

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKATIF BLOOKET DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MANAJEMEN PERKANTORAN KELAS X DI SMK NEGERI 1 LAMONGAN

Makiyah Damayanti, Febrika Yogie Hermanto, Triesninda Pahlevi
Universitas Negeri Surabaya
Email : makiyahdamayanti.22047@mhs.unesa.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the educational game Blooket in improving students' learning outcomes in the subject Office Management Basics and Business Services for Grade X at SMK Negeri 1 Lamongan. The research employed a quasi-experimental method with a Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group design involving two classes: an experimental group using Blooket and a control group receiving conventional instruction. Data were collected through pretests, posttests, and student questionnaires. The results of the N-Gain analysis and Independent Sample t-test showed a higher improvement in learning outcomes in the experimental group. Students also responded positively to Blooket, considering it engaging, easy to use, and motivating. Therefore, Blooket is effective in enhancing student engagement and learning achievement and is suitable as an alternative interactive learning medium in vocational schools.

Keywords: Educational Game, Blooket, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan edukatif Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis untuk Kelas X di SMK Negeri 1 Lamongan. Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dengan desain Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group yang melibatkan dua kelas: kelompok eksperimen yang menggunakan Blooket dan kelompok kontrol yang menerima pengajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, dan kuesioner siswa. Hasil analisis N-Gain dan uji t sampel independen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen. Siswa juga memberikan respons positif terhadap Blooket, menganggapnya menarik, mudah digunakan, dan memotivasi. Oleh karena itu, Blooket efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi belajar serta cocok sebagai media pembelajaran interaktif alternatif di sekolah kejuruan.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Blooket, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Saat ini, pendidikan kejuruan lebih diarahkan pada satu tujuan utama, yaitu membekali peserta didik agar siap memasuki dunia kerja sesuai bidang keahlian yang dipelajari (Hanafi, 2013). Meskipun pendidikan kejuruan idealnya berjalan selaras dan saling mendukung kebutuhan industri, pada praktiknya kedua pihak memiliki dinamika dan kepentingan yang tidak selalu sejalan (Wati & Murtadlo, 2021). Berdasarkan hasil temuan dilapangan yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan masih terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di mana, pertama, siswa pasif dalam proses belajar mengajar.

Kedua, siswa sering melakukan aktivitas lain saat guru menerangkan. Ketiga terdapat sejumlah peserta didik yang menunjukkan kurangnya konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, memunculkan permasalahan yang dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.

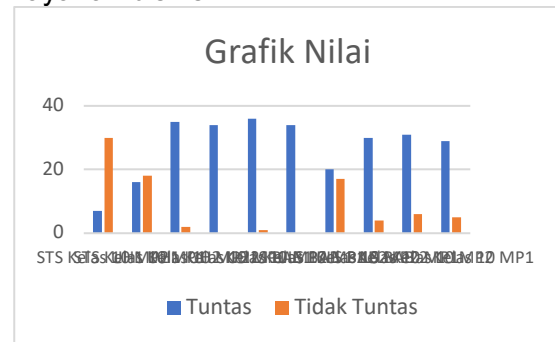
Faktor yang melatarbelakangi permasalahan tersebut berkaitan dengan terbatasnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran serta kurang efektifnya strategi pembelajaran yang diterapkan. Penggunaan metode pembelajaran ceramah membuat siswa merasa bosan dan hanya beberapa yang menggunakan media pembelajaran

powerpoint. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan cenderung berfokus pada aktivitas mengajar guru daripada pada proses belajar siswa (Erita, 2017). Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya minat siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, sehingga partisipasi mereka menjadi kurang optimal. Akibatnya, capaian belajar siswa juga memperoleh hasil yang tidak optimal. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya di SMK Negeri 1 Lamongan, yaitu PowerPoint dan buku modul, dinilai masih memiliki kelemahan dalam mendukung pembelajaran yang efektif.

Minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh. Siswa yang cenderung pasif, kurang konsentrasi, serta kerap melakukan aktivitas diluar konteks pembelajaran selama proses belajar mengajar, akan berpotensi menghadapi hambatan dalam memahami materi dan nilai yang diperoleh siswa menjadi kurang maksimal. Pada hasil penelitian terdahulu menunjukkan korelasi kuat antara media pembelajaran yang efektif dan peningkatan prestasi belajar siswa (Qomariyah, 2022). Pada penelitian tersebut menunjukkan bagaimana penerapan pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa. Sebelum penerapan TGT, tingkat ketuntasan belajar siswa rendah, menunjukkan adanya masalah dalam pemahaman konsep dan keterlibatan siswa. Setelah implementasi, terjadi peningkatan signifikan pada jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) (Qomariyah, 2022). Hasil ini mendukung bahwa siswa yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran cenderung memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif. Hal ini dikarenakan keterlibatan aktif menstimulasi pemahaman konseptual, meningkatkan retensi informasi, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Berikut ini adalah grafik nilai STS (Sumatif Tengah Semester) dan ulangan harian dari kelas X Manajemen Perkantoran pada mata pelajaran Dasar-

dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan bisnis:



monoton. Sementara itu, modul pembelajaran, meskipun memberikan kemandirian belajar, masih kurang menarik dan kurang memberikan umpan balik bagi siswa. Secara keseluruhan, kelemahan utama dari media tersebut adalah minimnya unsur interaktivitas, ketidakmampuan dalam mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa, dan kurangnya umpan balik yang efektif untuk memperkuat pemahaman. Dengan demikian, penerapan media tersebut dapat mengakibatkan rendahnya efektivitas pembelajaran dan prestasi belajar siswa, sesuai dengan presentase grafik ketuntasan belajar yang relatif rendah.

Agar mendapatkan hasil belajar yang optimal, pendekatan yang digunakan yaitu melalui penyesuaian penggunaan media pembelajaran interaktif dengan melibatkan siswa secara langsung di dalam proses pembelajaran, di mana guru dapat menggunakan media pembelajaran game edukatif. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran berbasis game tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga guru lebih mudah memberikan perlakuan pada pembelajaran yang mampu memberikan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan (Kudri & Maisharoh, 2021).

Berdasarkan data dan fakta, penggunaan *game edukatif Blooket* terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Integrasi elemen permainan seperti kuis dan tantangan dalam Blooket mampu meningkatkan belajar, menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik dan siswa menjadi aktif untuk berpartisipasi (Andani, 2025). Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keaktifan siswa secara signifikan sepanjang pembelajaran berlangsung, serta pemahaman materi yang lebih baik dan daya ingat yang lebih kuat (Adiningsih & Sulur, 2024). Selain meningkatkan keaktifan, Blooket juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Nakula et al., 2025). Umpan balik langsung yang diterima setelah siswa menjawab soal membantu siswa mengidentifikasi kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka (Chen & Tu, 2021). Efektivitas Blooket juga dapat

dilihat dari berbagai mode permainan yang tersedia dan kemudahan penggunaannya (Andani, 2025). Keberhasilan penerapan Blooket juga didukung oleh fleksibilitasnya dalam berbagai mata pelajaran, mulai dari bahasa, kimia, perbankan hingga matematika (Andani, 2025). Blooket memanfaatkan teknologi digital yang familiar bagi siswa, sehingga mendukung pembelajaran digital yang efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti perlu mengujicoba penerapan media pembelajaran *game edukatif blooket* sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Lamongan. Dengan menerapkan media pembelajaran game edukatif blooket, diharapkan pembelajaran yang dilakukan lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang inovatif berpotensi menimbulkan kejenuhan serta menurunkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar. Media pembelajaran yang bersifat satu arah dan minim interaksi menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif, sehingga menghambat perkembangan intrinsik dan pemahaman materi secara mendalam (Adiningsih & Sulur, 2024). Tanpa adanya umpan balik yang tepat dan media pembelajaran inovatif, siswa berpotensi kehilangan kesempatan untuk berkembang secara optimal.

Urgensi penerapan *game edukatif Blooket* relevan dalam konteks tuntutan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad 21 yang memberikan penekanan pembelajaran aktif, kolaboratif, serta berbasis teknologi digital (Chusna, 2024). Oleh karena itu, tanpa penerapan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti penggunaan game edukatif Blooket, terdapat risiko penurunan prestasi akademik dan kurangnya pengembangan keterampilan abad 21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Selain itu, keterbatasan interaksi dalam pembelajaran konvensional seperti ceramah maupun pembelajaran daring yang kurang interaktif

dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman materi, kemampuan berpikir kritis, serta minat belajar siswa (Indik Syahrabanu, 2023).

Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media *game edukatif blooket* pada mata pelajaran Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis kelas X Konsentrasi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Lamongan.

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama, yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada ulangan harian dan STS (Sumatif Tengah Semester), rendahnya semangat siswa dalam pembelajaran konvensional yang masih didominasi metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan berbasis buku modul maupun PPT, adanya tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, serta kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan identifikasi tersebut, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan di SMK Negeri 1 Lamongan kelas X Manajemen Perkantoran, khususnya pada elemen Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Terkini Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, dengan penggunaan media pembelajaran *Game Edukatif Blooket* berbasis kuis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design tipe Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan *Game Edukatif Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan metode instrumen, pelaksanaan pretest-treatment-posttest, hingga analisis data. Populasi dalam penelitian ini adalah 72 siswa kelas X Manajemen Perkantoran 1 dan 2, dengan sampel yang diambil dari kedua kelas tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (pretest dan

Berdasarkan batasan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan *Game Edukatif Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas X Manajemen Perkantoran SMK Negeri 1 Lamongan serta bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Game Edukatif Blooket* terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta untuk mengetahui respon siswa terhadap media tersebut dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis *game edukatif*. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar, bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, bagi sekolah sebagai referensi peningkatan kualitas pembelajaran, bagi program studi sebagai bahan kajian akademik lanjutan, serta bagi peneliti sendiri untuk menambah wawasan dan pengalaman sebagai calon pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

posttest) serta angket respon siswa berbasis Technology Acceptance Model (TAM). Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda dan angket telah diuji menggunakan Classical Test Theory yang meliputi uji validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran, dan uji distraktor, sehingga dinyatakan layak digunakan. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar, uji-t untuk menguji hipotesis, serta analisis deskriptif angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran.

konvensional. Kedua kelompok terlebih dahulu diberikan pretest (O1 dan O3) untuk mengukur kemampuan awal,

kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan (X) dan dilanjutkan dengan posttest (O2 dan O4) untuk melihat hasil belajar setelah perlakuan. Penelitian

dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 melalui tahapan persiapan, pengumpulan data, uji coba

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Gambaran Umum Obyek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan yang berlokasi di Jalan Panglima Sudirman No. 84 Lamongan, Jawa Timur, pada Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Sekolah ini merupakan SMK negeri terakreditasi “A” dengan fasilitas pembelajaran yang memadai seperti akses internet, laboratorium komputer, serta kesiapan digital siswa yang cukup baik sehingga mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti game edukatif Blooket. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada permasalahan pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, rendahnya keaktifan siswa, serta hasil belajar yang belum optimal berdasarkan nilai ulangan harian dan STS. Oleh karena itu, sekolah ini dipandang relevan untuk menguji efektivitas Blooket dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran berbasis digital di sekolah.

Penerapan Media Game Edukatif Blooket

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lamongan dengan melibatkan siswa kelas X Manajemen Perkantoran 1 sebagai kelas kontrol dan X Manajemen Perkantoran 2 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media game edukatif Blooket. Sebelum pelaksanaan penelitian, dilakukan uji coba instrumen pada siswa kelas XI MP 1 dan XI MP 2 yang telah mempelajari materi yang sama, menggunakan 30 soal pilihan ganda untuk menguji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan uji distraktor. Setelah instrumen dinyatakan layak, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional menggunakan ceramah, buku modul, dan PPT, sedangkan kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan Blooket sebagai media interaktif untuk melihat perbedaan hasil belajar di antara kedua kelompok.

Tabel 4. 1 Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Komponen	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Metode Pembelajaran	Pembelajaran interaktif menggunakan game edukatif Blooket.	Pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan buku modul.
Media yang Digunakan	Blooket, buku modul, HP & internet.	Papan tulis, buku modul, PPT.
Pretest	Dilakukan sebelum perlakuan.	Dilakukan sebelum materi diberikan.
Kegiatan Inti	Materi → kuis Blooket → diskusi hasil.	Penyampaian materi → tanya jawab → latihan soal.
Peran Siswa	Aktif, kompetitif, berinteraksi melalui kuis Blooket.	Cenderung pasif, mendengarkan, menjawab jika ditanya.
Posttest	Dilakukan setelah perlakuan.	Dilakukan setelah pembelajaran konvensional.
Tujuan Perlakuan	Mengukur efektivitas Blooket terhadap hasil belajar.	Sebagai pembanding.

Sumber: Peneliti, (2025)

Pelaksanaan Penelitian Kelas Eksperimen (X MP 2)

Peneliti melaksanakan penelitian ini selama empat pertemuan dengan durasi waktu 2 JP (90 Menit), untuk pelaksanaan penelitian sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen media Blooket

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada tanggal 16 September 2025, dengan memberikan soal pretest pada kelas eksperimen, yaitu kelas X MP 1 yang berjumlah 36 siswa dan melaksanakan kegiatan pembelajaran elemen Perkembangan teknologi dan isu-isu terkini manajemen perkantoran dan layanan bisnis, dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan pertama dilakukan selama 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 2 Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025, yaitu dengan memberikan pemaparan materi Perkembangan Manajemen Perkantoran dan Otomatisasi Perkantoran Modern

berupa Powerpoint (PPT). Selanjutnya diberikan pertanyaan tanya jawab singkat dan menyimpulkan materi yang telah dipaparkan. Kemudian memberikan kuis menggunakan media pembelajaran game edukatif Blooket, dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan kedua dilakukan selama 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 3 Pertemuan Ketiga Kelas Eksperimen

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada tanggal 20 September 2025, dengan memberikan pemaparan materi Revolusi Industri 4.0 Bidang Perkantoran dan Layanan Bisnis, Budaya Kerja, serta Eco Green (Ramah Lingkungan) berupa Powerpoint (PPT). Selanjutnya diberikan pertanyaan tanya jawab singkat dan menyimpulkan materi yang telah dipaparkan. Kemudian memberikan kuis menggunakan media pembelajaran game edukatif Blooket. dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan ketiga dilakukan selama 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 4 Pertemuan Keempat Kelas Eksperimen

Pertemuan Keempat dilaksanakan pada tanggal 21 September 2025, dengan mengulas ketiga materi sebelumnya dan

kuis menggunakan Blooket. Selanjutnya memberikan soal Posttest kepada kelas eksperimen, dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan keempat dilakukan selama 2 JP (90 Menit).

Kelas Kontrol (X MP 1)

Pada kelas kontrol peneliti melaksanakan penelitian ini sebanyak tiga kali pertemuan, dengan durasi waktu 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 5 Pertemuan Pertama Kelas Kontrol media PPT

Pertemuan Pertama dilaksanakan pada tanggal 16 September 2025, dengan memberikan soal pretest pada kelas kontrol dan pemaparan elemen Perkembangan teknologi dan isu-isu terkini manajemen perkantoran dan layanan bisnis, menggunakan buku modul dan PPT pada kelas kontrol yaitu kelas X MP 1 yang berjumlah 36 siswa, dengan durasi waktu 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 6 Pertemuan Kedua Kelas Kontrol

Pertemuan Kedua dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025, yaitu dengan memberikan pemaparan materi Perkembangan Manajemen Perkantoran dan Otomatisasi Perkantoran Modern, menggunakan buku modul dan PPT. Selanjutnya diberikan pertanyaan tanya jawab singkat dan menyimpulkan materi yang telah dipaparkan, dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan kedua dilakukan selama 2 JP (90 Menit).



Gambar 4. 7 Pertemuan Ketiga Kelas Kontrol

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada tanggal 20 September 2025, dengan memberikan pemaparan materi Revolusi Industri 4.0 Bidang Perkantoran dan Layanan Bisnis, Budaya Kerja, serta Eco Green (Ramah Lingkungan) berupa Powerpoint (PPT). Selanjutnya diberikan pertanyaan tanya jawab singkat dan menyimpulkan materi yang telah dipaparkan. Dengan durasi waktu pembelajaran keseluruhan pada pertemuan ketiga dilakukan selama 2 JP (90 Menit).

Hasil Uji Prasyarat Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan Shapiro Wilk karena ukuran sampel berjumlah 36 peserta pada masing-masing kelompok, sehingga berada pada kategori small to medium sample size. Secara metodologis, Shapiro Wilk direkomendasikan untuk sampel kurang dari 50 karena memiliki daya deteksi yang lebih kuat dan sensitif dibandingkan Kolmogorov Smirnov (Razali, N. M., 2011).

Tabel 4. 2 Output Uji Normalitas Shapiro-Wilk
 Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Eksperimen	.173	36	.008	.951	36	.113
	Posttest Eksperimen	.170	36	.010	.953	36	.126
	Pretest Kontrol	.139	36	.077	.941	36	.053
	Posttest Kontrol	.135	36	.098	.961	36	.233

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro Wilk yang dilakukan pada data hasil belajar siswa, diperoleh bahwa Pretest Eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,113, sedangkan Posttest Eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,126. Kedua nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi Pretest Kontrol adalah 0,053, dan Posttest Kontrol sebesar 0,233. Kedua nilai tersebut juga berada di atas 0,05, sehingga data pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Normalitas ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memiliki pola distribusi yang tidak menyimpang dari kurva normal.

diperoleh hasil output pada tabel berikut

Tabel 4. 3 Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.953	1	70	.332
	Based on Median	.579	1	70	.449
	Based on Median and with adjusted df	.579	1	60.270	.450
	Based on trimmed mean	1.036	1	70	.312

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Berdasarkan hasil uji homogenitas menunjukkan hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan Levene untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Game Edukatif Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah dengan media buku modul dan PPT memiliki varians yang homogen atau tidak. Data dapat dikatakan homogen apabila memperoleh taraf signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM Statistic SPSS 22 for windows dan

pembelajaran *Game Edukatif Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah

dengan media PPT diperoleh taraf signifikansi (sig) sebesar $0,332 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

N-Gain Skor

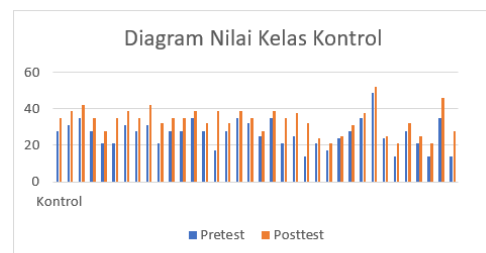
Dalam penelitian ini, perhitungan N-Gain dilakukan dalam bentuk skor dan persentase, baik untuk kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data hasil perhitungan N-Gain mencakup jumlah responden (N), nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), serta simpangan baku (standard deviation) dari masing-masing kelas. Setelah diketahui soal yang valid, selanjutnya kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pretest. Setelah

pretest diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tahap berikutnya adalah memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menerapkan media pembelajaran Game Edukatif Blooket. Sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media PPT. Kemudian tahap selanjutnya kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan posttest. Berikut penilaian hasil belajar siswa yang didasarkan pada pretest dan posttest yang dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Kriteria N-Gain

Kategori N-Gain	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Persentase
Rendah	-	36 Siswa	100%
Sedang	13 siswa	-	36,11%
Tinggi	23 siswa	-	63,89%

Berdasarkan tabel kategori N-Gain, diketahui bahwa seluruh siswa pada kelas kontrol berada pada kategori rendah dengan persentase sebesar 100%. Sementara itu, pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Sebagian siswa kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan persentase 36,11%, sedangkan mayoritas siswa lainnya berada pada kategori tinggi dengan persentase 63,89%. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol setelah diterapkannya media pembelajaran game edukatif Blooket. Setelah disajikan tabel kategori N-Gain, selanjutnya hasil perbandingan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen akan disajikan dalam bentuk diagram batang untuk memperjelas perbedaan capaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran.

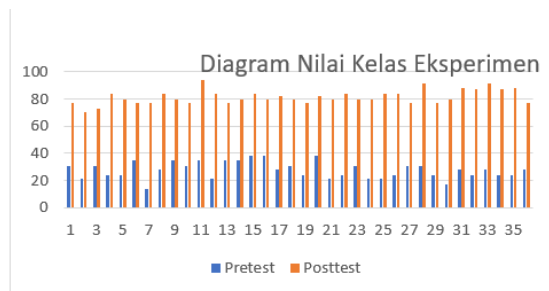


Gambar 4. 8 Diagram Nilai Pretest Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan diagram tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol, nilai pretest mencerminkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media game edukatif Blooket. Pada tahap ini, sebagian besar siswa masih menunjukkan pemahaman yang terbatas terhadap materi Perkembangan Teknologi dan Isu-isu Terkini Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, sehingga hasil pretest menggambarkan kondisi awal yang relatif homogen dan berada pada tingkat penguasaan materi yang belum optimal.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dengan metode pembelajaran konvensional, dilakukan pengukuran kembali melalui posttest. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dibandingkan dengan

kondisi awal. Namun demikian, peningkatan tersebut belum menunjukkan perubahan yang signifikan dalam kategori peningkatan hasil belajar. Hal ini terlihat dari kecenderungan hasil N-Gain siswa kelas kontrol yang seluruhnya berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa bantuan media game edukatif belum mampu memberikan dampak peningkatan hasil belajar yang optimal. Selanjutnya, diagram dibawah ini merupakan nilai pretest dan posttest yang dilaksanakan pada kelas eksperimen:



Gambar 4. 9 Diagram Nilai Pretest
Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan diagram tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen, saat pretest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada tingkat pemahaman yang relatif sama dengan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media game edukatif Blooket, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi yang lebih baik dibandingkan kondisi awal. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media pembelajaran Blooket mampu membantu siswa dalam memahami konsep dan materi pembelajaran secara lebih efektif. Perbedaan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan Blooket memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 4. 5 Output Uji N-Gain Hasil Belajar

Descriptives				Statistic	Std. Error
Kelas					
NGainScore	Eksperimen	Mean		.7425	.01252
		95% Lower Bound		.7171	
		Confidence Upper Bound			
		Interval for		.7679	
		Mean			
		5% Trimmed Mean		.7413	
		Median		.7394	
		Variance		.006	
		Std. Deviation		.07513	
		Minimum		.61	
		Maximum		.91	
		Range		.30	
		Interquartile Range		.11	
		Skewness		.303	.393
		Kurtosis		-.614	.768
	Kontrol	Mean		.0960	.00977
		95% Lower Bound		.0761	
		Confidence Upper Bound			
		Interval for		.1158	
		Mean			
		5% Trimmed Mean		.0926	
		Median		.0850	

Variance	.003	
Std. Deviation	.05862	
Minimum	.01	
Maximum	.27	
Range	.25	
Interquartile Range	.08	
Skewness	.955	.393
Kurtosis	.559	.768

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat komparasi yang berbeda pada peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika dianalisis, kelas eksperimen memperoleh skor N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi ($g \geq 7$), serta persentase N-Gain sebesar 74,25%, yang masuk dalam kategori cukup efektif (56-75%). Sebaliknya, pada kelas kontrol menunjukkan skor N-Gain sebesar 0.09, yang tergolong dalam kategori rendah, dan persentase N-Gain sebesar 9,6%, yang berada dalam kategori tidak efektif. Terdapat banyak siswa yang memiliki nilai rendah pada kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan sejumlah siswa yang kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, sehingga mengakibatkan adanya siswa yang tidak berpartisipasi aktif. Temuan ini mendukung bahwa model pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pendekatan yang digunakan di kelas kontrol.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test. Uji independent sample t-test digunakan untuk memastikan apakah suatu media pembelajaran *Game Edukatif Blooket* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Kriteria uji t yaitu ketika nilai signifikansi t-nya lebih kecil atau sama dengan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya media pembelajaran *Game Edukatif Blooket* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, ketika nilai signifikansi t-nya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1

ditolak, artinya media pembelajaran *Game Edukatif Blooket* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistic 22 for windows dan diperoleh hasil output pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Output Uji Independent Sample t-test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								Std. Error of the Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference		Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.772	.100	-32.735	70	.000	-47.917	1.464	-50.836	-44.997
	Equal variances not assumed			-32.735	63.905	.000	-47.917	1.464	-50.841	-44.992

Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung sebesar -32,735 dengan mean difference sebesar -47,917 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji Levene's menghasilkan nilai signifikansi 0,100, sehingga varians kedua kelompok dapat dianggap homogen dan interpretasi hipotesis menggunakan baris Equal variances assumed. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti penggunaan media pembelajaran *Blooket*

terbukti memberikan pengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Analisis Deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui data,

menyusun dan menyajikan data penelitian ke dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase skor jawaban responden untuk masing-masing item pada pernyataan dalam kuesioner yang telah dibuat peneliti. Berikut tabel hasil dari analisis deskriptif angket respon siswa.

Tabel 4. 7 Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Indikator	Jawaban Responden										Me an	Mi n	Ma x.
	STS (1)		TS (2)		R (3)		S (4)		SS (5)				
Perceived Ease of Use (PEOU) (Persepsi Kemudahan Penggunaan)	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Efisiensi penggunaan media	0	0	0	0	3	8.3	2	69.4	8	22.2	4.14	3	5
Kemudahan pengoperasian	1	2.8	0	0	2	5.6	2	69.4	8	22.2	4.08	1	5
Dapat digunakan pada beberapa perangkat	2	5.6	0	0	1	2.8	2	61.1	1	30.6	4.11	1	5

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran. Pada pernyataan efisiensi penggunaan media, sebanyak 69,4% siswa menyatakan setuju dan 22,2% sangat setuju, sehingga menghasilkan nilai mean 4,14, berada pada rentang 3,41–4,20 sehingga termasuk kategori “Baik”. Artinya, siswa menilai bahwa penggunaan media Blooket sudah efisien dan mendukung proses pembelajaran. Pernyataan kemudahan pengoperasian juga memperoleh tanggapan serupa, di mana 69,4% siswa setuju dan 22,2% sangat setuju bahwa media mudah digunakan, dengan nilai mean 4,08 yang berada pada kategori “Baik”, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa Blooket mudah dioperasikan dan tidak menyulitkan selama proses penggunaan. Temuan ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa merasa media yang digunakan

efisien dan tidak menimbulkan kesulitan saat dioperasikan.

Selanjutnya, pada pernyataan kemampuan media digunakan pada berbagai perangkat, siswa juga menunjukkan penilaian positif. Sebanyak 61,1% siswa menyatakan setuju dan 30,6% sangat setuju, dengan nilai mean 4,11, berada pada kategori “Baik”, menunjukkan bahwa fleksibilitas penggunaan Blooket pada berbagai perangkat (HP, laptop, tablet) dinilai cukup optimal oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai fleksibel dan kompatibel untuk diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun smartphone. Secara keseluruhan, respon siswa pada ketiga indikator tersebut menggambarkan bahwa media pembelajaran dianggap efisien, mudah dioperasikan, dan mudah diakses, sehingga mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Indikator	STS (1) F	STS (%)	TS (2) F	TS (%)	R (3) F	R (%)	S (4) F	S (%)	SS (5) F	SS (%)	Mean	Min	Max
Tampilan desain yang menarik	1	02.08	1	02.08	0	0	25	69.0 4.00	9	25.0 0.00	04.11	1	5
Memiliki berbagai macam gim (mode permainan) yang dapat dimainkan	2	05.06	2	05.06	0	0	23	63.0 9.00	9	25.0 0.00	0,192	1	5
Audio atau visual tidak mengganggu pengguna	0	0	0	0	2	05.06	27	75.0 0.00	7	19.0 4	04.14	3	5
Penggunaan media platform Blooket sesuai tujuan pembelajaran	0	0	0	0	2	05.06	27	75.0 0.00	7	19.0 4	04.14	3	5

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Analisis pada aspek desain menunjukkan bahwa tampilan Blooket dinilai menarik oleh siswa. Sebanyak 69,4% responden setuju dan 25% sangat setuju, menghasilkan mean 4,11 yang menunjukkan kategori “Baik”, menandakan bahwa tampilan visual Blooket dianggap menarik dan mendukung pengalaman belajar. Pada indikator variasi mode permainan, 63,9% siswa setuju dan 25% sangat setuju, meskipun terdapat 5,6% siswa yang menyatakan tidak setuju, sehingga mean sedikit lebih rendah yaitu 3,97 yang termasuk kategori “Baik”, artinya variasi mode permainan pada Blooket dinilai cukup memadai dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Kemudian, indikator audio/visual memperoleh penilaian positif dengan 75% siswa setuju dan 19,4% sangat setuju, menghasilkan mean 4,14, menunjukkan

kategori “Baik”, sehingga dapat diartikan bahwa unsur audio dan visual dalam Blooket tidak mengganggu dan justru membantu fokus siswa. Indikator kesesuaian platform dengan tujuan pembelajaran juga menunjukkan hasil serupa dengan mean 4,14, berada dalam kategori “Baik”, mengindikasikan bahwa siswa menilai media ini relevan dengan tujuan pembelajaran.

Secara umum, hasil ini mencerminkan bahwa desain Blooket dinilai menarik, tidak mengganggu, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Adanya berbagai mode permainan juga memberikan variasi interaktif bagi siswa, meskipun beberapa siswa memberikan respon netral. Dengan demikian, aspek desain Blooket dapat dikatakan mendukung suasana belajar yang menyenangkan dan tetap selaras dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Indikator	Jawaban Responden										Mean	Min.	Max.
	STS (1)		TS (2)		R (3)		S (4)		SS (5)				
Attitude Toward Using (ATU) (Sikap terhadap Penggunaan)	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Tampilan desain yang menarik	1	02.08	1	02.08	0	0	25	69.04.00	9	25.00.00	04.11	1	5
Attitude Toward Using (ATU) (Sikap terhadap Penggunaan)	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Memiliki berbagai macam gim (mode permainan) yang dapat dimainkan	2	05.06	2	05.06	0	0	23	63.09.00	9	25.00.00	0,192	1	5
Audio atau visual tidak mengganggu pengguna	0	0	0	0	2	05.06	27	75.00.00	7	19.04	04.14	3	5
Penggunaan media platform bloocket sesuai tujuan pembelajaran	0	0	0	0	2	05.06	27	75.00.00	7	19.04	04.14	3	5

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Hasil analisis menunjukkan bahwa aspek pembelajaran melalui Blooket memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Pada indikator interaktivitas, 66,7% siswa setuju dan 27,8% sangat setuju, menghasilkan mean 4,17, termasuk kategori “Baik”, menunjukkan bahwa tingkat interaktivitas dalam pembelajaran menggunakan Blooket dinilai tinggi dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Indikator peningkatan semangat dan minat belajar memperoleh respon paling tinggi, dengan 58,3% siswa setuju dan 38,9% sangat setuju, sehingga mean mencapai 4,31, berada pada rentang 4,21–5,00, sehingga masuk kategori “Sangat Baik”. Hal ini

menunjukkan bahwa Blooket sangat efektif dalam meningkatkan belajar siswa. Sementara itu, indikator peningkatan minat belajar juga mendapatkan penilaian positif, dengan 63,9% siswa setuju dan 30,6% sangat setuju dan nilai mean 4,14, menunjukkan kategori “Baik”, artinya penggunaan Blooket cukup efektif meningkatkan minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, respon siswa pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa Blooket mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan. Gamifikasi yang diterapkan terbukti meningkatkan antusiasme dan minat siswa terhadap materi, sehingga Blooket dapat dikatakan

berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Indikator	Jawaban Responden										Mean	Min.	Max.
	STS (1)		TS (2)		R (3)		S (4)		SS (5)				
Behavioral Intention to Use (BI) (Niat Menggunakan)	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			
Game edukatif blooket mendorong saya untuk mempelajari mata pelajaran Perkembangan teknologi dan isu-isu terkini manajemen perkantoran dan layanan bisnis	1	02.08	1	02.08	1	02.08	24	66.07.00	9	25.00.00	04.08	1	5
Materi pembelajaran dapat saya ingat dengan mudah melalui kuis media pembelajaran game edukatif blooket	1	02.08	0	0	3	08.03	24	66.07.00	8	22.02	04.06	1	5

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Berdasarkan hasil analisis, siswa menilai bahwa penggunaan Blooket memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan pemahaman materi. Pada indikator peningkatan minat, sebanyak 66,7% siswa setuju dan 25% sangat setuju, menghasilkan mean 4,08 berada dalam kategori “Baik”, menunjukkan bahwa siswa merasakan adanya peningkatan selama pembelajaran berlangsung. Indikator kemudahan memahami materi juga mendapatkan respon serupa, dengan 66,7% siswa setuju dan 22,2% sangat setuju, sehingga mean berada pada angka

4,06 termasuk kategori “Baik”, sehingga dapat diartikan bahwa siswa merasa Blooket membantu mereka memahami materi lebih mudah. Secara umum, kedua indikator ini menunjukkan bahwa siswa merasakan manfaat langsung dari penggunaan Blooket dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga membantu siswa memahami materi Perkembangan Teknologi dan Isu-Isu Terkini Manajemen Perkantoran dengan lebih mudah. Dengan demikian, aspek efektivitas dan manfaat dari Blooket dinilai kuat oleh siswa.

Tabel 4. 11 Hasil Analisis Deskriptif Angket Respon Siswa

Indikator	Jawaban Responden										Mean	Min.	Max.
	STS (1)		TS (2)		R (3)		S (4)		SS (5)				
Perceived Ease of Use (PEOU)	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%			

(Persepsi Kemudahan Penggunaan)													
Media pembelajaran <i>game</i> edukatif <i>blooket</i> mudah digunakan	1	02.08	0	0	0	0	23	63.0 9.00	12	33. 03. 00	04.25	1	5
Media pembelajaran <i>game</i> edukatif <i>blooket</i> praktis untuk digunakan	1	02.08	0	0	0	0	22	61.0 1.00	13	36. 01. 00	04.28	1	5

Sumber: Hasil olah data peneliti, (2025)

Analisis pada aspek kemudahan menunjukkan bahwa siswa menilai Blooket sebagai media yang mudah dan praktis digunakan. Pada indikator kemudahan penggunaan, 63,9% siswa setuju dan 33,3% sangat setuju, menghasilkan mean 4,25, yang berada pada rentang “Sangat Baik”, menandakan bahwa siswa sangat setuju bahwa Blooket mudah digunakan. Indikator kepraktisan juga memperoleh penilaian serupa, dengan 61,1% setuju dan 36,1% sangat setuju, sehingga mean mencapai 4,28, termasuk kategori “Sangat Baik”, sehingga Blooket dinilai sangat praktis dan mendukung efisiensi pembelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengakses maupun menggunakan Blooket selama pembelajaran berlangsung. Tingginya penilaian pada kedua indikator menunjukkan bahwa media ini dianggap sangat user-friendly dan mendukung proses pembelajaran secara efisien.

Secara keseluruhan, tingginya tingkat kepuasan siswa menunjukkan bahwa Blooket mampu menghadirkan pengalaman belajar yang sesuai dengan preferensi dan gaya belajar mereka. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kenyamanan dalam memahami materi, sehingga mendukung efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

Pembahasan

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan

proses pembelajaran, yang menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran *game* edukatif *Blooket* diterapkan pada elemen Perkembangan Teknologi dan Isu-isu Terkini Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis sebagai upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Blooket memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang menggunakan metode ceramah dan media PPT.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan Blooket, siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, lebih fokus selama pembelajaran, serta lebih aktif dalam merespons pertanyaan dan mengikuti aktivitas pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan kemampuan pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis N-Gain, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa Blooket mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol juga diperkuat melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan *game edukatif Blooket* memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Aktivitas pembelajaran yang interaktif, adanya umpan balik langsung, serta unsur gamifikasi seperti kompetisi dan poin membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media *game edukatif* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan Blooket relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Media ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Namun demikian, efektivitasnya tetap memerlukan dukungan kesiapan guru serta fasilitas teknologi yang memadai agar implementasinya dapat berjalan optimal.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *game edukatif Blooket* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak langsung pada peningkatan pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, Blooket dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMK, khususnya pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game edukatif Blooket* dalam pembelajaran pada elemen Perkembangan Teknologi dan Isu-isu Terkini Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis terbukti

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan capaian hasil belajar antara siswa yang menggunakan Blooket sebagai media pembelajaran dengan siswa yang menggunakan metode konvensional berbantuan PPT, di mana pembelajaran berbasis Blooket memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan Blooket, karena dinilai mudah digunakan, membantu memahami materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga penerimaan siswa yang baik ini turut memperkuat efektivitas penggunaan Blooket dalam pembelajaran dan menjadikannya layak direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif baik dari segi peningkatan hasil belajar maupun dari segi respon siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. R., & Sultur, S. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN PERMAINAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA DIGITAL TERHADAP PEMBELAJARAN IPA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 MALANG. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* ..., 4(4).
<https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5>
- Andani, D. (2025). *Penggunaan permainan blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa*. 2(1).
- Chen, C. C., & Tu, H. Y. (2021). The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking. *Frontiers in Psychology*, 12(December).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Chusna, I. F. (2024). URGENSI KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(5), 0–4.

- <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.1>
- Erita. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xii Smk Nusatama Padang Erita. *ECONOMICA Journal of Economic and Economic Education*, 6(1), 72–86.
- Hanafi, I. (2013). Re-orientasi keterampilan kerja lulusan pendidikan kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(1), 107–116.
<https://doi.org/10.21831/jpv.v2i1.1021>
- Indik Syahrabanu, R. P. (2023). Jurnal dunia pendidikan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Centre, K. I., Obos, J. G., Raya, K. J., & Raya, K. P. (2025). *Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya peserta didik atau siswa yang memiliki tujuan tertentu seperti untuk meningkatkan aktivitas dal. Wahyudi 2023.*
- Qomariyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(1), 35–41.
<https://doi.org/10.54012/jurnalinsance ndekia.v3i1.58>
- Razali, N. M., & Y. B. (2011). *Power comparisons of Shapiro-Wilk , Kolmogorov-Smirnov , Lilliefors and Anderson-Darling tests.* 2(1), 21–33.
- Roza, W., Yesi Guspita Sari, Bera Eka Putra, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Di Dunia Pendidikan. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 89–98.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.426>
- Wati, Y. D. K., & Murtadlo. (2021). Strategi Diferensiasi dalam Pengembangan Lembaga Pendidikan Kejuruan (Studi Kasus di SMKN 5 Bojonegoro). *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(4), 965–980.