

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blooket Terhadap
Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan
pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja**

Dwi Aulia Anggraini¹, Sri Mutmainnah²

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri medan

Email: 1dwiauliaanggraini91@gmail.com , 2mutmainnahsri@gmail.com ,
Nomor HP :08388903246

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of using Blooket-based learning media on students' learning interest and learning outcomes in the Workplace Communication element. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The population consisted of 129 Grade XI MPLB students at SMK Negeri 1 Medan. The sample involved two classes, namely XI MPLB 2 as the experimental class and XI MPLB 4 as the control class, with 30 students in each class. Data were collected through observation, tests, and questionnaires. The instruments used were pretest-posttest questions to measure learning outcomes and questionnaires to assess students' learning interest. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and Independent Sample t-test. The findings indicated that the use of Blooket-based learning media had a positive and significant effect on students' learning interest and learning outcomes. Therefore, Blooket can be used as an innovative learning medium to improve the quality of learning processes and student participation.

*Keywords: Blooket, Learning Interest, Learning Outcomes***Keywords**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design. Populasi penelitian berjumlah 129 siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan. Sampel penelitian terdiri atas kelas XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MPLB 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan angket. Instrumen penelitian berupa soal pretest-posttest untuk mengukur hasil belajar dan angket untuk mengukur minat belajar siswa. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media

pembelajaran berbasis Blooket dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Blooket, Minat Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja, siswa tidak hanya dituntut memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Ujian Akhir Semester pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja

Kelas	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
	Jumlah	%	Jumlah	%
XI MPLB 2	16	46%	19	54%
XI MPLB 4	15	50%	15	50%

Data hasil Ujian Akhir Semester menunjukkan bahwa persentase

ketuntasan siswa kelas XI MPLB masih berada di bawah standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Blooket. Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan unsur edukasi dan gamifikasi sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Melalui penggunaan Blooket, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar mereka (Anggraini, 2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XI

MPLB SMK Negeri 1 Medan pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan yang berjumlah 129 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu XI MPLB 2 sebagai kelas eksperimen dan XI MPLB 4 sebagai kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 30 siswa.

Tabel 1. Karakteristik Sampel Penelitian

Jumlah	keterangan
30 Siswa	Kelas Eksperimen
30 Siswa	Kelas Kontrol
Total: 60 siswa	

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan angket. Instrumen penelitian berupa soal *pretest-posttest* untuk mengukur hasil belajar serta angket untuk mengukur minat belajar siswa. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Blooket terhadap Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Penggunaan unsur permainan, tantangan, dan kompetisi dalam Blooket mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Laoli, 2024). Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif.

Temuan ini sejalan dengan Widiana (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan Blooket mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga minat belajar siswa meningkat.

Hasil penelitian pada angket minat belajar yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data Rata-Rata Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

	N	Mean
Kelas_Eks	30	71.93
Kelas_Kontrol	30	61.53

Valid N (listwise)	30	
--------------------	----	--

Valid N (listwise)	30	
--------------------	----	--

2. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Blooket terhadap Hasil Belajar

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena Blooket memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan.

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, Blooket juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui umpan balik langsung yang diberikan selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut memungkinkan siswa mengingat materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Blooket dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Mean
Posttest_Eks	30	78.63
Posttest_Kontrol	30	59.83

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan pada Elemen Komunikasi di Tempat Kerja. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. V. (2024). *Pengaruh Media Blooket Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Pada Materi Peristiwa*.
- Laoli, T. R. (2024). *Trimej Rosmawati Laoli*.
- Widiana. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>