

PENGARUH PENGGUNAAN GAME BLOOKET PADA MATERI PERSONAL PRONOUN TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS X-1 DI SMA POMOSDA TANJUNGANOM NGANJUK

Dea Hidayati

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dea.21050@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya utaridewi@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Blooket terhadap hasil belajar dan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas X-1 SMA Pomosda Tanjunganom Nganjuk pada materi *Personal Pronoun*. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dasar seperti *Personal Pronoun*.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experiment*). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan game Blooket dalam pembelajaran dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar siswa, serta angket motivasi untuk menilai tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan game Blooket memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Rata-rata nilai post-test dan skor motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran, yang tercermin dari partisipasi aktif dan peningkatan skor angket motivasi.

Kata Kunci: Game Blooket, *Personal Pronoun*, Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Blooket game on English learning outcomes and motivation in class X-1 students at SMA Pomosda Tanjunganom Nganjuk, specifically on the material of Personal Pronouns. The background of this study is the need for innovation in teaching to enhance students' learning outcomes and motivation, especially on topics that require an understanding of basic concepts such as Personal Pronouns.

The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes: the experimental class, which used the Blooket game in learning, and the control class, which used conventional methods. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure students' learning outcomes, as well as motivation questionnaires to assess the level of students' learning motivation before and after the intervention.

The results of data analysis show that the use of the Blooket game significantly impacted the improvement of students' learning outcomes and motivation. The average post-test scores and motivation scores of students in the experimental class were higher than those in the control class. In addition, students in the experimental class showed higher enthusiasm in the learning process, which was reflected in their active participation and increased motivation questionnaire scores.

Keywords: Blooket Game, Personal Pronouns, Learning Outcomes, Learning Motivation, English Learning

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang menghubungkan seseorang untuk menerima informasi maupun pesan dari orang lain dan menyampaikan kembali kepada orang lain. Menurut Faruq, D., & Amri, M. (2023) mengatakan bahwa bahasa merupakan sistem karakter bunyi yang tidak tetap, lalu diaplikasikan dalam lingkup masyarakat untuk berkomunikasi, mengidentifikasi diri serta bekerja sama. Dari sebuah sistem bahasa terbentuk dari kaidah, pola maupun aturan tertentu, jika ketentuan ini dilanggar maka proses komunikasi akan terhambat. Dalam sistem bahasa terdapat lambang bunyi, bunyi muncul dari indra ucap manusia. Bunyi yang beraturan akan membentuk kata maupun kalimat.

Menurut data The Ethnologue (2022), terdapat banyak bahasa yang digunakan di dunia ini terutama bahasa, Arab, Inggris, Hindi, Spanyol, Mandarin, serta masih banyak bahasa asing lagi. Saat ini terdapat banyak penutur bahasa asing, salah satunya yaitu bahasa Mandarin yang sering dijumpai dan digunakan di Indonesia saat ini terutama bagi etnis Tionghoa. Bahasa Inggris berada di peringkat pertama dalam hal jumlah pengguna di seluruh dunia. Jumlah penutur bahasa Inggris mencapai 1.12 miliar orang hingga tahun 2022. Pembelajaran yang menyenangkan bisa diperoleh dengan berbagai cara, salah satunya dengan melakukan inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta menekankan agar siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Inovasi dalam pembelajaran tersebut dapat membantu guru mewujudkan efektivitas pembelajaran (wahid., Uslan., 2020)

Dalam pembelajaran bahasa, dibutuhkan hadirnya media pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam pravitarsi dkk 2020), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep dan komponen yang diajarkan dengan lebih mudah dan menarik. Media pembelajaran menjadi sarana sebagai penyalur sebuah informasi yang memuat materi pelajaran yang akan disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai perantara untuk memberikan sebuah penjelasan berupa materi pelajaran yang disampaikan pada peserta didik sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, serta kemauan peserta didik untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran umumnya sebagai alat yang diimplementasikan di ruang kelas untuk menunjang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa seringkali terjebak dalam kondisi pembelajaran yang verbalistik, dimana dalam artian bentuk komunikasi yang disampaikan dalam dua media yaitu tulisan (verbal) dan lisan/ide (nonverbal). Proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar serta media pembelajaran yang tidak bervariasi membuat materi telampau sulit untuk diterima dikarenakan materi dari buku teks yang tersistematis

banyak menampilkan diagram serta gambar-gambar yang kurang menarik, membuat siswa tidak tertarik dan bosan untuk mengikuti pembelajaran. Permasalahan ini menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran terutama materi pembelajaran yang banyak dan susah, sehingga tujuan pembelajaran pun tidak dapat tercapai. Salah satunya yaitu materi organisasi kehidupan yang memiliki cakupan luas dan banyak meliputi tingkat sel, jaringan, organ, sistem organ dan organisme. Kesulitan siswa dalam memahami struktural dan fungsional sel dapat mengakibatkan tingkat ketidakpahaman siswa semakin tinggi (Farkhana, Bambang, 2017). Pada era industry 4.0 ini telah tersedia berbagai media-media pembelajaran yang dapat mengatasi beberapa permasalahan yang selalu terjadi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah media *Blooket*. *Blooket* adalah media pembelajaran berbentuk buku kecil yang berisi tulisan, gambar atau kedua-duanya, penyajian *blooket* yang menggunakan banyak gambar dan warna memberikan tampilan yang menarik (Pralisaputri et al., 2016). Pengembangan *Blooket* sebagai media pembelajaran sangat efektif dan efisien, dirancang secara unik, jelas, dan mudah dimengerti, sehingga *blooket* ini menjadi media pendamping untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik (Dewi et al., 2020). Manfaat pengembangan media *blooket* untuk siswa dapat meningkatkan kualitas belajar, efektif dalam meningkatkan pengetahuan, bahasa yang digunakan disusun dengan mempertimbangkan bahasa lokal daerah agar betul-betul relevan dengan subjek (Ridha, 2016). Kelebihan menggunakan media cetak *blooket* antara lain dapat mencakup banyak orang, praktis dalam penggunaannya karena dapat digunakan dimana saja. *Blooket* tidak hanya berisikan teks tetapi dapat berisikan gambar sehingga dapat menimbulkan keindahan dan kemudahan saat membaca dan mempelajarinya. (Putri & Saino, 2020). Hal inilah yang membuat *Blooket* mempunyai kemampuan untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “ Efektivitas Penggunaan *Game Blooket* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas X-1 Di SMA POMOSDA Tanjunganom Nganjuk.

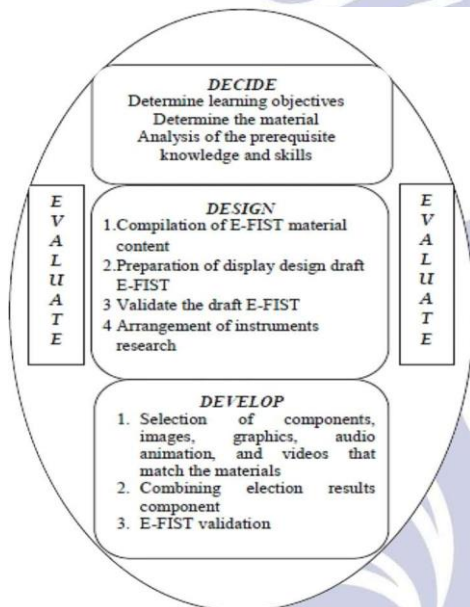
METODE

Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran Geografi materi konsep wilayah dan perencanaan tata ruang merupakan sebuah jenis penelitian yang termasuk dalam penelitian berjenis *Research and Development* (penelitian dan pengembangan). Pendapat tersebut diperkuat dengan adanya tokoh bernama Brog and Gall (1989) yang menyatakan “*Educational Research and Development is a Process Used to Develop and Validate Educational Product*”. Oleh sebab itu, penelitian R&D merupakan suatu proses yang digunakan dalam mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk dalam Pendidikan yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi sebuah produk yang juga secara tidak langsung menetapkan bahwa penelitian R&D bersifat longitudinal. Pada penelitian dan pengembangan multimedia interaktif ini, model

pengembangan yang diambil oleh peneliti yaitu model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) yang dikemukakan oleh Ivers & Barron. Model DDD-E merupakan model desain pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran. Model DDD-E tergolong dalam model pengembangan yang bersifat prinsipal/konseptual. Model ini memperlihatkan hubungan antar konsep dan tidak memperlihatkan urutan secara bertahap, karena aturan dari urutan tersebut diperbolehkan untuk diawali dari mana saja. Pemilihan model ini didasarkan bahwa model pengembangan DDD-E merupakan salah satu model pengembangan produk yang mana proses evaluasi dapat dilakukan pada setiap tahapan yang ada dalam model pengembangan DDD-E (*Decide, Design, dan Develop*) yang diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang layak serta efektif bagi sasaran yang akan dituju (Tegeh, dkk 2014). Model pengembangan DDD-E juga cocok terpilih untuk digunakan dalam proses mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran karena model ini membantu menyusun struktur proyek instruksional, tidak kaku, memberikan pengawasan mendalam dengan

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

rekomendasi untuk pelaksanaan tiap tahap dan modifikasi, dan memprioritaskan proses pada tahap utama, yaitu *Decide, Design, Development* namun tidak mengabaikan komponen penting yaitu Evaluation.



Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk multimedia interaktif perlu dilaksanakan evaluasi dengan menguji coba produk. Dalam merancang produk tersebut, diharapkan desain memasuki tahap evaluasi terlebih dulu dengan melaksanakan beberapa tahapan, yaitu: uji coba ahli atau validasi, merupakan tahapan yang diterapkan kepada para ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk mendapatkan *feedback* berupa penilaian maupun saran. Kemudian uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar terdiri dari

beberapa orang yang mewakili peserta didik dengan tingkat akademik tinggi, sedang, dan rendah untuk mengetahui tingkat reaksi dari masing-masing individu peserta didik dalam menggunakan produk yang dikembangkan. Sedangkan subjek uji coba produk terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan pengguna yakni peserta didik selaku sasaran penelitian. Pada penelitian pengembangan ini, variabel merupakan elemen penting untuk diteliti dan diamati. Terdapat dua variabel yang dikaji dalam penelitian ini yaitu multimedia interaktif sebagai variabel bebas atau independen dan hasil belajar sebagai variabel terikat atau dependen. Dalam penelitian ini, jenis metode pengumpulan data yang diterapkan peneliti dalam proses pengembangan berupa: observasi, wawancara, tes, dan angket. Terkait instrumen yang tersaji dalam angket tersebut ditujukan untuk ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli bahan penyerta yang digunakan untuk menilai kelayakan dari berbagai produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang tepat akan memberikan hasil yang konsisten dengan kondisi yang sebenarnya. Adapun rumus dari skala likert dijabarkan sebagai berikut:

Keterangan :

P = Angka presentasi

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya N = Jumlah skor masing-masing

Setelah menghitung skor rata-rata maka kemudian lanjut untuk menghitung hasil persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{total skor pilihan responden}}{\text{skor maksimal butir soal}} \times 100$$

Kelayakan media dapat dilihat dari data hasil wawancara dan angket, jika hasil angka angket diatas 61% maka media dikategorikan baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran, sedangkan jika dibawah 61% media tidak dapat digunakan dan harus melalui tahap revisi agar dapat digunakan dalam pembelajaran. Guna mengetahui kriteria dari hasil persentase tersebut maka digunakan kriteria skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Hasil Data Angket (Arikunto, 2013: 281)

Rentang Persentase	Kriteria / Predikat
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Menurut Arikunto (2014:211) instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu valid dan reliabel. Tahapan dalam proses penelitian secara signifikan mempengaruhi validitas dan reliabilitas. Hasil analisis data terbagi dalam analisis data hasil tes dan data angket. Analisis data hasil tes, dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* peserta didik. Tingkat keefektifan multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil analisis tersebut. Sebelum melakukan uji T, peneliti perlu melakukan uji persyaratan dengan tujuan untuk mengetahui data yang

dikumpulkan terdistribusi normal (uji normalitas) dan bersifat homogen (uji homogenitas). Sedangkan analisis data hasil angket, merupakan tolak ukur untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan didasarkan pada data yang telah diperoleh dari subjek uji coba, termasuk ahli pengembangan materi, ahli media, dan peserta didik. Teknik analisis ini juga digunakan untuk menganalisis data berupa data kualitatif yang berisi masukan, tanggapan serta saran perbaikan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media serta peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan DDD-E yang dikemukakan oleh Ivers dan Baron tahun 2002 dalam buku Tegeh (Tegeh, 2014). Model pengembangan tersebut terdiri dari empat tahap yaitu *Decide, Design, Develop*, dan *Evaluate* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Decide* (Menetapkan)

Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (Akhiruddin et al., 2019). Undang-Undang No. 23 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Dalam kegiatan pembelajaran pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau materi yang ditetapkan berdasar kurikulum yang berlaku. Berbagai macam sumber pesan diantaranya pendidik, peserta didik, penulis buku, produser media dan sebagainya (Sanjaya, 2009). Maka umum pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

2. *Blokeet* adalah sebuah platform online yang menyediakan layanan pembuatan dan pengelolaan konten digital, seperti blog, website, dan media sosial, yang dapat diakses 24/7 dan digunakan di mana saja dengan koneksi internet. Platform ini dirancang untuk individu, bisnis, dan organisasi yang ingin memiliki kehadiran online yang kuat dan efektif. Dengan menggunakan *Blokeet*, pengguna dapat dengan mudah membuat dan mengelola konten digital mereka, serta meningkatkan kualitas dan efektivitas konten tersebut.

Blokeet menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam pembuatan dan pengelolaan konten digital, serta fitur-fitur canggih seperti drag-and-drop, pengeditan konten, dan integrasi dengan media sosial. Pengguna dapat menggunakan *Blokeet* dengan cara mendaftar akun, memilih template atau tema yang sesuai, dan mengisi konten digital mereka. *Blokeet* dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet, sehingga

pengguna dapat mengelola konten digital mereka dengan lebih mudah dan efektif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai Efektivitas Penggunaan Game *Bloket* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas X di SMA POMOSDA Tanjungnom Nganjuk, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. **Game *Bloket* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.** Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan pada nilai post-test siswa di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Meskipun hasil uji *Ngain* dari kelas control mendapatkan nilai 11% sedangkan kelas eksperimen 10%. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah, namun Penggunaan *Bloket* membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, dan siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti pelajaran.
2. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Bloket* pada materi *Personal Pronoun* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan hasil post-test dibandingkan pre-test pada kelas eksperimen, serta perbandingan dengan kelas kontrol yang mengalami penurunan motivasi.

B. Saran

Adapun saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Penggunaan game *Bloket* secara konsisten dalam proses belajar mengajar agar peserta didik lebih aktif. Pihak sekolah dapat menyediakan pelatihan bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan media ini, sehingga konten kuis yang dibuat lebih relevan dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran. Selain itu, sekolah perlu memastikan bahwa infrastruktur teknologi seperti akses internet yang memadai tersedia bagi semua siswa.
2. Penelitian ini disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menerapkan game *Bloket* pada mata pelajaran lain selain Bahasa Inggris. Hal ini untuk mengetahui apakah efektivitas media tersebut konsisten dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan game *Bloket* terhadap motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Bloket* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pengembang media pembelajaran dapat terus berinovasi untuk menciptakan alat pembelajaran yang interaktif dan menarik guna mendukung proses belajar

DAFTAR PUSTAKA

- AECT Definition - Association for Educational Communications and Technology." Accessed May 8, 2025. <https://aect.org/aect/about/aect-definition>.
- Alessi, SM, & Trollip, SR. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development*.

Massachusetts: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company.

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto* | OPAC Perpustakaan Nasional RI. In Jakarta: Rineka Cipta.
- Chaeruman, U. A. (2019). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Pusat Teknologi Informasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Hikmi, R., Simorangkir, M., & Sudrajat, A. (2020, March) *Development Of Interactive Multimedia Lectora Inspire Problem Based On Science*. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol 1485, No. 1, p. 012036). IOP Publishing.
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (1998). *Multimedia Projects in Education Designing, Producing, and Assessing*. Englewood, CO: Libraries Unlimited.
- Januszewski, A. & Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with Complementary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- JVTE: *Journal of Vocational and Technical Education*- Volume 01, Nomor 01, Maret 2019: 1-6.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Antimicrobial agents and chemotherapy*.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya Tegeh. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu Putri, Siswoyo & Indrasari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Usaha dan Energi SMA*. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2 (2).
- Septiani, A. N. N. S. I., & Rejekiingsih, T. (2020). *Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character*. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267-1280.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Technologies in Learning (IJET), 15(16), 17-30.
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati*. *Educativo: Jurnal*

