



Efektivitas Media Pembelajaran *Blooket* Terhadap Minat Belajar Bahasa Mandarin Peserta Didik Kelas XI di SMKN 2 Surabaya

Blooket 互动教学平台对泗水二职校高二学生汉语学习兴趣的影响研究

Girlie Kayla Andini

girlie.22036@mhs.unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya

Urip Zaenal Fanani

zaenalfanani@unesa.ac.id

Universitas Negeri Surabaya



ABSTRAK

Kata Kunci:
Blooket;
Minat Belajar;
Pembelajaran
Bahasa
Mandarin;

Penelitian ini dilakukan guna menguji sejauh mana penggunaan media *Blooket* mampu meningkatkan ketertarikan siswa kelas XI SMKN 2 Surabaya dalam mempelajari bahasa Mandarin. Desain kuasi eksperimental diterapkan dalam penelitian ini, dengan pemilihan sampel secara purposif. Kelas XI TKJ 1 sebagai kelas yang di beri perlakuan dan XI TKR 2 berfungsi sebagai kelas pembanding. Data dikumpulkan melalui angket dan pengamatan, kemudian dianalisis melalui uji validitas dan reabilitas, analisis uji N-gain serta Wilcoxon Signed Rank Test menggunakan SPSS Statistics 25. Hasil temuan menunjukkan skor observasi kelompok yang mendapat perlakuan mencapai rata-rata 90,4% (kategori “sangat baik”), jauh melampaui kelompok pembanding yang hanya berada di angka 45%. Disamping itu, uji N-Gain menunjukkan capaian rata-rata 0,7019 (tergolong “tinggi”). Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) dari uji wilcoxon Signed-Rank tercatat 0,000, yang berarti hipotesis nol di tolak dan hipotesis satu di terima.



Disimpulkan bahwa *Blooket* efektif digunakan dalam meningkatkan minat, keterlibatan dan antusiasme belajar bahasa Mandarin.



摘要

关键词: *Blooket*、学习兴趣、汉语教学。

本研究旨在探讨使用 *Blooket* 教学工具对提高泗水第 2 职业高中 (SMKN 2 Surabaya) 十一年级学生学习汉语兴趣的成效。研究采用准实验设计, 并通过目的性抽样法选取研究对象, 将十一年级 TKJ 1 班设为实验组, TKR 2 班设为对照组。数据通过问卷调查与课堂观察方式收集, 随后借助 SPSS Statistics 25 软件进行效度与信度检验, 并开展 N-gain 分析及 Wilcoxon 符号秩检验。研究结果显示, 实验组的平均观察得分达到 90.4%, 属于“非常好”等级, 明显高于对照组仅获得的 45%。此外, N-Gain 评估所得平均值为 0.7019, 属于“高”水平; Wilcoxon 符号秩检验所得的渐近显著性 (双尾) 为 0.000, 表明原假设 (H_0) 被拒绝, 备择假设 (H_1) 被接受。综上所述, 可以得出结论: *Blooket* 能够有效提升学生学习汉语的兴趣、参与度与积极性。

PENDAHULUAN

SMKN 2 Surabaya adalah salah satu sekolah menengah kejuruan unggulan di Surabaya, yang memiliki berbagai prestasi di bidang akademik, teknologi, dan kegiatan ekstrakurikuler, baik di tingkat provinsi maupun nasional. Namun, berdasarkan pengamatan awal selama menjalani praktik mengajar di SMKN 2 Surabaya, pembelajaran bahasa Mandarin sebagian besar masih dilakukan menggunakan metode ceramah dan diskusi yang tradisional. Pendekatan ini menyebabkan kurangnya keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bahasa Mandarin, terlihat dari banyaknya peserta didik yang tampak tidak memperhatikan dan berbicara satu sama lain selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, para pengajar bahasa Mandarin di sekolah tersebut menyebutkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran masih tergolong rendah, terutama karena bahasa Mandarin dianggap sebagai mata pelajaran pilihan lokal, sehingga peserta didik cenderung memprioritaskan pelajaran kejuruan mereka.



Masalah ini menyoroti isu yang lebih luas dalam konteks pembelajaran bahasa asing di Indonesia. Pada era globalisasi seperti saat ini, menguasai bahasa asing merupakan aset penting yang dibutuhkan peserta didik untuk berhasil baik di lingkungan pendidikan maupun karier, bahasa Mandarin memainkan peran kunci seiring semakin mendalamnya hubungan ekonomi, sosial, dan budaya antara Indonesia dan negara-negara penutur bahasa Mandarin. Namun, para peserta didik yang belajar bahasa Mandarin sering menghadapi tantangan dalam menghafal kosakata, memahami aturan tata bahasa, dan mengucapkan nada dengan akurat. Tantangan tersebut dapat menurunkan minat mereka dalam belajar jika tidak didukung oleh media pembelajaran yang menarik (Afaria et al., 2022). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa tingkat antusiasme dalam belajar memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa yang efektif (Destriana & Farida, 2025). Sementara pembelajaran interaktif yang didukung teknologi dapat meringankan tekanan belajar dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat serta menerapkan materi yang dipelajari (Aswad et al., 2024).

Kehadiran media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk merespons persoalan tersebut. Media pendidikan sebagai alat yang membantu pendidik dalam menyediakan materi pembelajaran bagi peserta didik, sehingga memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Khuluq, S, K. 2022). Salah satu jenis media interaktif berbasis teknologi yang semakin populer untuk meningkatkan minat belajar bahasa Mandarin adalah *Blooket* (Febriana, N, 2023). *Blooket* adalah permainan edukasi daring yang menawarkan berbagai gaya permainan, membuka peluang bagi peserta didik untuk merasakan pengalaman belajar baru yang lebih segar, yang akan turut mendorong ketertarikan mereka terhadap pembelajaran bahasa Mandarin (Faruq & Amri, 2023). Minat belajar sangat erat kaitannya dengan kondisi psikologis siswa, yang memengaruhi fokus dan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan (Maksum, 2025), serta tercermin melalui rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan aktif mereka dalam aktivitas belajar yang mereka anggap bermanfaat (Fadhillah et al., 2024).

Beberapa kajian terdahulu pernah membahas seberapa efektif media belajar bergaya permainan digital dalam mempengaruhi ketertarikan belajar siswa, seperti penerapan *Quizizz* dalam Pendidikan Islam (Nabiha, 2022), *Blooket* untuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di tingkat sekolah dasar (Rahmawati et al., 2025), *Quizizz* dan *Kahoot!* dalam pendidikan bahasa Arab (Afaria et al., 2022), serta *Kahoot!* yang digunakan untuk pelajaran IPAS di sekolah dasar (Indriani & Desyandri, 2022). Dari berbagai penelitian tersebut, secara konsisten menunjukkan bahwa media berbasis permainan digital memberi dampak terhadap minat belajar peserta didik.



Meski demikian, belum ada yang secara khusus meneliti penggunaan *Blooket* dalam pendidikan bahasa Mandarin bagi peserta didik di sekolah menengah kejuruan (SMK). Unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus objeknya, yakni menelaah sejauh mana *Blooket* efektif dalam memengaruhi minat belajar bahasa Mandarin pada peserta didik kelas XI di SMK, yang belum banyak diteliti sebelumnya.

Mengacu pada pemaparan sebelumnya, riset ini disusun dengan tujuan (1) memaparkan bagaimana alat pembelajaran *Blooket* diterapkan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Mandarin di kalangan siswa kelas XI SMKN 2 Surabaya; (2) memaparkan secara rinci keefektifan alat pembelajaran *Blooket* dalam meningkatkan minat belajar bahasa Mandarin di kalangan peserta didik tersebut; dan (3) memberikan wawasan mengenai reaksi siswa terhadap penggunaan alat pembelajaran *Blooket* dalam pendidikan bahasa Mandarin peserta didik kelas XI di SMKN 2 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berjenis eksperimental, di mana pengaruh variabel bebas (bentuk perlakuan) terhadap variabel terikat diukur dalam kondisi yang dikendalikan secara ketat sebagaimana dengan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019). Rancangan kuasi-eksperimen digunakan sebagai kerangka kerja, dengan membandingkan capaian belajar antara kelompok yang menerima perlakuan *Blooket* dan kelompok yang tidak.

Seluruh siswa kelas XI TKJ 1 dan XI TKR 2 SMK Negeri 2 Surabaya tahun ajaran 2025/2026, yang berjumlah 70 orang, menjadi populasi penelitian ini. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive/cluster sampling*, yaitu kelas XI TKJ 1 (35 siswa) dipilih sebagai kelas yang diberi perlakuan (kelas eksperimen) dan kelas XI TKR 2 dipilih sebagai pembanding (kelas kontrol). Kedua kelas dipilih berdasarkan jumlah siswa, tingkat kemampuan awal bahasa Mandarin, dan rekomendasi dari guru. Pilihan ini dimaksudkan untuk menjaga validitas internal penelitian.

Dua alat pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan kuesioner berskala likert 5 pilihan (Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Lembar observasi berfungsi mengukur derajat keterlibatan dan semangat peserta didik serta konsistensi cara mengajar guru sepanjang proses belajar, sementara kuesioner dipakai



untuk mengukur minat belajar para peserta didik sebelum dan sesudah penerapan *Blooket* di kelas eksperimen. Sebelum digunakan, validitas angket diuji menggunakan korelasi produk-momen Pearson, dan reliabilitasnya diuji menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* (dianggap reliabel jika nilainya $> 0,70$).

Data diolah melalui statistik deskriptif dalam bentuk persentase, dengan bantuan program SPSS Versi 25 sebagai alat bantu. Untuk menentukan peningkatan minat belajar antara *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji normalitas Shapiro-Wilk, diikuti dengan analisis N-Gain untuk mengukur besarnya peningkatan, serta Uji Wilcoxon Signed-Rank sebagai uji hipotesis nonparametrik karena data tidak terdistribusi secara normal sepenuhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 11-20 Mei 2026 di SMKN 2 Surabaya. Temuan dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan *Blooket* dalam proses pembelajaran pada kelompok eksperimen tercatat memperoleh rata-rata 90,4% yang termasuk ketogori penilaian “sangat baik”. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan teknik pengajaran tradisional hanya mencapai 45%.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Data

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil	Kategori
1	Rata-rata Observasi Kelas Eksperimen	90,4%	Sangat Baik
2	Rata-rata Observasi Kelas Kontrol	45%	Cukup
3	Angket Peserta Didik (Pretest-Posttest)	70% -> 91%	Meningkat
4	N-Gain (Rata-rata angkat)	0,7019	Tinggi
5	Wilcoxon Signed Rank Test (Asymp Sig. 2-tailed)	0,000	H_0 di tolak, H_1 di terima

Hasil analisis inferensial menguatkan pengamatan deskriptif tersebut. Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk, skor praujian tidak mengikuti distribusi normal (Sig. = 0,040), pengujian Wilcoxon Signed memperlihatkan hasil Z mencapai -5,162, dengan taraf signifikansi dua sisi (Asymp. Sig. 2-tailed) 0,000.



Hasil dari angket respon peserta didik juga memperkuat pengamatan ini. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata terkait lingkungan pembelajaran, teknik pengajaran, materi pelajaran, dan media pembelajaran berkisar antara 45% hingga 82%. Sebaliknya, setelah perlakuan, nilai-nilai tersebut secara konsisten meningkat menjadi antara 90% hingga 93%, dengan sebagian besar siswa memilih opsi “Sangat Setuju” atau “Setuju”. Selama proses pembelajaran, peneliti mengintegrasikan dua mode permainan *Blooket*, yaitu *Fishing Frenzy* dan *Racing*, yang dipilih karena karakteristiknya yang kompetitif dan bergerak cepat, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam menjawab pertanyaan seputar kosakata (Hanzi-Pinyin) dan tata bahasa Mandarin.

Hasil ini selaras dengan pemikiran bahwa media belajar interaktif berpotensi meningkatkan fokus, semangat, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran (Arsyad, 2019), sedangkan pendekatan gamifikasi mampu memacu motivasi serta keterlibatan peserta didik lewat suasana belajar yang lebih menyenangkan (Hamari, dkk. 2014). Selain itu, hasil ini mendukung empat indikator minat belajar yang dijabarkan oleh Slameto (2015) yaitu kesenangan, fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif, yang semuanya terlihat menonjol pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, temuan ini mendukung penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk. (2025) yang mencatat pengaruh nyata *Blooket* terhadap ketertarikan belajar mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, serta penelitian oleh Nabiha (2022) dan Afaria, dkk. (2022) yang masing-masing menyoroti pengaruh signifikan dari *Quizizz* dan *Kahoot!* terhadap minat belajar dalam mata pelajaran yang berbeda. Kesamaan pada hasil ini mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi berpeluang besar mendongkrak minat belajar lintas jenjang dan mata pelajaran, tak terkecuali bahasa Mandarin yang kerap di pandang sulit oleh peserta didik di SMK.

KESIMPULAN

Merujuk pada temuan pembahasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa penerapan *Blooket* pada kelompok eksperimen terbukti sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI SMKN 2 Surabaya, dengan skor observasi rata-rata sebesar 90,4% dibandingkan dengan 45% di kelas kontrol. Penemuan ini juga didukung oleh skor N-Gain sebesar 0,7019 (kategori tinggi) dan Uji Wilcoxon Signed-Rank dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (<0,05), yang menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan setelah perlakuan. Respons



peserta didik terhadap *Blooket* juga sangat positif, dengan mayoritas setuju bahwa media pembelajaran ini membuat pembelajaran bahasa Mandarin menjadi lebih interaktif, lebih mudah dipahami, dan lebih menyenangkan. Dengan demikian, *Blooket* dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi alternatif bagi pendidik bahasa Mandarin di tingkat sekolah menengah kejuruan, serta dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya yang dapat mengujinya pada skala sampel yang lebih luas, rentang waktu lebih panjang, ataupun dikaitkan dengan variabel lain semisal capaian belajar dan kemampuan kritis para peserta didik.

DAFTAR REFERENSI

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Aswad, M., Mega, A., Putri, J., & Sudewi, P. W. (2024). *Enhancing Student Learning Outcomes through the Communicative Language Teaching Approach*. 16, 5313–5324. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5204>
- Destriana, M., & Farida, A. N. (2025). *Journal of English Language Teaching Integrating Wayground in teaching short functional texts : Impacts on students ' motivation*. 6(1), 280–288.
- Fadhillah, A., Prabowo, A. E., & Marliati, L. (2024). *Pengaruh Minat Belajar Yang Dikontrol Oleh Waktu Belajar Terhadap Keaktifan Belajar Siswa SMA Negeri 1 Rengat The Influence of Learning Interest Controlled By Study Time On The Learning Activeness of Students at SMA Negeri 1 Rengat*. 15(2), 199–208.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Febriana Nurinda, P. A. (2023). *Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II Di Media Blooket*. 12, 1.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Indriani, E., & Desyandri. (2022). Pengaruh Game Kahoot terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08 Nomor 0(2477–5673), 1934–1942.



- Maksum, M. hanif. (2025). *Motivasi dan Minat Belajar sebagai Faktor Penentu Keberhasilan Belajar dalam Kajian Psikologi Pendidikan*. 13(2), 52–60. <https://doi.org/https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/psikologi/article/view/1776/1316>
- Nabiha. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Di Mts 4 Sinjai. *Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai*, 1–103. [http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1186/1/Skripsi Nabiha.pdf](http://repository.uiad.ac.id/id/eprint/1186/1/Skripsi%20Nabiha.pdf)
- Rahmawati, A., Rasmitadila, & Rachma, F. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn 1 Gudang. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 217. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v16i2.7545>
- Siti Khasanatul Khuluq, M. (2022). Pengembangan Flashcard Hanzi Sebagai Media Pembelajaran Hanzi Pada Siswa Kelas X IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Bahasa Mandarin UNESA*, 183(2), 153–164.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.