



Pengaruh Media Blooket Berbasis Gamifikasi terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Bilingual Sekolah Dasar

Neni Yunita Herlianti^{1*}, Nurul Istiq'faroh², Hendratno³, Heru Subrata⁴.

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

Article Info

Dikirim November 10th
2025
Revisi November 17th 2025
Diterima November 28th
2025

Abstract

This study examines the impact of utilizing the Blooket gamification-based platform on the improvement of Indonesian vocabulary acquisition among bilingual third-grade primary school students. This quasi-experimental research adopted a non-equivalent control group design, involving 41 subjects divided into an intervention group (Blooket) and a control group (conventional instruction). Data from pretest and posttest were processed using descriptive statistics, non-parametric Mann-Whitney U and Wilcoxon Signed Rank tests, as well as N-Gain analysis. The main findings indicate a significant score improvement in the experimental group, with an average gain of \$24.91\$ points, which substantially exceeded the control group's average gain of \$7.10\$ points. Furthermore, the N-Gain analysis confirmed that the majority of the experimental students were in the medium improvement category. In summary, these results conclude that Blooket-intervened instruction positively influences vocabulary acquisition, simultaneously enhancing student engagement and motivation within the bilingual school context.

Abstrak

Penelitian ini menelaah pengaruh penggunaan platform Blooket berbasis gamifikasi terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa bilingual kelas III sekolah dasar. Penelitian kuasi-eksperimen ini mengadopsi *desain non-equivalent control group* dengan melibatkan 41 subjek yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (Blooket) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional). Data dari tes diolah melalui statistik deskriptif, uji non-parametrik Mann-Whitney U dan Wilcoxon Signed Rank, serta analisis N-Gain. Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan skor yang signifikan pada kelompok eksperimen, dengan rata-rata kenaikan 24,91 poin, yang secara substansial melampaui kenaikan kelompok kontrol sebesar 7,10 poin. Lebih lanjut, analisis N-Gain mengonfirmasi bahwa mayoritas siswa eksperimen berada pada kategori peningkatan sedang. Secara garis besar, hasil ini menyimpulkan bahwa pembelajaran yang diintervensi Blooket memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam konteks sekolah bilingual.

Keywords:

Bilingual, Blooket Media, Gamification, Learning Vocabulary,

Kata kunci:

Bilingual, Gamifikasi, Kosakata, Media Blooket, Pembelajaran

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Neni Yunita Herlianti
neni.22140@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan unsur fundamental dalam kehidupan manusia karena menjadi alat komunikasi utama dan sarana penyampaian pengetahuan sejak seseorang lahir (Fahmi et al. 2025). Di dalam konteks pendidikan, bahasa berperan sebagai fondasi dalam interaksi pembelajaran membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan (UU No. 20 Tahun 2003; Purwaningsih 2021). Pembelajaran dianggap efektif apabila tujuan yang diinginkan berhasil dicapai melalui komunikasi yang efektif antara guru yang biasanya menjadi komunikator dengan siswa yang biasanya menerima informasi atau komunikasi (Miftah 2019). Keefektifan ini mengindikasikan bahwa kesuksesan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan berkomunikasi secara lisan serta penguasaan terhadap materi yang disampaikan (Kurniawan et al. 2023). Di lingkungan sekolah, bahasa memiliki fungsi ganda, yakni sebagai sarana komunikasi sekaligus sebagai medium utama dalam kegiatan literasi dan pemahaman akademik siswa (Kurniawan et al., 2023).

Salah satu aspek penting dalam kemampuan berbahasa adalah penguasaan kosakata, karena kualitas keterampilan berbicara, membaca, menulis, dan memahami teks sangat ditentukan oleh jumlah kosakata yang dikuasai (Hendratno et al. 2022; Ramadhania and Yamin 2022). Pada jenjang sekolah dasar, perkembangan kosakata meningkat secara signifikan, mulai dari ± 2.500 kosakata pada usia 6–7 tahun hingga 50.000 kosakata pada usia 11–12 tahun (Desrinelti et al. 2021). Namun, pada era globalisasi, fenomena bilingualisme yang ditandai oleh penggunaan dua bahasa dalam kehidupan sehari-hari memunculkan tantangan tersendiri. Meskipun bilingualisme berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif dan pemecahan masalah siswa (Izzak 2019), dominasi bahasa kedua justru dapat menyebabkan penurunan penggunaan dan penguasaan bahasa ibu, khususnya Bahasa Indonesia. Di sekolah dengan sistem bilingual, siswa cenderung lebih nyaman berkomunikasi menggunakan Bahasa, sehingga kosakata Bahasa Indonesia menjadi terbatas dan memengaruhi pemahaman materi pelajaran Inggris (Hidayati 2020).

Kondisi tersebut terlihat pada observasi kelas III SD Sampoerna Academy Surabaya, di mana siswa mengalami kesulitan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik, entah itu dalam komunikasi verbal maupun dalam memahami teks dan soal berbahasa Indonesia. Data dari wawancara dengan guru kelas III mengkonfirmasi bahwa mayoritas siswa bilingual multikultural menunjukkan kurangnya kepercayaan diri dalam penggunaan Bahasa Indonesia, kecenderungan untuk mencampur bahasa dalam komunikasi keseharian, serta memiliki motivasi rendah dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Rendahnya motivasi ini berdampak pada perkembangan keterampilan berbahasa, termasuk pembendaharaan kata yang menjadi komponen dasar dalam memahami materi pembelajaran (Istiq'faroh et al. 2020). Dengan demikian, diperlukan intervensi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus memperkuat penguasaan kosakata secara bermakna.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan dengan karakteristik siswa bilingual dan perkembangan teknologi saat ini adalah gamifikasi pembelajaran. Penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan merupakan sebuah strategi pedagogis yang mengintegrasikan komponen esensial permainan (misalnya, sistem poin, mekanisme tantangan, dan dinamika kompetitif) guna mengoptimalkan dorongan belajar (*motivasi intrinsik*), menciptakan iklim belajar yang kondusif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses instruksional (Rojas et al. 2025). Platform yang banyak dimanfaatkan untuk menerapkan gamifikasi adalah Blooket.com, sebuah media kuis interaktif berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dan penilaian formatif melalui mode permainan yang beragam (Nabila and Nurhamidah 2024). Integrasi multimedia pada Blooket, termasuk gambar, audio, dan video, dapat memperkaya pengalaman belajar bahasa dan mendukung pemerolehan kosakata (Subrata et al. 2023). Dalam konteks pembelajaran kosakata, aspek tersebut diukur melalui kemampuan siswa mengenali bentuk kata, memahami makna, dan menggunakan kata dalam konteks yang tepat, sebagaimana ditekankan dalam *Multidimensional Vocabulary Knowledge Framework* (Nation 2020).

Sejumlah penelitian menunjukkan tingkat keefektifan Blooket untuk. Sulistyanto and Asyhar (2024) menemukan bahwa penggunaan Blooket berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Temuan yang sejalan juga diperoleh oleh Srirawat and Anchunda (2023) yang menunjukkan peningkatan signifikan pembelajaran kosakata

Bahasa Inggris melalui gabungan strategi gamifikasi *Team Game Tournament* dan Blooket. Selain itu, Ningrum (2022) menyatakan bahwa pembelajaran digital interaktif seperti *Quizizz* dapat mengoptimalkan penguasaan kata siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa integrasi gamifikasi berpotensi besar dalam meningkatkan hasil belajar.

Meskipun ditemukan banyak penelitian mengenai media Blooket, kesenjangan penelitian yang sebenarnya adalah tidak banyak penelitian yang meneliti siswa sekolah dasar di sekolah intenasional dan secara eksklusif membahas gamifikasi Blooket sebagai alat untuk peningkatan kosakata bahasa Indonesia. Sebuah studi longitudinal yang dipublikasikan di *MDPI*, memaparkan *gamified learning* meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Tingkat keberhasilan belajar siswa mencapai 90%, lebih tinggi 14% dibanding pembelajaran daring. Rata-rata nilai siswa pun naik 24% dibanding daring serta 11% dibanding tradisional (Lampropoulos and Sidiropoulos 2024). Penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak kemungkinan yang belum dimanfaatkan untuk menggunakan media Blooket berbasis gamifikasi.

Keunikan dan urgensi penelitian ini terletak pada penggunaan teknologi yang diintegrasikan secara langsung dalam proses pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa bilingual. Selama ini, penguasaan kosakata di sekolah dasar sering kali diajarkan dengan metode konvensional seperti hafalan dan latihan tertulis, yang terkadang kurang menarik bagi siswa bilingual. Tantangan yang muncul adalah rendahnya motivasi siswa, terbatasnya variasi media pembelajaran, serta kesulitan guru dalam menghadirkan strategi yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Sari and Alfiyan 2023). Melalui penerapan media Blooket berbasis gamifikasi, penelitian ini menawarkan pendekatan di mana kosakata dipelajari melalui pengalaman bermain yang kompetitif dan kolaboratif. Integrasi teknologi ini menjadi penting karena tuntutan global dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Dilandasi permasalahan itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media Blooket berbasis gamifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa bilingual kelas III sekolah dasar.

METODE

Studi ini mengimplementasikan rancangan kuasi-eksperimental dengan pola *Non-equivalent Control Group Design* (Sugiyono 2023). Analisis data dilakukan dengan membandingkan secara komprehensif skor *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Total sampel dalam studi ini melibatkan 41 siswa, yang terdistribusi dalam dua kelompok dimana 22 siswa pada kelompok eksperimen dan 19 siswa pada kelas kontrol. Detail skematis rancangan ini dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	A1	X	A2
Kontrol	B1	—	B2

Prosedur operasional riset ini tersusun secara sistematis melalui tiga tahapan utama. Pertama, implementasi Tahap Pengukuran Awal (*Pretest*). Pada fase ini, tes awal dilaksanakan pada kedua kelompok studi (diberi kode A1 dan B1) untuk memverifikasi kesetaraan kemampuan siswa. Kedua, Tahap Intervensi (Perlakuan) yang mencakup pembelajaran yang diintervensi Blok (X) diterapkan di kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menjalani proses dengan pendekatan konvensional (non-gamifikasi). Ketiga, Tahap Pengukuran Akhir (*Posttest*). Pemberian tes akhir (A2 dan B2) dilakukan pada kedua kelompok guna mengidentifikasi peningkatan. Model ini relevan untuk penelitian yang tidak memungkinkan randomisasi penuh (Atikah and Istiq'faroh 2023)

Untuk mengukur penguasaan kosakata Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah perlakuan, penelitian menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* (Subrata et al. 2023). Tes disusun berdasarkan tiga aspek penguasaan kosakata sesuai indikator kemampuan kosakata yang dikemukakan oleh Nation (2020). Instrumen *pretest* dan *posttest* dirancang secara berbeda, namun tetap mempertahankan kesetaraan substansial yang mencakup kesamaan pada indikator, tingkat kesukaran, dan cakupan materi kosakata yang diujikan. Bentuk soal dibuat bervariasi agar kemampuan kosakata siswa dapat dinilai secara komprehensif dengan indikator berikut.

Tabel 2. Instrumen *Pretest* dan *Posttest*

Capaian Pembelajaran	Indikator	Bagian Soal	Jenis Soal
Siswa dapat memperluas penguasaan kosakata baru kebahasaan dan kesastraan dengan topik yang bervariasi.	1. <i>Form</i> (bentuk kata) mengenali, menyebutkan, dan menuliskan kata sesuai bentuk 2. <i>Meaning</i> (makna kata) memahami dan menjelaskan arti kata sesuai konteks 3. <i>Use</i> (penggunaan kata) menggunakan kata dalam kalimat, bacaan, dan diskusi	Bagian B, C, dan F Bagian A, D, dan E Bagian G dan E	Isian dan benar-salah Pilihan ganda, menjodohkan, dan isian Isian dan konstruksi kalimat

Sebelum digunakan dalam penelitian, uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir soal mampu mengukur aspek penguasaan kosakata yang dimaksud, dengan merujuk pada kesesuaian indikator, materi, dan tujuan pembelajaran (Zai 2024). Validitas isi instrumen diperoleh melalui penilaian ahli (*expert judgment*). Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur kemampuan siswa (Ningrum 2022).

Analisis data diawali dengan statistik deskriptif untuk mengkaji nilai minimum, maksimum, rerata, dan standar deviasi hasil belajar siswa (Wulandari and Qomaria 2024). Selanjutnya dilakukan uji asumsi sebagai dasar pemilihan teknik analisis lanjutan. (Mufarrikoh 2024). Uji Mann-Whitney U digunakan untuk menguji kesetaraan kemampuan awal melalui data pretest dan membandingkan hasil posttest antar kelompok, sedangkan Uji Wilcoxon Signed Rank diterapkan untuk menganalisis perbedaan pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Tingkat peningkatan tes dihitung menggunakan skor N-Gain (Christianto et al. 2024).

Hasil

1. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Berdasarkan analisis deskriptif, terindikasi adanya peningkatan skor tes pada kedua kelompok penelitian dimana kelompok eksperimen meningkat lebih tinggi. Rangkuman hasil analisis dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	N	Rata-rata	Std. Deviasi	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
<i>Pretest</i> Eksperimen	22	51,45	19,95	23	87
<i>Posttest</i> Eksperimen	22	76,36	11,14	51	92
<i>Pretest</i> Kontrol	19	51,79	10,69	33	72
<i>Posttest</i> Kontrol	19	58,89	22,89	28	92

Peningkatan rata-rata sebesar 24,91 poin pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata setelah penerapan Blooket berbasis gamifikasi. Kenaikan pada kelas kontrol hanya 7,10 poin, dan standar deviasi meningkat sehingga hasil belajar lebih bervariasi.

2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Uji normalitas diaplikasikan sebagai verifikasi apakah sebaran data memenuhi prasyarat asumsi statistik yang dibutuhkan dalam pengujian hipotesis. Analisis lanjutan diputuskan untuk menggunakan teknik uji nonparametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Sapiro-Wilk

Data	Sig. Value	Level	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,005	0,05	Tidak Homogen
<i>Posttest</i>	<0,001	0,05	Tidak Homogen

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji homogenitas, yang bertujuan memverifikasi kesamaan varians data antar kelompok studi.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Levene's Test*

Data	Sig. Value	Level	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,005	0,05	Tidak Homogen
<i>Posttest</i>	<0,001	0,05	Tidak Homogen

Hasil dari uji homogenitas *Levene's Test* menunjukkan indikasi bahwa varians antara kelompok tidak homogen. Secara implisit, hal ini berarti sebaran data pada kedua kelompok studi memiliki keragaman yang berbeda secara statistik. Namun, ketidakhomogenan varians tidak menunjukkan bahwa data rusak atau tidak layak, melainkan hanya indikasi bahwa analisis lanjutan perlu disesuaikan (Qolby 2020).

3. Uji Mann-Whitney U pada Pretest

Uji ini diaplikasikan untuk memverifikasi kesetaraan penguasaan awal siswa sebelum intervensi. Temuan dari uji ini ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Mann-Whitney U (Pretest)

Kelompok	N	Mean Rank	p-value	Kesimpulan
Eksperimen	22	20,68		
Kontrol	19	21,37	0,855	Tidak berbeda signifikan

Temuan yang terangkum dalam Tabel 6 mengindikasi tidak ada disparitas yang menonjol antar kelompok pada tahap *pretest*. Dengan demikian, kedua kelompok studi tersebut dianggap sebanding (*comparable*) ditinjau dari kapasitas akademik awalnya.

4. Uji Wilcoxon Signed Rank (Eksperimen)

Uji ini dilakukan untuk menganalisis perbedaan performa sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok eksperimen, yang dipaparkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank (Eksperimen)

Rank Type	N	Mean Rank	Sum of Ranks	p-value	Kesimpulan
Negative Ranks	0	0,00	0,00		
Positive Ranks	22	11,50	253,00	< 0,001	Signifikan
Ties	0	—	—		

Hasil pengujian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai pada seluruh siswa, dengan statistik $Z = -4,109$ dan Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,001$. Ini mengonfirmasi adanya perbedaan skor yang signifikan antar kelas yang menggunakan media Blooket.

5. Uji Mann-Whitney U pada Posttest

Uji ini turut diaplikasikan pada skor posttest guna mengidentifikasi disparitas (perbedaan) capaian antara kelompok pasca-intervensi, seperti yang ada pada paparan tabel ini.

Tabel 8. Uji Mann-Whitney U (Posttest)

Kelompok	N	Mean Rank	p-value	Kesimpulan
Eksperimen	22	24,66		
Kontrol	19	16,76	0,035	Berbeda signifikan

Nilai Asymp. Sig. (p-value) sebesar $0,035 < 0,05$ diperoleh pada tabel. Adanya selisih yang signifikan serta peningkatan yang lebih unggul pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol dapat dikonfirmasi.

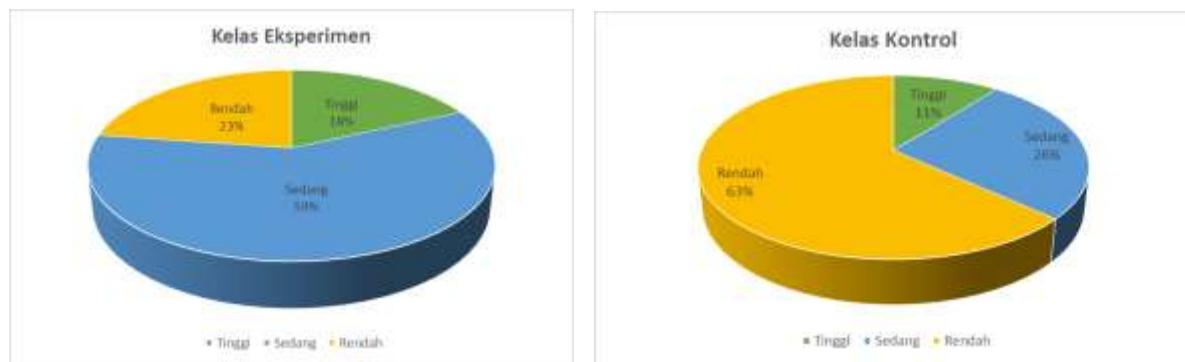
6. Perhitungan N-Gain

Analisis kemudian diperluas melalui perhitungan N-Gain untuk menilai tingkat peningkatan yang diperoleh dari selisih nilai tes sebelum dan sesudah. Langkah ini memberikan ilustrasi yang lebih jelas mengenai besaran peningkatan pembelajaran pada masing-masing kelompok. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 5 serta pada visualisasi diagram gambar 1.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N	Mean N-Gain	Std. Deviasi	Min.	Maks.	Kategori Dominan
Eksperimen	22	0,483	0,196	0,097	0,805	Sedang
Kontrol	19	0,203	0,361	-0,385	0,773	Rendah

Untuk memperoleh gambaran tingkat efektivitas peningkatan pembelajaran, dilakukan analisis N-Gain yang divisualisasikan menggunakan diagram pie.



Gambar 1. Diagram Pie Distribusi N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pola distribusi tersebut mengindikasikan bahwa capaian peningkatan pada kelas eksperimen nampak lebih unggul dibandingkan kelas kontrol, sehingga penggunaan Blooket berbasis gamifikasi terbukti memberikan pengaruh peningkatan yang lebih substansial daripada pendekatan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Studi ini bertujuan mengeksplorasi pengaruh implementasi Blooket berbasis gamifikasi dalam mengoptimalkan penguasaan kosakata atau leksikon Bahasa Indonesia di kalangan siswa bilingual kelas III sekolah dasar. Temuan analisis secara definitif menunjukkan bahwa implementasi Blooket berkontribusi signifikan terhadap lonjakan tes yang diberikan dalam aspek penguasaan kosakata. Secara holistik, pendekatan yang mengintegrasikan mekanisme permainan atau gamifikasi terbukti menghasilkan peningkatan yang superior dibandingkan metode instruksional yang konvensional, dimana ini relevan bagi siswa dalam konteks bilingual.

Perbandingan skor antara kelompok memperlihatkan selisih yang mencolok. Rata-rata kenaikan 24,91 poin pada kelompok eksperimen jauh melampaui peningkatan 7,10 poin pada kelompok kontrol. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya, bahwa pemanfaatan Blooket mampu memberikan kontribusi positif terhadap penguasaan kosakata (Sulistyanto and Asyhar 2024). Pola ini sejalan dengan pandangan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan minat belajar dalam pembelajaran kosakata (Buenaño et al. 2023) serta mendukung hasil penelitian lain yang menemukan bahwa platform berbasis permainan seperti Blooket mampu memunculkan perhatian, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran bahasa (Sartika et al. 2023). Temuan ini juga menguatkan kajian bahwa gamifikasi mampu memperkecil ketimpangan capaian akademik antar siswa dan menghasilkan pencapaian belajar yang lebih rata (Amany and Desire 2020; Zhang and Hasim 2023)

Analisis uji hipotesis secara statistik memperkuat kesimpulan tersebut. Data statistik yang ada mampu memperkuat simpulan tersebut melalui Uji *Wilcoxon Signed Rank* yang mengindikasikan lonjakan yang signifikan pada perolehan skor. Sementara itu, aplikasi Uji *Mann-Whitney U* terhadap skor *posttest* mengonfirmasi adanya selisih capaian yang signifikan antar kelompok. Berarti ini mengindikasikan bahwa peningkatan kosakata pada kelas eksperimen merupakan dampak langsung dari penggunaan Blooket berbasis gamifikasi (Christianto et al. 2024). Perbedaan peringkat rerata yang lebih besar pada kelompok eksperimen juga mengonfirmasi efektivitas media gamifikasi dalam meningkatkan penguasaan kosakata (Nabila and Nurhamidah 2024). Konsisten dengan Cancino (2024) yang juga setuju bahwa strategi gamifikasi lebih efektif daripada metode non-gamifikasi dalam pembelajaran kosakata sekolah dasar.

Pengaruh intervensi diperkuat oleh analisis *Normalized Gain (N-Gain)*. Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen mencapai kategori sedang kontras dengan kelompok kontrol yang hanya kategori rendah. Secara distribusi-pun, mayoritas peserta didik pada kelas yang menggunakan blooket tersebut pada kategori sedang hingga tinggi, sementara kelas konvensional didominasi oleh kategori rendah. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan Blooket meningkatkan nilai siswa secara keseluruhan, namun juga memperluas proporsi siswa yang mencapai kategori capaian lebih tinggi (Hidayati and Pratiwi 2024). Dengan demikian, media ini berperan tidak hanya dalam mempercepat pemerolehan kosakata, tetapi juga dalam meningkatkan retensi materi yang telah dipelajari

Temuan studi ini juga berbanding lurus dengan teori Nation (2020) dimana disebutkan bahwa penguasaan kosakata mencakup tiga aspek penting yaitu *form* (bentuk), *meaning* (makna), dan *use* (penggunaan). Melalui penyajian kuis interaktif yang menampilkan visual, konteks kalimat, dan pilihan makna, Blooket memungkinkan siswa memproses kosakata melalui kombinasi pengenalan bentuk kata, pemahaman makna, dan penggunaannya dalam konteks. Hal ini konsisten terhadap temuan Astuti et al. (2025) yang meneliti bahwa elemen multimedia dalam kegiatan belajar kosakata mendukung pencapaian aspek *form*, *meaning*, dan *use* secara lebih efektif dibandingkan aktivitas konvensional yang bersifat mekanistik (Agus 2025).

Temuan penelitian ini relevan dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa bilingual. Selama ini, pembelajaran kosakata di sekolah dasar banyak berfokus pada pendekatan hafalan dan latihan tertulis, yang cenderung kurang menarik bagi siswa bilingual (Kinanti and Sari 2024). Pendekatan ini juga berpotensi menjawab tantangan rendahnya ketertarikan siswa bilingual terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia (Dinihari et al. 2025). Keseluruhannya, studi ini secara definitif menyatakan bahwa implementasi Blooket berbasis gamifikasi terbukti efektif signifikan dalam mengakselerasi peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada peserta didik bilingual kelas III di tingkat sekolah dasar yang tercermin dari peningkatan skor *posttest*, keberhasilan statistik pada uji hipotesis, serta distribusi kategori N-Gain yang menunjukkan peningkatan yang lebih stabil dan merata.

SIMPULAN

Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa penggunaan Blooket berpengaruh menghasilkan peningkatan kosakata yang lebih signifikan dibandingkan metode konvensional. Secara teoritis, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa khususnya pada konteks bilingual yang sebelumnya hanya sedikit diteliti. Secara praktis, kajian ini menunjukkan bahwa media Blooket dapat menjadi alternatif atau opsi pembelajaran yang atraktif dan efektif bagi guru sekolah dasar.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti durasi perlakuan yang singkat, jumlah sampel terbatas, pengukuran hanya melalui tes, dan potensi pengaruh teknis seperti stabilitas internet. Studi selanjutnya dapat memperpanjang durasi, memperluas sampel, membandingkan platform gamifikasi lain, serta mengevaluasi dampak pada motivasi belajar, kemampuan berbicara, kerja sama sosial, dan berpikir kritis. Dengan eksplorasi berkelanjutan, gamifikasi berpotensi menjadi strategi yang adaptif untuk mendukung kompetensi bahasa siswa bilingual di SD.

REFERENSI

- Agus, Cecep. 2025. *Teknologi Dalam Pengajaran Kosakata Dan Tata Bahasa*. CV. Gita Lentera.
- Amany, Devia, and Aisyah Desire. 2020. “Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Guna Mendukung Program WFH Pada Saat Pandemik COVID-19.” 48–55.
- Astuti, Puji et al. 2025. “Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Dengan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Buto.” 2:286–97.
- Atikah, and Nurul Istiq’faroh. 2023. “Artikel Nusantara Educational Review Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkalian Di Kelas III SDN Sidoklumpuk.” *Ner* (1):23–32. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/ner/>.
- Buenaño, Cristina del Rocío Jordán et al. 2023. “Fostering English Vocabulary Learning through Gamification Strategy . A Preliminary Study.” *Conciencia Digital* 6(1):60–78.
- Cancino, Marco. 2024. “The Impact of A Gamified Approach on Vocabulary Learning and Vocabulary Self-Efficacy : Evidence From A Chilean Primary EFL School.”

- 19:33–43.
- Christianto, Heru et al. 2024. “Implementation of the Case Method with Blooket Media to Enhance Student Learning Outcomes in Radiochemical Material.” 16(1):62–67.
- Desrinelti, Desrinelti et al. 2021. “Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Dari Aspek Bahasa.” *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6(1):105. doi:10.29210/3003910000.
- Dinihari, Yulian et al. 2025. “Inovasi Bahan Ajar Literasi: Pendekatan Gamifikasi Dan Pedagogi Modern.” *EDUPEDIA Publisher* 1–191.
- Fahmi, Kaula et al. 2025. “Problematika Linguistik Dalam Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Siswa / I Sekolah Indonesia Jeddah.” 5(1):55–62. doi:10.53866/jimi.v5i1.628.
- Hair, Joseph F. et al. 2017. *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) - Joseph F. Hair, Jr., G. Tomas M. Hult, Christian Ringle, Marko Sarstedt.*
- Hendratno et al. 2022. “Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School.” 3(1):14–31.
- Hidayati, Elisa Fitrida, and Diani Ayu Pratiwi. 2024. “Implementasi Model Bergerak Dan Media Blooket Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Hidayati, Niswatin Nurul. 2020. “Bilingualisme Dan Multilingualisme: Pro Dan Kontra Pada Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak.” *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman* 10(0356):91–104.
- Istiq'faroh, Nurul et al. 2020. “Improving Elementary School Students' Creativity and Writing Skills through Digital Comics.” *Elementary Education Online* 19(2):426–35. doi:10.17051/ilkonline.2020.689661.
- Izzak, Arif. 2019. “Bilingualisme Dalam Perspektif Pengembangan Bahasa Indonesia.” *Mabasan* 3:15–29.
- Kinanti, Alen Isha, and Hesty Puspita Sari. 2024. “The Impact Of Blooket On Vocabulary Achievement Of Grade XI MIPA 2 Students At SMA Sutojayan.” 3(1).
- Kurniawan, Andri et al. 2023. *Teori Komunikasi Pembelajaran.*

- Lampropoulos, Georgios, and Antonis Sidiropoulos. 2024. "Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning." *Education Sciences* 14(4):1–28. doi:10.3390/educsci14040367.
- Miftah, M. 2019. "Strategi Komunikasi Efektif Dalam Pembelajaran." *Jurnal Teknодik* XII(2):084–094. doi:10.32550/teknodik.v12i2.473.
- Mufarrikoh, Zainatul. 2024. "Analisis Mann-Whitney Pada Pemahaman Materi Statistika Pendidikan." *Attractive: Innovative Education Journal* 6(1):390–98.
- Nabila, and Didah Nurhamidah. 2024. "Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan." 6(1):870–78.
- Nation, Paul. 2020. "The Different Aspects of Vocabulary Knowledge." Pp. 15–22 in *The Routledge Handbook of Vocabulary Studies*, edited by S. Webb. Oxon: Routledge.
- Ningrum, Emi Febrina. 2022. "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Kosa Kata Baku Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(1):83. doi:10.30659/pendas.9.1.83-98.
- Purwaningsih, Ni Wayan. 2021. "Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantuan Teori Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Siswa Di Kelas III SD No. 2 Pangsan Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka* 3(2):1–9.
- Qolby, Bunnaya Syifa. 2020. "Uji Mann Whitney Dalam Statistika Non Parametrik." *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* 2(1):3–16.
- Ramadhania, Sabrina, and Yamin Yamin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8(3):960–65. doi:10.31949/educatio.v8i3.3042.
- Rojas, Margarita Ortiz et al. 2025. "How Gamification Boosts Learning in STEM Higher Education : A Mixed Methods Study." *International Journal of STEM Education* 1–14.
- Sari, Dwi Novita, and Ahmad Rifqy Alfiyan. 2023. "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) Dalam Pembelajaran Untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review." *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1(1):43–52. doi:10.30812/upgrade.v1i1.3157.

- Sartika, Kiki Dwi et al. 2023. "The Use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery." *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education* 7(2):357. doi:10.29240/ef.v7i2.7406.
- Srirawat, S., and H. Y. Anchunda. 2023. "A Development of Learning Achievement in Memorizing English Vocabulary by Team–Game–Tournament (Tgt) Together with Blooket for Grade 6th Student of" *Journal of Modern Learning* <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/263157>.
- Subrata, Heru et al. 2023. "Pelatihan Praktik Baik Membaca Puisi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD." *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5(3):1135–47. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/btj/article/view/8114>.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Vol. 11. 5th ed. edited by Sutopo. Bandung: ALFABETA.
- Sulistyanto, Irwan, and Wildan Isna Asyhar. 2024. "The Effectiveness of Blooket Media Toward Student ' s Vocabulary Mastery." 12(02):222–37.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Vol. 4.
- Wulandari, Ana Yuniasti Retno, and Nur Qomaria. 2024. *Analisis Statistik Deskriptif Dan Uji Hipotesis Dengan SPSS*. Pertama. edited by B. A. Laksono. Madiun: CV. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Zai, Meti Putriwati. 2024. "Pengaruh Lingkungan Sosial Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia (Survei Pada SMP Negeri Di Kabupaten Nias)." 7(2):330–41.
- Zhang, Songcun, and Zuwati Hasim. 2023. "Gamification in EFL / ESL Instruction : A Systematic Review of Empirical Research." *Frontiers in Psychology* (January):1–12. doi:10.3389/fpsyg.2022.1030790.