 2023).

Hasil observasi pada tanggal 06 Januari 2025 di SMA Negeri 1 Panji kelas kelas moving XI pada mata pelajaran informatika, peneliti menemukan permasalahan bahwa metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Selain itu, dalam mengerjakan tugas dan evaluasi pembelajaran masih secara konvensional. Pendekatan ini membuat pembelajaran terasa monoton, kurang interaktif, dan kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami materi. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi secara optimal. Jika kondisi ini terus berlanjut, minat belajar peserta didik akan semakin menurun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar dan

pencapaian tujuan pembelajaran yang tidak maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas yang ditemukan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Blooket Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.”

## **KAJIAN TEORITIS**

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan kombinasi antara alat perantara (media) dan proses pembelajaran yang bertujuan untuk memfasilitasi penyampaian informasi antara guru dan peserta didik. Secara etimologis, kata “media” berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu komunikasi yang membantu guru menyampaikan materi dengan lebih mudah dan efektif, serta mendorong peserta didik memahami materi secara optimal (Suparto, & Razaqi, 2021; (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023)). Media ini juga dapat meningkatkan efisiensi penyampaian pesan dan memperjelas konsep yang disampaikan dalam kegiatan belajar mengajar (Saleh & Syahrudin, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen penting yang tidak hanya membantu guru, tetapi juga mendukung peserta didik dalam proses penguasaan pengetahuan dan keterampilan.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, partisipasi aktif, dan kreativitas peserta didik dalam belajar. Menurut (Mukarromah & Andriana, 2022), pemanfaatan media dalam pembelajaran sangat membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Di era digital saat ini, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif, seperti kuis dan aktivitas digital, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (SHELEMO, 2023). Media interaktif memungkinkan peserta didik memberikan respons secara langsung terhadap materi yang disampaikan dan mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar (Gulo & Harefa, 2022). Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang efektif adalah game edukasi, yang menyatukan unsur hiburan dan pembelajaran. Blooket merupakan contoh platform game edukatif yang saat ini banyak digunakan karena mampu

menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

### Game Edukasi Blooket

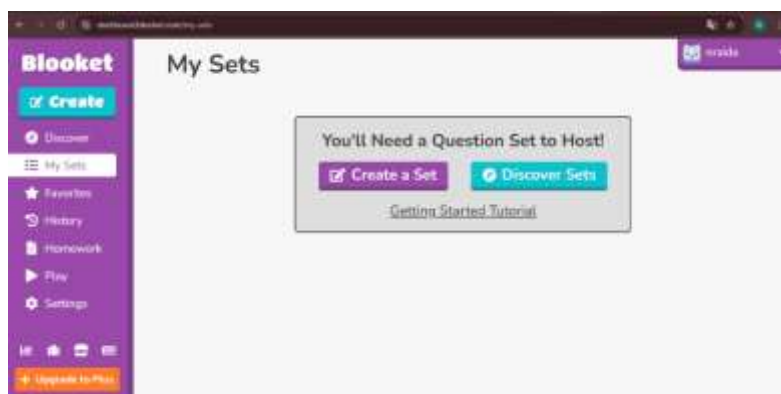
Game edukasi merupakan media interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen permainan dan materi pendidikan. Penggunaan game edukasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Sudianto, Primawanti, & Huda, 2023). Game ini tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman terhadap materi melalui interaksi aktif. Menurut (Citra & Rosy, 2020), game edukasi biasanya terdiri dari berbagai komponen seperti suara, grafik, video, kuis, dan animasi, yang semuanya dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Salah satu platform game edukasi yang banyak digunakan saat ini adalah Blooket. Blooket memungkinkan guru membuat kuis atau soal yang dikemas dalam beragam mode permainan seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, atau *Factory*. Model ini memberikan kebebasan bagi guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, sekaligus mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain. Fitur-fitur yang dimiliki Blooket dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dan mendorong keterlibatan secara aktif. Platform ini juga tersedia secara gratis dan mudah diakses, menjadikannya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran online yang efektif di era digital (Andani, 2025). Adapun Langkah-langkah penggunaan Game Blooket sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Awal Platform Permainan Blooket

Setelah membuka situs webnya dan pilih menu *Sign Up* untuk mendaftar. Guru dapat memilih opsi *Teacher*, sementara peserta didik dapat memilih opsi *Student*. Selanjutnya, lakukan verifikasi usia dengan memasukkan bulan dan tahun kelahiran. Lalu dilanjutkan proses pendaftaran menggunakan metode autentikasi melalui email atau akun Google. Setelah berhasil membuat akun, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard Blooket. Pada dashboard ini, dapat membuat permainan baru dengan memilih menu *Create Set*.



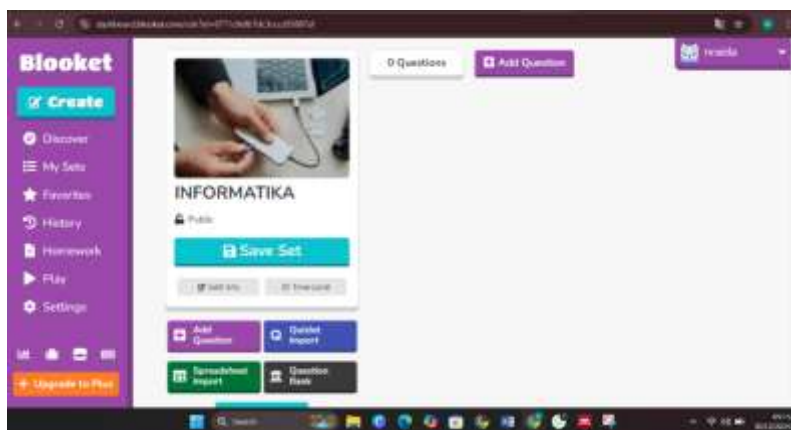
Gambar 2. Tampilan dashboard blooket

Setelah berhasil membuat akun Blooket, maka akan ditampilkan dashboard Blooket untuk membuat permainan. Pilih menu *Create Set* untuk membuat permainannya.



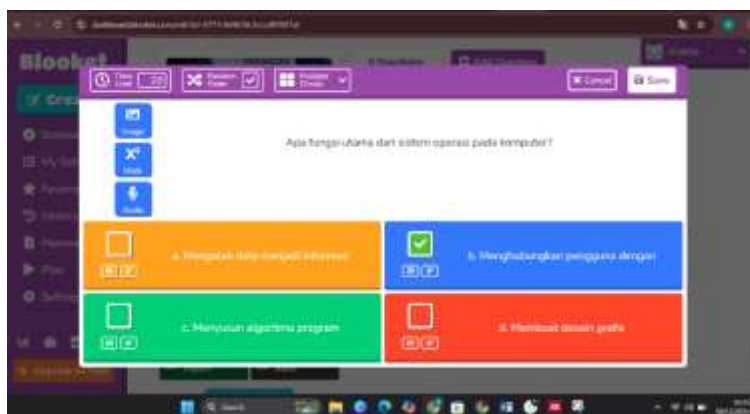
Gambar 3. Tampilan menu pembuatan kuis

Selanjutnya, beri nama permainan pada kolom title. Dapat juga membutuhkan gambar dan deskripsi kuis di kolom yang telah disediakan. Peneliti mengisi judul informatika untuk membuat kuis seputar mapel informatika.



Gambar 4. Tampilan menambah soal

Setelah menentukan judul dan gambar, dan deskripsi permainan, pilih menu Add Question untuk menambahkan soal atau pertanyaan.



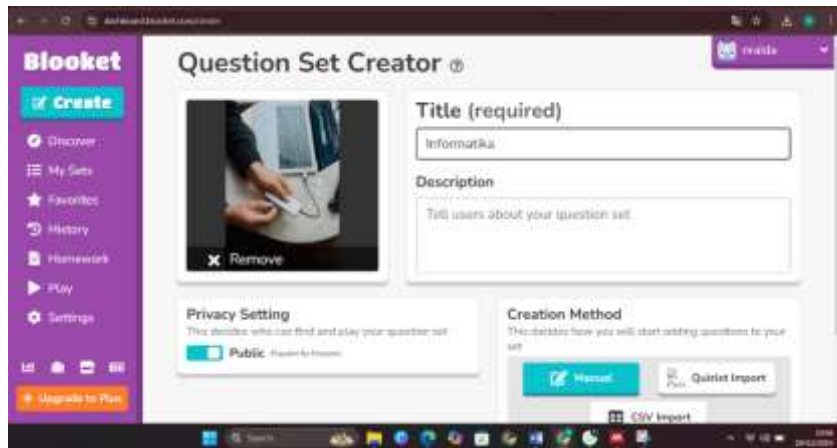
Gambar 5. Pengisian Pertanyaan Kuis

Peneliti menginput pernyataan dan beserta pilihan jawaban , lalu menandai jawaban yang benar dengan memberikan tanda centang pada opsi yang memberikan ceklis pada opsi jawaban yang benar. Jika sudah sesuai maka pilih menu save.



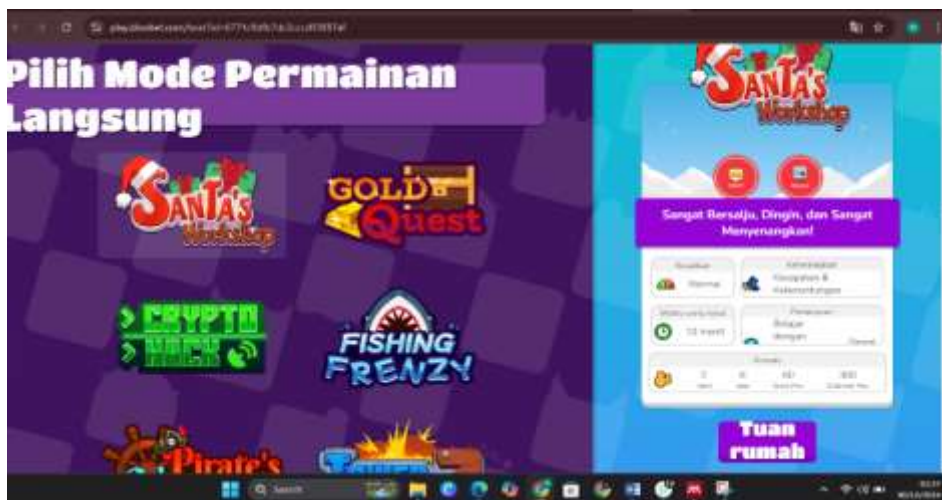
Gambar 6. Tampilan Pertanyaan-Pertanyaan

Pendidik dapat membuat beberapa soal melalui opsi Add Question. Apabila sesi pembuatan soal telah selesai, maka dapat memilih menu Save Set.



Gambar 7. Tampilan Akhir Kuis yang telah dibuat

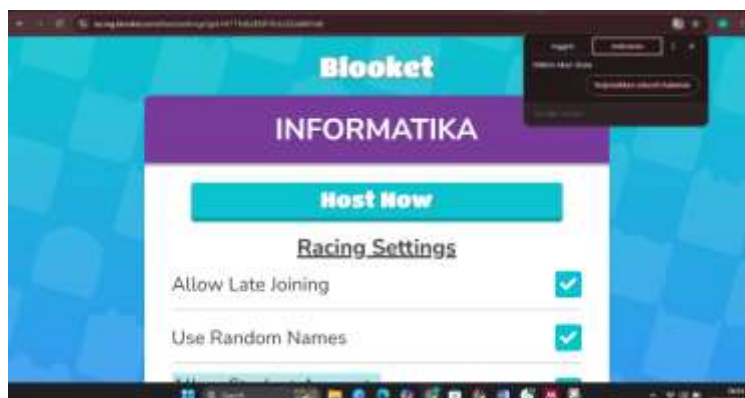
Setelah permainan selesai dibuat, maka tampilan blooket akan menjadi seperti di gambar. Untuk dapat menyelenggarakan kuis, pilih menu host pada bagian My Set.



Gambar 8. Pemilihan Mode Permainan

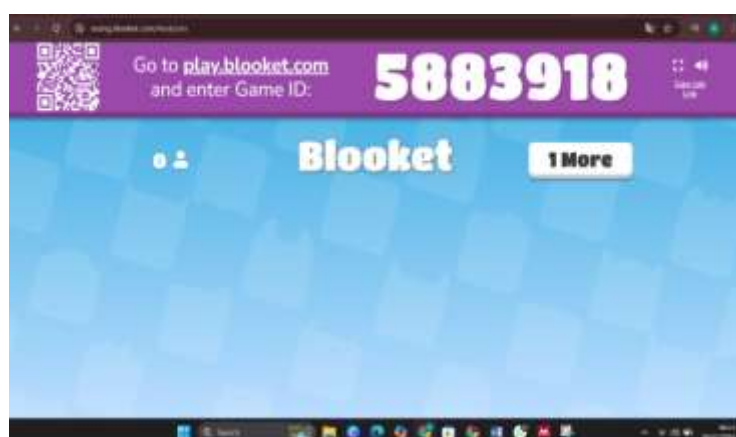
Terdapat beberapa pilihan mode permainan. Pendidik dapat memilih mode permainan sesuai selera dan kebutuhan, apabila sudah sesuai maka klik host game untuk memulai permainan.





Gambar 9. Pemilihan Fitur Permainan

Sebagai penyelenggara permainan juga dapat mengatur pola permainan melalui fitur yang disediakan. Show intruction (instruksi ditunjukkan), Allow Late Joining (Mengizinkan keikut sertaan peserta yang terlambat, Use Random Names (Pengaturan Nama Secara Acak), dan Allow Student Acconunts (Mengizinkan Akun Peserta didik). Apabila sudah memilih fitur, pilih menu Host Now.



Gambar 10. Tampilan Kode Kuis

Apabila telah muncul ID Permainan Blooket, maka pendidik dapat membagikan kode yang tertera pada peserta didik/I. Berikan petunjuk kepada peserta didik/I untuk membuka <https://play.blooket.com/play>. Lalu masukkan kode yang sudah di bagikan dan berikan nama.

#### Minat Belajar

Minat merupakan rasa ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang muncul dari diri sendiri. Berdasarkan kamus besar bahasa indonesia (KBBI) minat diartikan sebagai

dorongan hati yang kuat terhadap suatu objek, disertai dengan gairah atau keinginan. Belajar adalah suatu keinginan yang berdampak pada perubahan ke arah maju menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Untuk mencapai keberhasilan belajar diperlukan berbagai faktor yang mendukung, salah satunya adalah minat belajar (Korompot, Rahim, & Pakaya, 2020). Minat belajar mampu menumbuhkan rasa ketertarikan atau kesenangan yang mendorong seseorang untuk memahami suatu hal. Minat belajar mempengaruhi keterlibatan peserta didik, ketika minat terhadap pelajaran meningkat, partisipasi dan keaktifan dalam tugas juga akan meningkat (Mesra, Kuntarto, & Chan, 2021). Minat belajar dalam diri peserta didik terbentuk sebagai hasil dari berbagai faktor yang saling mempengaruhi.

#### Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Korompot et al., 2020) minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu dari dalam diri (internal) dan dari luar (eksternal).

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri sendiri, yang dapat membangkitkan minat belajar karena kesadaran pribadi tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Faktor ini mencakup aspek aspek seperti emosi, persepsi, motivasi, bakat, dan penguasaan pengetahuan.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi minat belajar melalui peran orang lain atau lingkungan sekitar, seperti keluarga dan lingkungan sosial.

## **METODE PENELITIAN**

### Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan untuk memperoleh informasi melalui data berupa angka, yang dimanfaatkan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek yang diteliti. Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengumpulan data numerik melalui proses pengukuran, sehingga dalam pelaksanaannya, analisis statistik menjadi alat penting dalam menjawab rumusan masalah penelitian (Afif, Azhari, Kustati, & Sepriyanti, 2023) .

Penelitian ini menggunakan jenis pra-eksperimen. Penelitian pra-eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat, namun hanya melibatkan satu kelompok (Tampubolon & Siregar, 2023). Desain penelitian yang

diterapkan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni suatu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang sama yang diberikan perlakuan, tanpa adanya kelompok pembandingan. Rancangan desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

R : Siswa Kelas XI Moving Informatika B

O<sub>1</sub>: Minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (pretest)

X : Game Edukasi Blooket

O<sub>2</sub> : Minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (Posttest)

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Panji pada Tahun Pelajaran 2024-2025. Dengan rentang waktu pelaksanaan kurang lebih 2 bulan , yaitu bulan Mei hingga Juni 2025.

#### Populasi, Sampel, dan Sampling

##### 1. Populasi

Populasi secara sederhana diartikan sebagai kumpulan unit analisis yang lengkap menjadi objek penelitian. Menurut (Syamsul, Ramlan, Muhammadiyah, Rappang, & Syakurah, 2022) Populasi merupakan aspek penting dalam penelitian untuk memberikan batasan yang jelas mengenai objek yang akan dikaji. Populasi merujuk pada keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran pengamatan dalam suatu penelitian, berada dalam batasan ruang dan waktu tertentu, serta memiliki keterkaitan langsung dengan permasalahan yang sedang dikaji. (Muamalah, Putra, & Faradita, 2023). Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Panji sebagai populasi, yang berjumlah 105 orang.

##### 2. Sampel

Dalam pendekatan penelitian kuantitatif, sampel diartikan sebagai representasi dari populasi yang dipilih secara tertentu guna dianalisis, sehingga hasil penelitian dapat diberlakukan secara umum terhadap keseluruhan populasi.

Pada penelitian ini, sampel yang ditetapkan adalah siswa kelas XI Informatika B dengan total 30 peserta didik.

### 3. Sampling

Sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Menurut (Susanti, 2019). Sampling merupakan salah satu tahapan dalam proses penelitian yang mengumpulkan data dari penelitian yang terbatas. Dalam penelitian ini, penentuan sampel menggunakan purposive sampling. Penelitian teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dalam mengukur pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi blooket terhadap minat belajar peserta didik kelas XI Informatika B.

### Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini disusun secara sistematis untuk mendukung kelengkapan dan keakuratan data yang dibutuhkan, dengan penjelasan sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Menurut (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung partisipan serta situasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Observasi kuantitatif dapat dilakukan dalam kondisi alami maupun di lingkungan yang telah dirancang secara khusus untuk keperluan penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data mengenai interaksi sosial, perilaku, serta konteks lain yang relevan dengan fenomena yang diteliti.

#### 2. Angket

Menurut (Supriyadi, Sofiana, & Agoestyowati, 2022) angket merupakan salah satu instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dijawab berdasarkan pengalaman, pandangan, atau persepsi mereka. Terdapat dua jenis angket, yaitu angket tertutup dan angket terbuka. Angket tertutup disusun dengan pilihan jawaban yang telah ditentukan, sehingga responden hanya perlu memilih salah satu opsi yang paling sesuai. Sementara itu, angket terbuka memberikan kesempatan bagi responden untuk menjawab secara

bebas sesuai dengan pendapat atau gagasan mereka sendiri (SHELEMO, 2023). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai minat belajar peserta didik melalui dua tahap, yaitu pretest dan posttest. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang disusun dalam bentuk angket menggunakan skala Likert

Tabel 2. Skala Likert

Jawaban	Keterangan	Skor	
		Positif	Negatif
SS	Sangat Setuju	5	SS
S	Setuju	4	S
N	Netral	3	N
TS	Tidak Setuju	2	TS

Sumber : (Tampubolon & Siregar, 2023)

### 3. Dokumentasi

Menurut (Ardiansyah et al., 2023) Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang berfungsi sebagai pelengkap dalam proses penelitian. Pada penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai profil umum sekolah serta data pendukung lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dokumentasi berperan sebagai data pelengkap yang berfungsi untuk memperkuat dan mendukung hasil yang diperoleh melalui instrumen angket.

## Teknik Analisis Data

### 1. Uji Validasi

Uji validitas berfungsi untuk menentukan suatu angket valid atau tidak. (Bilondatu et al., 2023).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi antar variabel X dan Y

$\sum x$  = Jumlah dari variabel X

$\sum y$  = Jumlah dari Variabel Y

$\sum x^2$  = Kuadrat dari jumlah variabel X

$\sum y^2$  = Kuadrat dari jumlah variabel X

$N$  = Jumlah sampel

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui hubungan antara skor setiap butir dalam angket dengan total skor keseluruhan. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui teknik korelasi Pearson. Sebuah item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel. Sebaliknya, apabila  $r$  hitung lebih kecil dari  $r$  tabel, maka item tersebut dianggap tidak valid dan tidak digunakan dalam analisis data lebih lanjut.

## 2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai sejauh mana suatu instrumen menghasilkan data yang konsisten. Suatu instrumen dianggap reliabel apabila mampu memberikan hasil yang stabil dari waktu ke waktu (Janna & Herianto, 2021). Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas kuesioner dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right]$$

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah varians butir pertanyaan

$\sigma^2$  = Varisns total

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu prosedur penting dalam analisis data yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian terdistribusi secara normal. Dalam penelitian dengan jumlah sampel kurang dari 50 responden, metode yang direkomendasikan untuk menguji normalitas adalah Shapiro-Wilk (Jonathan & Effendi, 2020). Dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas sebagai berikut :

- a) Jika nilai Signifikan  $> 0,05$ , maka data tersebut berdistribusi normal.

- b) Jika nilai Signifikan  $< 0,05$ , maka data tidak berdistribusi normal.

#### 4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *blooket*. Teknik analisis yang digunakan adalah Paired Sampel T-Test, karena data yang dianalisis berasal dari dua pengukuran terhadap kelompok yang sama, yaitu nilai pretest dan postesst. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi 27, dalam uji paired sample t-test, nilai derajat kebebasan (df) dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$df = n-1$$

Keterangan : *df* adalah derajat kebebasan, *n* adalah jumlah responden

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.
- b) Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan melalui tiga teknik, yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang lengkap mengenai minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket. Berikut adalah hasil pengumpulan data yang diperoleh :

#### 1. Observasi

##### a) Pertemuan Pertama (Pengamatan Awal & Pretest)

Kegiatan dimulai dengan pengamatan terhadap kondisi awal kelas. Suasana pembelajaran saat itu cukup pasif; hanya sebagian siswa yang fokus, sementara lainnya tampak kurang memperhatikan guru. Setelah pengamatan, siswa diberikan angket pretest yang berisi 10 pernyataan untuk mengukur minat belajar awal pada mata pelajaran Informatika.

##### b) Pertemuan Kedua (Perlakuan Menggunakan Blooket)

Pada pertemuan ini, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media Blooket. Siswa menunjukkan ketertarikan saat permainan dimulai. Beberapa siswa mulai aktif menjawab soal, memperhatikan alur permainan, dan terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

c) Pertemuan Ketiga (Posttest)

Pertemuan ini difokuskan pada pengisian angket posttest dengan pernyataan yang sama seperti pretest. Pada pertemuan ini, siswa diberikan angket posttest yang berisi pernyataan yang sama seperti pretest. Tujuan dari posttest ini adalah untuk mengetahui adanya perubahan minat belajar setelah pembelajaran menggunakan media Blooket. Pengisian angket dilakukan di akhir pertemuan sebagai bagian dari evaluasi akhir.

2. Angket

Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Angket terdiri dari 10 pernyataan yang disusun berdasarkan empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan. Pernyataan tersebut disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan selama penelitian meliputi foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir siswa, data jumlah peserta didik kelas XI, serta bukti bahwa angket telah dibagikan dan diisi oleh siswa. Dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap untuk menunjukkan bahwa proses penelitian telah dilaksanakan secara nyata dan sesuai dengan rencana. Seluruh dokumen pendukung tersebut dapat dilihat pada bagian lampiran skripsi.

## Uji Validitas

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, angket minat belajar diuji validitas, untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek yang dimaksud secara tepat. Nilai  $r_{\text{tabel}}$  dalam penelitian ini ditentukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan ( $df$ ) =  $N-2$ , di mana  $N$  adalah jumlah responden. Dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik, diperoleh  $df = 28$ , sehingga  $r_{\text{tabel}} = 0,361$ .



Berikut merupakan hasil uji validitas terhadap item pernyataan pada angket minat belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	Nilai $r_{tabel}$	Nilai $r_{hitung}$	Keterangan
1.	0,361	0,533	Valid
2.		0,517	
3.		0,546	
4.		0,541	
5.		0,661	
6.		0,517	
7.		0,581	
8.		0,646	
9.		0,510	
10.		0,534	

#### Uji Reabilitas

Setelah instrumen dinyatakan valid, angket minat belajar diuji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi antar item dalam instrumen. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,750	10

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari output SPSS, diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,750 dengan 10 item pernyataan Nilai ini lebih tinggi dari batas minimal 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket minat belajar yang digunakan memiliki reliabilitas yang baik. Dengan hasil tersebut, angket dinyatakan konsisten dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur minat belajar peserta didik.

#### Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal. Pengujian dilakukan menggunakan Uji Shapiro-Wilk, uji tersebut

digunakan karena responden yang digunakan kurang dari 50 peserta didik, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar	,152	30	,076	,946	30	,130
Posttest Minat Belajar	,173	30	,022	,963	30	,365

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.3, nilai signifikan Shapiro-Wilk Untuk data pretest adalah (0,130) dan untuk posstest adalah (0,365) lebih besar dari 0,05, Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis parametrik.

#### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Blooket*. Teknik analisis yang digunakan adalah Uji parametrik Paired Sampel t-Test dengan bantuan aplikasi SPSS.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-8,233	2,300	,420	-9,092	-7,375	-19,610	29	,000

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest minat belajar peserta didik setelah diberi perlakuan berupa

penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket. Dengan demikian, sesuai kriteria pengujian, karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Maka, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Blooket terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil ini memperkuat bahwa Blooket sebagai media interaktif tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka secara nyata. Peningkatan ini tercermin dari adanya perbedaan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang secara statistik dinyatakan signifikan.

#### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket terhadap minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa Blooket memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, instrumen penelitian diuji kelayakannya. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item angket valid, dengan nilai  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,750, menandakan bahwa instrumen memiliki konsistensi yang baik. Uji normalitas melalui Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Blooket, dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Selisih skor rata-rata sebesar -8,233 menunjukkan adanya peningkatan minat belajar setelah perlakuan. Hasil ini membuktikan bahwa Blooket memberikan pengaruh signifikan dan positif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Secara keseluruhan, penggunaan media Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kompetitif, dan menarik. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan partisipasi dan keseriusan siswa menunjukkan bahwa Blooket efektif dalam mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, Blooket dapat dijadikan sebagai alternatif strategi

pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan yang mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ). Perbedaan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar setelah penerapan media pembelajaran Blooket dalam proses pembelajaran. Selisih rata-rata sebesar -8,233 menjadi indikator bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang lebih tinggi setelah diberikan perlakuan.

Media pembelajaran Blooket memberikan nuansa belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui pendekatan berbasis game, siswa lebih terlibat dalam aktivitas pembelajaran dan merespon materi dengan minat yang lebih besar. Secara umum, hasil penelitian ini mendukung bahwa media digital yang dikemas secara menarik dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk membangun minat belajar di kalangan peserta didik.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti Blooket dalam proses mengajar, terutama pada materi yang membutuhkan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media ini dapat menjadi solusi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, serta membantu meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital pendukung. Hal ini penting agar inovasi pembelajaran berbasis game edukatif dapat diterapkan secara optimal

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan populasi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran interaktif lainnya. Penelitian lanjutan dapat memperluas wawasan mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil maupun minat belajar, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap dunia pendidikan.

## DAFTAR REFERENSI

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah ( Kuantitatif ) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693.
- Andani, D. (2025). *Penggunaan permainan blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa*. 2(1).
- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1*, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., Aditia, M., & Artikel, I. (2024). Journal of Community Empowerment and Innovation PENERAPAN PEMBELAJARAN INTERAKTTIF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS GAME BLOOKET TINGKAT SD/MI DI DESA TREBUNGAN. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 2024.
- Bilondatu, A. Z., Bokuu, Z., & Wuryandini, A. R. (2023). Pengaruh Kompetensi dan Teknologi Informasi terhadap Kinerja Auditor. *YUME : Journal of Management*, 6(2), 233–246.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 6(1), 2361–2373. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3258>
- Hanaris, F. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi Dan Pendekatan Yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jonathan, D. A., & Effendi, I. (2020). Analisis Pengelolaan Dalam Upaya Menjaga Tingkat Likuiditas Perusahaan Bongkar Muat (PBM) PT. Tao Abadi Jaya Jakarta Periode Tahun 2011-2016. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 1(1), 8.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.871>
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Monica, J., & Harahap, H. J. P. (2024). Development of Learning Blocket Media for Vocabulary at A2 Level. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, 3(1), 99–112. <https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.8038>
- Muamalah, R. F., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2023). Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal on Education*, 5(3), 7084–7095. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1496>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.

- Sari, D. R., & Jarkawi, J. (2022). Kreativitas Guru Dalam Pendidikan. *Kreativitas Guru Dalam Pendidikan*, 59–64.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sudianto, I. H. M., Primawanti, A., & Huda, D. N. (2023). Perancangan Game Edukasi Belajar Matematika Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Android Dengan Pengembangan Model Luther. *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Terapan)*, 3(03), 149–156. <https://doi.org/10.30998/jrkt.v3i03.9556>
- Supriyadi, E., Sofiana, M., & Agoestyowati, R. (2022). CBIS-based information system strategy analysis in order to improve service quality at the serdang post office using SWOT ( case study of serdang post office ). *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 6(2), 479. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i2.961>
- Susanti, R. (2019). Sampling Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16, 187–208. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.543>
- Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>
- Syamsul, M., Ramlan, P., Muhammadiyah, U., Rappang, S., & Syakurah, R. (2022). *Statistik Kesehatan: Teori dan Aplikasi* (Issue October).
- Tampubolon, K., & Siregar, B. (2023). Analisis Implementasi Sistem Merit bidang Pelayanan Publik di Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas Kota Medan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i2.571>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfah, U., & Saeful Anwar. (2024). Inovasi Digital dalam Pendidikan Islam: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Keterlibatan Mahasiswa. *Ulul Albab: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 58–76. <https://doi.org/10.30999/ululalbab.v2i1.3354>
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>