

**EFEKTIVITAS *MOBILE LEARNING BLOOKET* TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4
BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG**

Rahmat Kurnia¹, Kasman² wahyuddin³

¹FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Alamat e-mail : [1rahmatkurnia072001@gmail.com](mailto:rahmatkurnia072001@gmail.com), [2kasman@unismuh.ac.id](mailto:kasman@unismuh.ac.id),
[3wahyuddin@unismuh.ac.id](mailto:wahyuddin@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

Rahmat Kurnia, 2025. The Effectiveness of Mobile Learning Blooket on Indonesian Language Learning Outcomes of Class VIII Students at SMPN 4 Bissappu, Bantaeng Regency. Thesis, Educational Technology Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervisor I Mr. Kasman and Supervisor II Mr. Wahyuddin. This study aims to determine the effectiveness of mobile learning blooket on Indonesian language subjects in class VIII of SMPN 4 Bissappu. This type of research is quantitative or experimental research (true experimental) using Pretest-Posttest Control Group Design, The population in this study were all students of SMPN 4 Bissappu consisting of 3 classes, a total of 78 people. The sample in this study were two classes from 3 existing population classes. One class as an experiment and one class as a control class. The two classes are: classes VII and VIII, where VIII is the experimental class and class VII is the control class, selected through Purposive Sampling. Data collection techniques in this study are observation, testing, and documentation. The results of this study indicate that mobile learning blooket in Indonesian language subjects is effectively used in class VIII of SMPN 4 Bisappu. The calculation results show a value of $t_{count} = 10,037$ and a value of $t_{table} = 1,720$. based on the testing criteria if $t_{count} \geq t_{table}$ then H_0 is rejected and H_1 is accepted. With the calculation results $t_{count} \geq t_{table}$ or $10.037 \geq 1,720$ thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. This proves that the use of mobile learning blooket in class VIII of SMPN 4 Bisappu is effective in the learning process. Compared to using conventional learning models.

Keywords: Effectiveness, Mobile Learning Blooket, Indonesian

ABSTRAK

Rahmat Kurnia, 2025. Efektivitas *Mobile Learning Blooket* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I bapak Kasman dan pembimbing II bapak Wahyuddin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

efektivitas *mobile learning blooket* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN 4 Bisappu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (true eksperimental) dengan menggunakan *Pretest-Posttest Kontrol Group Design*, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 4 Bisappu yang terdiri dari 3 kelas, Sebanyak 78 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu dua kelas dari 3 kelas populasi yang ada. Satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control. Dua kelas tersebut antara lain: kelas VII Dan VIII, Dimana VIII sebagai kelas eksperimen dan kelas VII sebagai kelas kontrol, sampel terpilih melalui *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan *mobile learning blooket* pada mata pelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan di kelas VIII SMPN 4 Bisappu. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 10.037$ dan nilai $t_{tabel} = 1.720$. berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hasil perhitungan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $10.037 \geq 1.720$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *mobile learning blooket* di kelas VIII SMPN 4 Bisappu efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Efektivitas, *Mobile Learning Blooket*, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Zaman ini perkembangan teknologi berkembang dengan sangat pesat, tidak bisa dipungkiri sektor pendidikan turut beradaptasi dengan cara mengintegrasikan berbagai inovasi digital yang diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. (Ainia, 2020: 95).

Saat ini, penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran semakin populer di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses belajar- mengajar secara efektif dan interaktif. Daniyati, A. dkk. (2023: 85),

Mobile learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (*device*) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi

pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada. Penggunaan *Mobile Learning* di sekolah, khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), berperan penting dalam membantu siswa memaksimalkan potensi belajarnya di era digital saat ini. Hal (Nainggolan, M, dkk. 2024: 442). Salah satu media *Mobile Learning* yang semakin populer dan efektif digunakan dalam pembelajaran adalah *Blooket*.

Blooket adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis *web game* untuk diperkenalkan sebagai upaya meningkatkan daya minat belajar peserta didik adalah media permainan berbasis web.

Meski begitu, masih banyak guru yang belum dapat mengakses dan memanfaatkan *Blooket* secara optimal karena kurangnya pemahaman dan terbatasnya akses teknologi di beberapa sekolah. Padahal, *Blooket* berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa

melalui gamifikasi, tetapi tantangan teknis dan minimnya pelatihan bagi guru menjadi hambatan. Pembelajaran yang efektif harus menciptakan suasana yang ramah, menyenangkan, dan menarik untuk mendukung hasil belajar yang maksimal. Efektivitas pembelajaran juga diukur dari ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa, yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar telah diterima dengan baik (Setyosari, P. 2014: 21).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng pada 11 November 2024, ditemukan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi. Metode konvensional seperti ceramah dan diskusi membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, solusi yang tepat dan inovatif adalah penerapan media *Blooket*, sebuah platform *Mobile Learning* yang menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan kuis interaktif. Oleh

karena itu, untuk mengetahui efektifitas media tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Mobile Learning Blooket* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng”.

B. Metode Penelitian

1. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif Abubakar (2021: 4) mengatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Penelitian ini di rancang untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian dengan menciptakan situasi yang dikendalikan dan memanipulasi variabel tertentu. Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng yang terletak di Bonto Jaya, Kec. Bissapu, Kab. Bantaeng, Sulawesi Selatan.

2. Populasi Dan Sampel

Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng

dengan jumlah siswa sebanyak 78 Orang. . Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yaitu ingin mendapatkan sampel dengan kemampuan akademik yang relative sama sehingga dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu dua kelas dari 2 kelas populasi yang ada. Satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control. Dua kelas tersebut antara lain: Kelas VIII sebagai kelas eksperimen dan VII sebagai kelas kontrol.

Tabel. 1 keadaan Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	VII	22	Kelas Kontrol
2	VIII	22	Kelas Eksperimen
Jumlah		44	

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha
SMPN 4 Bisappu)

3. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *True-Experimental* dengan

model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dilakukan untuk menentukan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok dipilih secara acak dan diuji sebagai bagian kelompok *pre-test* dan *post-test*. Jika tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen, hasil pre-test memuaskan. Adapun pengaruh perlakuan yaitu $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Kelompok Eksperimen : $O_1 \times O_2$
--

Kelompok Kontrol : $O_3 \times O_4$

(Sumber: Hardani, 2020, (Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif))

Keterangan :

X: Perlakuan/*treatment* yang diberikan
 O_1 : *Pretest* Kelompok Eksperimen
 O_2 : *Posttest* Kelompok Eksperimen

O_3 : *Pretest* Kelompok Kontrol

O_4 : *Posttest* Kelompok Kontrol

4. Teknik Pengumpulan Data

Observasi, Tes dan dokumentasi digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test berupa soal pilihan

ganda 15 dan 5 soal essay. Sampel dalam penelitian ini ada dua yakni kelas control dan kelas eksperimen yang memiliki karakteristik yang sama, Dalam penelitian ini kedua kelompok terlebih dahulu di beri tes awal (*pretes*) dengan tes yang sama. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu pembelajaran dengan menggunakan *mobile learning* *blooket* sedangkan kelompok control diberi perlakuan seperti biasanya. Setelah diberi perlakuan kedua kelompok dites dengan tes sebagai tes akhir (*postes*) hasil kedua tes akhir dibandingkan, demikian juga antara hasil tes awal dengan tes akhir pada masing-masing kelompok.

5. Analisis Data

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keefektivan penggunaan *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Bisappu Battaeng dengan menggunakan teknik analisis inferensial menggunakan SPSS (statistik) .

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

A. Hasil Penelitian

1) Nilai Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan dengan mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan, sedangkan posttest dilakukan setelah perlakuan diterapkan. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelas yang dibandingkan, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menjalani proses pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan bantuan media digital. Sementara itu, kelas eksperimen menggunakan *mobile learning Blooket* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2 Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kelas VII	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Kelas VIII	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1	AA	50	60	AT	60	70
2	A	50	60	ANS	50	90

3	D	50	60	AF	50	80
4	EJ	60	50	F	50	90
5	EA	50	70	FH	50	80
6	ISI	60	60	H	50	80
7	IES	50	70	I	40	80
8	MF	70	60	KI	40	80
9	A	60	60	LR	60	80
10	S	60	60	MP	80	90
11	M	50	50	MSAA	50	90
12	MF	40	40	NAS	60	90
13	Q	50	50	RS	60	70
14	MN	50	50	R	50	70
15	M	70	70	RA	50	80
16	N	50	50	S	80	100
17	NA	50	50	S	50	80
18	P	59	59	SUS	60	80
19	NM	40	40	SM	60	80
20	J	70	70	RW	60	90
21	QA	50	50	S	50	70
22	S	50	50	MI	50	90

2) Tes awal (Pretest)

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dan 5 soal essay . Nilai statistik hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 80 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest siswa 55.00 dan standar deviasi 10. 118.

kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest siswa 54, 05 dan standar deviasi 8. 510. Hasil perolehan kelas eksperimen dan

kelas kontrol tersebut Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar siswa Pretest

Descriptive Statistics			
Kelas		Eksperimen	Kontrol
Pre-Test	N	22	22
	Minimum	40	40
	Maximum	80	70
	Mean	55.00	54.05
	Std.Deviation	10. 118	8. 510

(Sumber: Output SPSS 26)

3) Tes Akhir (Posttest)

nilai statistik hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 70, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil posttest siswa 82.27 dan standar deviasi 81.25

kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil posttest siswa 56.32 dan standar deviasi 9.005. Hasil perolehan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar Siswa Posttest

Kelas		Eksperimen	Kontrol
Post-test	N	22	22
	Minimum	70	40
	Maximum	100	70
	Mean	82.27	56.32
	Std.Deviation	81.25	9.005

4) Perbandingan hasil belajar siswa pretest dan posttest

Apabila disajikan dengan tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan (*pretest*) dan setelah dilakukan (*posttest*) dengan kelas eksperimen menggunakan *mobile learning booklet* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran metode presentasi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5 Distribusi Hasil Belajar Teks Deskripsi *Preetest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics			
Kelas		Eksperimen	Kontrol
Pre-Test	N	22	22
	Minimum	40	40
	Maximum	80	70
	Mean	55.00	54.05
	Std.Deviation	10.118	8. 510
Post-Test	N	22	22

siswa yang menggunakan *mobile learning Blooket* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan teks deskripsi di SMPN 4 Bisappu dan *mobile learning Blooket* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Suka- Press Uin Sunan Kalijaga.
- Abdullah, K. dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ainia, Dela Khoirul. 2020. Jurnal Filsafat Indonesia: Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter, (Online), Vol.3, No. 3
(<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/24525/16362>, diakses pada 08 Juni 2024).
- Daniyati, A. dkk. 2023. Journal of Student Research (JSR): Konsep Dasar Media Pembelajaran. (Online), Vol.1, No. 1.
(<https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798/>, diakses pada 09 November 2024).
- Hardani, dkk. (2020). Buku *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu
- Group.Nainggolan, N. dkk. 2024. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri: *Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar peserta Didik Kelas Iv Di Sdn 066050 Medan*. (Online), Vol. 10, No. 03.
(<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3834/2816>, diakses pada 09 November 2024).
- Setyosari, P. 2014. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran: *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. (Online), Volume 1, No. 1,
(file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/joki/Skripsi%20Rahmat/Jurnal%20Setyosari.pdf, diakses pada 14 Januari 2025).