



Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Blooket dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA

Nefri Labia Juasih

Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

*nefri.22051@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 18-04-2026

Accepted: 20-09-2026

Published: 30-09-2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis game Blooket terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi peluang kejadian majemuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan kelas XII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas XII-E sebagai kelas kontrol, masing-masing terdiri atas 32 siswa. Data penelitian diperoleh melalui angket motivasi belajar, tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kedua kelas berada pada kategori sangat baik. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata meningkat dari 67,25 menjadi 80,16 dan hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sementara itu, pada kelas kontrol rata-rata motivasi meningkat dari 66,44 menjadi 67,63, tetapi tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi $0,309 > 0,05$. Hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 59,44 menjadi 84,13 dengan nilai N-Gain sebesar 0,609, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,66 menjadi 74,19 dengan nilai N-Gain sebesar 0,327. Kedua nilai N-Gain berada pada kategori sedang, tetapi peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi peluang kejadian majemuk.

Kata kunci: Blooket, motivasi belajar, hasil belajar, peluang kejadian majemuk, pembelajaran matematika..

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of Blooket-based game learning media in improving students' learning motivation and mathematics learning outcomes on the topic of compound probability events. This study used a quantitative approach involving class XII-D as the experimental class and class XII-E as the control class, with 32 students in each class. Data were collected through learning motivation questionnaires, pretests, posttests, and learning implementation observation sheets. The results showed that learning implementation in both classes was categorized as very good. Students' learning motivation in the experimental class increased significantly, with the mean score increasing from 67.25 to 80.16 and a significance value of $0.000 < 0.05$, while the control class increased from 66.44 to 67.63 with a significance value of $0.309 > 0.05$. Students' learning outcomes in the experimental class increased from 59.44 to 84.13, with an N-Gain score of 0.609, while the control class increased from 61.66 to 74.19, with an N-Gain score of 0.327. Therefore, Blooket-based game learning media is effective in improving students' learning motivation and mathematics learning outcomes on compound probability events.

Keywords: Blooket, Game-Based Learning, Learning Motivation, Mathematics Learning Outcomes, Probability.

Pengutipan APA:

Juasih, N.L. (2026). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Blooket dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(9).



PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Motivasi belajar yang baik dapat meningkatkan, memperkuat, dan mengarahkan proses belajar secara optimal (Fernando et al., 2024). Dalam proses pembelajaran, motivasi yang tinggi dapat terlihat dari ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas, keuletan menghadapi kesulitan, ketertarikan terhadap materi, serta kemandirian dalam mengelola proses belajar (Sadirman, 2016). Motivasi belajar juga memiliki kontribusi terhadap hasil belajar karena siswa yang memiliki motivasi kuat cenderung lebih aktif dan tekun dalam mengikuti pembelajaran (Juliyanti et al., 2021). Siswa dengan motivasi tinggi umumnya lebih mampu menghadapi tantangan, mempertahankan fokus, dan memahami materi sehingga hasil belajar yang diperoleh cenderung lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah (Nurfauzan et al., 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menantang, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Uno (2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat mendorong motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian, memberikan tantangan, menciptakan suasana menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Mahmubi dan Homaidi, 2025). Penerapan permainan dalam pembelajaran matematika juga telah menunjukkan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Andriyani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi melalui suasana belajar yang menarik dan interaktif. Trisanti et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penerapan permainan dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan Hardiansyah et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar yang ditunjukkan melalui meningkatnya antusiasme dan skor belajar siswa.

Perkembangan teknologi turut mendorong penggunaan permainan dalam pembelajaran ke dalam bentuk digital. Permainan digital memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menyenangkan, dan dapat mendorong keterlibatan aktif siswa (Sriyanta, 2023). Selain itu, fitur umpan balik secara langsung memungkinkan siswa mengetahui kesalahan dan melakukan perbaikan secara mandiri sehingga dapat mendukung pemahaman dan motivasi belajar (Handina, 2025). Penggunaan elemen permainan berupa poin, level, dan kompetisi terstruktur juga dapat meningkatkan partisipasi aktif serta rasa percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika adalah Blooket. Platform ini menyediakan berbagai mode permainan interaktif yang memungkinkan guru memadukan materi pembelajaran dengan aktivitas kuis dan kompetisi.

Blooket memiliki potensi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa melalui pendekatan berbasis permainan (Nur'aeni dan Hasanudin, 2023). Berbagai mode permainan yang tersedia dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran dan melibatkan siswa melalui tantangan serta kompetisi berbasis poin (Fadli dan Adipta, 2024). Integrasi unsur hiburan dan edukasi tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang tidak monoton (Adiningsih dan Sulur, 2024). Penggunaan Blooket juga berpotensi meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa yang merupakan bagian penting dari motivasi belajar. Peningkatan motivasi selanjutnya dapat mendorong siswa untuk lebih tekun menyelesaikan tugas dan mempertahankan fokus dalam memahami materi sehingga berkontribusi terhadap hasil belajar (Pradipta dan Lestari, 2025).

Berdasarkan identifikasi awal di SMAN 4 Sidoarjo, ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hasil survei awal menunjukkan bahwa rata-rata skor angket motivasi belajar siswa kelas XII sebesar 56% dan termasuk dalam kategori rendah. Kondisi tersebut terutama terlihat pada aspek attention atau perhatian, yang menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar berkaitan dengan keterbatasan media pembelajaran dan kurangnya interaktivitas dalam pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih minim menggunakan media pembelajaran interaktif. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi Blooket dalam mendukung pembelajaran. Fadli dan Adipta (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta kreativitas guru. Wongsaming et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan Blooket efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika siswa. Sementara itu, Sinaga et al. (2025) menyoroti pemanfaatan Blooket oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas pembelajaran matematika berbasis Blooket terhadap motivasi belajar dan hasil belajar secara bersamaan masih terbatas. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian pada pengukuran peningkatan motivasi belajar, khususnya aspek attention, serta hasil belajar setelah penerapan Blooket dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini berfokus pada efektivitas pembelajaran matematika berbasis Blooket melalui mode permainan Gold Quest dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. Penelitian ini secara khusus mengkaji keterlaksanaan pembelajaran berbasis Blooket, efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta efektivitasnya terhadap hasil belajar matematika. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris

mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan mendukung peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental. Subjek penelitian terdiri atas kelas XII-D sebagai kelas eksperimen dan XII-E sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing kelas berjumlah 32 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran matematika materi peluang kejadian majemuk berbantuan media game Blooket, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa Blooket. Penelitian dilaksanakan melalui tahapan pemberian angket motivasi awal, pretest, pelaksanaan pembelajaran, posttest, dan angket motivasi akhir. Instrumen penelitian terdiri atas angket motivasi belajar dan tes hasil belajar berupa soal uraian. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji Mann-Whitney untuk data motivasi yang tidak seluruhnya berdistribusi normal, serta paired samples t-test dan N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Penggunaan instrumen dan prosedur penelitian disesuaikan dengan prinsip penelitian kuantitatif serta pengukuran variabel pendidikan (Sugiyono, 2019).

HASIL

Pelaksanaan pembelajaran matematika materi peluang kejadian majemuk dilakukan pada kelas XII-D sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game Blooket dan kelas XII-E sebagai kelas kontrol tanpa bantuan Blooket. Masing-masing pembelajaran dilaksanakan sebanyak satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×40 menit (2 JP). Rangkaian penelitian meliputi pemberian angket motivasi belajar awal pada Rabu, 21 Januari 2025 selama 30 menit untuk masing-masing kelas, pelaksanaan pretest, pembelajaran, dan posttest pada Jumat, 23 Januari 2025, serta pemberian angket motivasi belajar akhir pada Senin, 26 Januari 2025 selama 30 menit untuk masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, pembelajaran menggunakan Blooket dilaksanakan melalui tahap orientasi, demonstrasi, latihan terbimbing, umpan balik, dan latihan mandiri. Pada tahap latihan terbimbing, siswa diarahkan mengikuti kuis melalui Blooket menggunakan game ID yang diberikan guru. Siswa mengerjakan soal secara mandiri, kemudian hasil permainan ditampilkan melalui leaderboard. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh peringkat tertinggi, sedangkan pada tahap umpan balik guru bersama siswa membahas soal yang banyak dijawab kurang tepat untuk memperkuat pemahaman konsep.

Tabel 1. Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

Aktivitas	Observer 1	Observer 2
Aktivitas Guru	22 (95,65%)	21 (91,30%)
Aktivitas Siswa	22 (95,65%)	20 (86,96%)

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik. Aktivitas guru memperoleh total skor 22 dengan persentase 95,65% dari observer 1 dan total skor 21 dengan persentase 91,30% dari observer 2. Sementara itu, aktivitas siswa memperoleh total skor 22 dengan persentase 95,65% dari observer 1 dan total skor 20 dengan persentase 86,96% dari observer 2. Perbedaan penilaian antarobserver terjadi pada beberapa indikator, terutama tahap orientasi dan penutup. Pada tahap penutup terdapat satu indikator yang belum terlaksana, yaitu penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Pada aktivitas siswa, observer 2 memberikan skor lebih rendah pada tahap orientasi karena respons siswa ketika guru memberikan pertanyaan pada awal pembelajaran masih kurang aktif. Meskipun demikian, seluruh tahapan pembelajaran secara keseluruhan telah terlaksana sesuai dengan sintaks dan RPP yang telah disusun.

Pada kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan menggunakan tahapan pembelajaran yang sama, yaitu orientasi, demonstrasi, latihan terbimbing, umpan balik, dan latihan mandiri, tetapi tanpa menggunakan media Blooket. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh total skor 23 dari observer 1 dan 23 dari observer 2 dengan persentase keterlaksanaan masing-masing sebesar 100%. Aktivitas siswa memperoleh total skor 20 dengan persentase 86,96% dari observer 1 dan total skor 21 dengan persentase 91,30% dari observer 2. Perbedaan penilaian terjadi pada tahap latihan terbimbing karena sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan ketika diberikan kesempatan oleh guru. Pada tahap umpan balik, sebagian siswa juga masih kurang aktif dalam menyampaikan alasan atas jawaban yang telah dipilih. Meskipun demikian, aktivitas guru dan siswa pada kelas kontrol tetap berada pada kategori sangat baik dan seluruh tahapan pembelajaran telah terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

Aktivitas	Observer 1	Observer 2
Aktivitas Guru	23 (100%)	23 (100%)
Aktivitas Siswa	20 (86,96%)	21 (91,30%)

Data motivasi belajar diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa motivasi belajar awal kedua kelas relatif serupa dan didominasi kategori cukup rendah. Pada kelas eksperimen terdapat 15 siswa (46,875%) dalam kategori cukup rendah, 13 siswa (40,625%) dalam

kategori rendah, dan 4 siswa (12,5%) dalam kategori tinggi. Sementara itu, pada kelas kontrol terdapat 20 siswa (62,5%) dalam kategori cukup rendah, 10 siswa (31,25%) dalam kategori rendah, 1 siswa (3,125%) dalam kategori tinggi, dan 1 siswa (3,125%) dalam kategori sangat rendah. Tidak terdapat siswa pada kedua kelas yang termasuk kategori sangat tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar awal kedua kelas relatif serupa sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 3. Motivasi Belajar Awal Siswa

Kriteria	Eksperimen	Eksperimen	Kontrol	Kontrol
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	0	0	0	0
Tinggi	4	12,5	1	3,125
Cukup Rendah	15	46,875	20	62,5
Rendah	13	40,625	10	31,25
Sangat Rendah	0	0	1	3,125
Total	32	100	32	100

Setelah pembelajaran, terjadi perubahan motivasi belajar yang cukup jelas pada kedua kelas. Pada kelas eksperimen, sebanyak 1 siswa (3,125%) berada pada kategori sangat tinggi, 28 siswa (87,5%) berada pada kategori tinggi, dan 3 siswa (9,375%) berada pada kategori rendah. Tidak terdapat siswa dalam kategori cukup rendah maupun sangat rendah. Sebaliknya, pada kelas kontrol tidak terdapat siswa dalam kategori sangat tinggi, 2 siswa (6,25%) berada pada kategori tinggi, 11 siswa (34,375%) berada pada kategori cukup rendah, 18 siswa (56,25%) berada pada kategori rendah, dan 1 siswa (3,125%) berada pada kategori sangat rendah. Dengan demikian, motivasi belajar akhir siswa pada kelas eksperimen didominasi kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol masih didominasi kategori rendah.

Tabel 4. Motivasi Belajar Akhir Siswa

Kriteria	Eksperimen	Eksperimen	Kontrol	Kontrol
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	1	3,125	0	0
Tinggi	28	87,5	2	6,25
Cukup Rendah	0	0	11	34,375
Rendah	3	9,375	18	56,25
Sangat Rendah	0	0	1	3,125
Total	32	100	32	100

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, motivasi belajar awal memiliki nilai minimum 57, maksimum 87, mean 67,25, dan standar deviasi 6,436. Motivasi belajar akhir memiliki nilai minimum 61, maksimum 91, mean 80,16, dan standar deviasi 6,461. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 12,91 dari 67,25 menjadi 80,16. Pada kelas kontrol, motivasi belajar awal memiliki nilai minimum 51, maksimum 82, mean 66,44, dan standar deviasi 5,853, sedangkan motivasi belajar akhir memiliki nilai minimum 52, maksimum 84, mean 67,63, dan standar deviasi 6,539. Peningkatan rata-rata pada kelas kontrol hanya sebesar 1,19 dari 66,44 menjadi 67,63.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar

Kelas	Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	Motivasi Awal	32	57	87	67,25	6,436
Eksperimen	Motivasi Akhir	32	61	91	80,16	6,461
Kontrol	Motivasi Awal	32	51	82	66,44	5,853
Kontrol	Motivasi Akhir	32	52	84	67,63	6,539

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa data motivasi belajar awal kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. 0,011 dan motivasi belajar akhir memperoleh nilai Sig. 0,000, sehingga keduanya tidak berdistribusi normal karena Sig. < 0,05. Sementara itu, motivasi belajar awal dan akhir kelas kontrol masing-masing memperoleh nilai Sig. 0,200 sehingga berdistribusi normal karena Sig. > 0,05. Karena terdapat data yang tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis motivasi belajar dilakukan menggunakan statistik nonparametrik.

Tabel 6. Uji Normalitas Motivasi Belajar

Jenis Data	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Motivasi Awal Eksperimen	0,178	32	0,011	Tidak Normal
Motivasi Akhir Eksperimen	0,240	32	0,000	Tidak Normal
Motivasi Awal Kontrol	0,126	32	0,200*	Normal
Motivasi Akhir Kontrol	0,117	32	0,200*	Normal

Hasil uji Mann-Whitney pada kelas eksperimen memperoleh nilai Mann-Whitney U sebesar 114,000, Wilcoxon W sebesar 642,000, Z sebesar -5,352, dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar awal dan akhir. Mean rank motivasi akhir sebesar 44,94 lebih tinggi daripada motivasi awal sebesar 20,06. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh Mann-Whitney U sebesar 436,500,

Wilcoxon W sebesar 964,500, Z sebesar -1,016, dan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,309. Karena $0,309 > 0,05$, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi awal dan akhir kelas kontrol. Mean rank motivasi akhir sebesar 34,86 memang lebih tinggi daripada motivasi awal sebesar 30,14, tetapi peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik.

Tabel 7. Hasil Uji Mann-Whitney Motivasi Belajar

Kelas	Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Eksperimen	114,000	642,000	-5,352	0,000
Kontrol	436,500	964,500	-1,016	0,309

Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan Blooket memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan rata-rata motivasi pada kelas eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari 67,25 menjadi 80,16 dibandingkan dari 66,44 menjadi 67,63. Temuan ini menunjukkan bahwa unsur permainan, sistem poin, leaderboard, umpan balik langsung, dan suasana pembelajaran yang interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Fadli dan Adipta (2024) serta Sinaga et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Blooket dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan motivasi serta keterlibatan siswa.

Hasil belajar matematika diperoleh melalui pretest dan posttest yang masing-masing terdiri atas 4 soal uraian. Pada kelas eksperimen, jumlah data valid sebanyak 32 siswa. Nilai pretest memiliki minimum 44, maksimum 73, mean 59,44, dan standar deviasi 7,011, sedangkan nilai posttest memiliki minimum 76, maksimum 96, mean 84,13, dan standar deviasi 5,047. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar meningkat sebesar 24,69 dari 59,44 menjadi 84,13 setelah pembelajaran menggunakan Blooket.

Tabel 8. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	44	73	59,44	7,011
Posttest	32	76	96	84,13	5,047

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Nilai signifikansi pretest sebesar 0,856 dan posttest sebesar 0,151, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, pengujian selanjutnya dilakukan menggunakan paired samples t-test. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan mean difference sebesar -24,688. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan nilai posttest lebih tinggi daripada pretest.

Tabel 9. Paired Samples Test Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	24,688	8,555	1,512	- 27,772	- 21,603	16,324	31	0,000

Analisis N-Gain menunjukkan bahwa rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 59,4375 dan posttest sebesar 84,125, dengan nilai N-Gain sebesar 0,608628659 atau 0,609. Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain, nilai tersebut termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan Blooket mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan tingkat peningkatan kategori sedang.

Tabel 10. N-Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data	Pretest	Posttest	N-Gain
Hasil Belajar	59,4375	84,125	0,608628659

Pada kelas kontrol, nilai pretest memiliki minimum 47, maksimum 73, mean 61,66, dan standar deviasi 6,945. Sementara itu, nilai posttest memiliki minimum 60, maksimum 84, mean 74,19, dan standar deviasi 6,098. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar kelas kontrol meningkat dari 61,66 menjadi 74,19. Meskipun terjadi peningkatan, besar peningkatan tersebut lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Tabel 11. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	47	73	61,66	6,945
Posttest	32	60	84	74,19	6,098

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada kelas kontrol menunjukkan bahwa data pretest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,091 dan posttest sebesar 0,363. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil paired samples t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan mean difference sebesar -12,531. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest pada kelas kontrol.

Tabel 12. Paired Samples Test Hasil Belajar Kelas Kontrol

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest - Posttest	12,531	7,076	1,251	- 15,082	- 9,980	10,019	31	0,000

Hasil analisis N-Gain pada kelas kontrol menunjukkan rata-rata pretest sebesar 61,65625, posttest sebesar 74,1875, dan N-Gain sebesar 0,326813366 atau 0,327. Nilai tersebut termasuk kategori sedang. Jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,609 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,327. Dengan demikian, meskipun kedua kelas sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang, peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan Blooket lebih besar dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa Blooket.

Tabel 13. N-Gain Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data	Pretest	Posttest	N-Gain
Hasil Belajar	61,65625	74,1875	0,326813366

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi peluang kejadian majemuk. Motivasi belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,309 sehingga tidak mengalami perubahan yang signifikan. Pada hasil belajar, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata dari 59,44 menjadi 84,13 dengan N-Gain 0,609, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,66 menjadi 74,19 dengan N-Gain 0,327. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Blooket memberikan peningkatan yang lebih besar terhadap hasil belajar dibandingkan pembelajaran tanpa Blooket.

Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game Blooket efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi peluang kejadian majemuk. Peningkatan hasil belajar tersebut juga berjalan searah dengan peningkatan motivasi belajar. Penggunaan Blooket memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui permainan, poin, leaderboard, dan umpan balik langsung sehingga siswa lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wongsaming et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Blooket dapat mendukung peningkatan kemampuan matematika siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori sangat baik. Pada kelas eksperimen, keterlaksanaan aktivitas guru memperoleh persentase 95,65% dan 91,30%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 95,65% dan 86,96% berdasarkan dua observer. Pada kelas kontrol, aktivitas guru memperoleh persentase 100%, sedangkan aktivitas siswa sebesar 86,96% dan 91,30%. Perbedaan penilaian antarobserver hanya terdapat pada beberapa indikator, tetapi secara keseluruhan seluruh tahapan pembelajaran telah terlaksana sesuai

sintaks yang direncanakan. Penggunaan Blooket pada kelas eksperimen memberikan suasana pembelajaran yang lebih interaktif melalui permainan, poin, umpan balik, dan leaderboard, sehingga siswa lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Fadli dan Adipta (2024) serta Sinaga et al. (2025) yang menyatakan bahwa Blooket dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pada aspek motivasi belajar, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 67,25 menjadi 80,16, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 66,44 menjadi 67,63. Hasil uji Mann-Whitney pada kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar awal dan akhir. Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi $0,309 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Secara kategorikal, setelah pembelajaran sebanyak 28 siswa (87,5%) kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol masih didominasi kategori rendah sebanyak 18 siswa (56,25%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam Blooket dapat mendorong keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran, sebagaimana didukung oleh Fadli dan Adipta (2024), Keller (2010), dan Sinaga et al. (2025).

Pada aspek hasil belajar, rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 59,44 menjadi 84,13, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,66 menjadi 74,19. Hasil paired samples t-test pada kedua kelas memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Meskipun kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi. Hal tersebut terlihat dari nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,609, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,327, dan keduanya termasuk kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan Blooket memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan pembelajaran tanpa Blooket. Temuan tersebut sejalan dengan Wongsaming et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran dapat mendukung peningkatan kemampuan matematika siswa.

Secara keseluruhan, peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen berjalan searah dengan peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan Blooket memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui permainan, sistem poin, leaderboard, dan umpan balik langsung sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dalam memahami dan menyelesaikan soal. Kondisi tersebut dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi peluang kejadian majemuk. Dengan demikian, berdasarkan peningkatan motivasi, hasil belajar, serta nilai N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan Blooket.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi peluang kejadian majemuk. Keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori sangat baik. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan rata-rata motivasi meningkat dari 67,25 menjadi 80,16, sedangkan pada kelas kontrol peningkatan dari 66,44 menjadi 67,63 tidak signifikan dengan nilai signifikansi $0,309 > 0,05$. Hasil belajar kelas eksperimen juga meningkat dari rata-rata 59,44 menjadi 84,13 dengan N-Gain 0,609, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,66 menjadi 74,19 dengan N-Gain 0,327. Dengan demikian, Blooket memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa Blooket.

REFERENSI

- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). Modul penyusunan soal HOTS untuk SMA. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fadli, A., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 16–19.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer.
- Lumbantoruan, R. A. (2019). *Dasar-dasar teori peluang dan statistika*. Jakarta: Erlangga.
- Nainggolan, M., et al. (2024). Penerapan media games Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 441–450.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Permendikbud. (2017). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2017 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanti, R., & Supriyono. (2018). Penerapan model pembelajaran langsung untuk meningkatkan keterampilan menulis deskripsi bagi siswa sekolah dasar. *JPGSD*, 6(5), 839–848.
- Rahmayanti, N., & Junaedi, A. (2024). Keefektifan penerapan model PBL berbantuan media Blooket terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 100–110.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sinaga, T., et al. (2025). Pemanfaatan platform Blooket oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 45–52.
- Sinambela, L. P. (2014). *Metodologi penelitian kuantitatif: Untuk bidang ilmu administrasi, kebijakan publik, ekonomi, sosiologi, komunikasi dan ilmu sosial lainnya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational psychology: Theory and practice (11th ed.)*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.

- Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, A. (2014). Pengukuran psikologis. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Tohir, M., et al. (2022). Matematika SMA: Buku siswa dan buku guru kelas XII Kurikulum Merdeka. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Trisanti, W., et al. (2021). Efektivitas permainan edukatif dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 199–210.
- Uno, H. B. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wongsaming, A., Yonwilad, W., & Tongmual, N. (2023). The effectiveness of cooperative learning management using the TGT technique and Blooket applications towards problem-solving abilities of seventh grade students. *Journal of Green Learning*, 3(1), 17–26.