

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1 PARENGAN TUBAN**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

**Oleh :
JIHAN HISANAH KHOLIDAH
NIM. 21210018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024/2025**

HALAMAN JUDUL
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*
EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 1 PARENGAN TUBAN

SKRIPSI
Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh :
JIHAN HISANAH KHOLIDAH
NIM. 21210018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Parengan Tuban disusun oleh :

Nama : Jihan Hisanah Kholidah
NIM : 21210018
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap skripsi

Bojonegoro, 7 Juli 2025

Pembimbing I



Rika Pristian Fitri Astuti, M,Pd.
NIDN. 0715068801

Pembimbing II



Dian Ratna Puspananda, M. Pd.
NIDN. 0728118702

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Parengan Tuban disusun oleh:

Nama : Jihan Hisanah Kholidah

NIM : 21210018

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua



Dr. Ernias Duwa Saputri, S.Pd. M.H.

NIDN. 0707019001

Sekretaris



Nur Rohman, M.Pd.

NIDN. 0713078301

Penguji I



Nur Rohman, M.Pd.

NIDN. 0713078301

Penguji II



Ali Mujahidin, S.Pd., MM.

NIDN. 0417078206

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

NIDN. 0014016501

MOTTO

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah – lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadi dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang – gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Candra)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia

(Baskara Putra – Hindia)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Allah AWT , berkat segala nikmat, pertolongan, petunjuk, serta hidayahnya, penulis akhirnya berhasil menuntaskan skripsi ini sebagai bagian dari syarat untuk meraih gelar sarjana. Untuk itulah, dari lubuk hati yang terdalam, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tersayang

Yang tak pernah lelah memberi semangat dan inspirasi di setiap langkah hidupku. Ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya atas setiap doa yang tiada henti, kasih sayang yang tak terhingga, dan dukungan tanpa syarat. Setiap pencapaian ini merupakan buah dari ketulusan hati dan pengorbanan kalian. Semoga dalam skripsi ini menjadi wujud nyata dari betapa besar artinya kalian dalam hidupku.

2. Para dosen

Kepada seluruh dosen yang telah membagikan ilmu, pengalaman dan nilai kehidupan selama masa studiku, aku haturkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang tak terhingga. Terutama kepada dosen pembimbing yang dengan sabar dan penuh keikhlasan telah memberikan bimbingan, arahan, serta pembinaan dalam proses penyusunan skripsi ini. Setiap saran dan kritik bukan hanya membentuk skripsi ini menjadi lebih baik, tetapi juga membentuk pemikiran dan kedewasaan dalam diriku.

3. Teman – teman seperjuangan

Yang setia mendampingi, tak hanya saat kebahagiaan datang, tetapi juga saat kesedihan melanda, berbagi tawa dan tangis. Syukur yang mendalam, saya haturkan karena telah turut mewarnai proses ini, baik dalam bentuk kerja sama, diskusi, maupun dukungan emosional yang sangat berarti.

4. Almamater tercinta

Tempatku belajar, bertumbuh, dan menempa diri menjadi pribadi yang lebih bijaksana dan tangguh. Terima kasih atas semua pembelajaran, pengalaman, dan nilai kehidupan selama masa studi.

5. Diriku sendiri

Terima kasih karena tetap kuat hingga titik ini, bahkan ketika langkah terasa begitu sulit, semangat hampir padam, dan jalan terasa kabur. Terima kasih telah percaya pada proses, telah memilih untuk tidak menyerah, berdoa, berusaha, dan tetap melangkah walau kadang tertatih. Skripsi ini menjadi saksi bahwa telah melewati satu tahap penting dalam hidupmu, dan apapun hasilnya kamu layak bangga telah melaluinya.

Semoga skripsi ini tidak hanya menjadi formalitas akademik, melainkan juga memberi manfaat dan bermakna. Semoga juga menjadi langkah awal menuju pencapaian dan kontribusi dalam lingkup yang lebih berkembang pada waktu yang akan datang.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jihan Hisanah Kholidah
NIM : 21210018
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Pengaruh Media Pembelajaran *Game*
Edukasi *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran
Ekonomi Di SMA Negeri 1 Parengan Tuban**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, **saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 10 Juli 2025



Jihan Hisanah Kholidah

21210018

ABSTRAK

Kholidah Jihan. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 ParenganTuban, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakuultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (1) Rika Pristian Puji Astuti, M.Pd., (2) Dian Ratna Puspananda, M. Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Blooket*, Hasil belajar, Ekonomi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Parengan Tuban. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan kelas X-6 sebagai sampel yang berjumlah 33 siswa dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis sampling *cluster random sampling*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi, observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi. Sementara, analisis data mencakup, uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, uji daya beda soal, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian mengungkapkan, yakni dari nilai rata – rata *pretest* sebesar 56,12 berubah 84,36 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,0$, serta nilai t_{hitung} sebesar $20,450 > t_{tabel}$ yaitu 2,036, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa *game* edukasi *blooket* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media *blooket* terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memotivasi keterlibatan siswa dalam pelajaran ekonomi.

ABSTRACT

Kholidah Jihan. 2025. The Effect of Blooket Educational Game Learning Media on Class X Student Learning Outcomes in Economics Subjects at SMA Negeri 1 ParenganTuban, Economics Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor (1) Rika Pristian Puji Astuti, M.Pd., (2) Dian Ratna Puspananda, M. Pd.

Keywords : *Learning Media, Blooket, Learning outcomes, Economics*

The purpose of this study was to examine the effect of the educational game Blooket on student learning outcomes in economics for 10th grade students at SMA Negeri 1 Parengan Tuban. This study used a quantitative method involving 33 students in class X-6 as the sample, using probability sampling with cluster random sampling. The techniques used to collect data include observation, tests (pretest and posttest), and documentation. Meanwhile, data analysis includes validity testing, reliability testing, difficulty testing, discrimination testing, normality testing, and hypothesis testing. The research results revealed that the average pretest score of 56.12 changed to 84.36 on the posttest. Based on the results of the paired sample t-test, a significance value of $0.000 < 0.0$ was obtained, as well as a t-value of $20.450 > t\text{-table}$, which is 2.036, so H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, the conclusion of this study indicates that the educational game Blooket as a learning medium has an impact on students' learning outcomes. The Blooket medium has proven to create a more interactive, enjoyable learning environment and motivate student engagement in economics lessons.

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji kepada Allah SWT yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Parengan Tuban”, sebagai bagian dari pemenuhan syarat dalam penyelesaian Program Sarjana (S1) dalam program studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
3. Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku Koordinator Program Pendidikan Ekonomi
4. Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dian Ratna Puspananda, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan penuh kesediaan menyisihkan waktunya demi memberikan arahan dalam penulisan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro yang telah mengajar serta membina mahasiswa dengan penuh kesabaran dan kebaikan.

6. Bapak, Ibu Guru dan Staff SMA Negeri 1 Parengan Tuban yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan partisipasi Bapak/Ibu selama penulis melaksanakan penelitian serta menyusun skripsi, sehingga seluruh prosesnya dapat berlangsung dengan lancar.
7. Para siswa kelas X SMA Negeri 1 Parengan Tuban yang telah berpartisipasi dengan meluangkan waktu serta tenaga dalam mendukung jalannya penelitian ini.
8. Kedua orang tua tercinta dan seluruh keluarga yang telah mendampingi dengan dukungan, baik secara moral maupun materi, serta curahan semangat dan kasih sayang, sehingga dapat merampungkan skripsi dan menuntaskan studi pada jenjang S-1.
9. Teman – teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2021 yang telah membantu serta memotivasi dalam menyelesaikan skripsi.
10. Seluruh pihak, meskipun tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut memberi bantuan, motivasi, dorongan, dan doa dalam penyelesaian skripsi.

Semoga setiap dukungan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan bagi kita semua dan Allah SWT senantiasa memberikan jalan terbaik dalam kehidupan kita. Demi perbaikan selanjutnya, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang bersifat membangun demi penyempurnaan di masa mendatang, serta akan menerimanya dengan penuh rasa hormat. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan penulis terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bojonegoro, 23 Juni 2025

Jihan Hisanah Kholidah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II	10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kerangka Teoritis	15
C. Kerangka Berpikir	31
D. Hipotesis Penelitian	35

BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Teknik Validasi Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan	63
BAB V.....	67
PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka	13
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Daftar Populasi	39
Tabel 3. 3 Tingkat Interval Koefesien Korelasi.....	47
Tabel 3. 4 Klasifikasi Indeks Reliabilitas	48
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	49
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	51
Tabel 4. 1 Data Awal.....	53
Tabel 4. 2 Data Akhir	54
Tabel 4. 3 Uji Validitas.....	55
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas	56
Tabel 4. 5 Uji Tingkat Kesukaran Soal	57
Tabel 4. 6 Ringkasan Hasil Uji Kesukaran Soal.....	58
Tabel 4. 7 Uji Daya Beda	59
Tabel 4. 8 Ringkasan Hasil Uji Daya Beda Soal.....	60
Tabel 4. 9 Uji Normalitas	61
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	34
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Nama Siswa Uji Coba	73
Lampiran 2 Nama Sampel Siswa.....	74
Lampiran 3 Hasil Observasi	75
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	77
Lampiran 5 Materi Pembelajaran	81
Lampiran 6 Kisi - Kisi Soal.....	89
Lampiran 7 Soal Uji Coba, Pretest, dan Posttest.....	90
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	95
Lampiran 9 Validitas Instrumen	96
Lampiran 10 Nilai Pretest dan Posttest.....	102
Lampiran 11 Soal dan Kunci Jawaban Media <i>Blooket</i>	103
Lampiran 12 Data Uji Validitas.....	107
Lampiran 13 Data Uji Reliabilitas	109
Lampiran 14 Data Uji Tingkat Kesukaran Soal	110
Lampiran 15 Data Uji Daya Beda Soal	111
Lampiran 16 Data Uji Normalitas	112
Lampiran 17 Data Uji Hipotesis.....	113
Lampiran 18 Tabulasi Nilai Uji Coba	114
Lampiran 19 Data r_{tabel}	116
Lampiran 20 Data t_{tabel}	118
Lampiran 21 Surat Permohonan Penelitian	119
Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian.....	120
Lampiran 23 Dokumentasi	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri telah mendorong percepatan pesat dalam transformasi melalui Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Kemajuan hal tersebut pula turut mempengaruhi lingkup pendidikan Indonesia di era sekarang. Peran pendidikan sangat vital dalam kehidupan, sebab dari sanalah manusia bisa mengembangkan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan perilaku yang semuanya berkontribusi dalam membangun kepribadian kita. Selain itu, pendidikan turut berperan besar dalam mendorong pembangunan pembangunan bangsa dan negara.

Pendidikan adalah fondasi utama yang mendorong perkembangan kemajuan suatu negara. Dengan pendidikan, sebuah negara dapat mencetak generasi yang berkualitas (Destiasa et al., 2023). Hal ini diperkuat UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan berarti proses berkelanjutan, dimana siswa turut berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran untuk mencapai sumber daya yang berkualitas, baik secara intelektual maupun spiritual.

Dalam pendidikan tersebut ada proses pembelajaran. Menurut Tirtanawati et al. (2024) proses pembelajaran merupakan bentuk interaksi yang terjadi antara dua piha atau lebih, terutama antara guru dengan siswa. Di proses pembelajaran, siswa adalah subjek utama yang aktif dalam menerima pengetahuan, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan segala informasi kepada siswa yang

berkaitan dengan ilmu. Seorang guru tidak hanya melaksanakan pembelajaran, namun juga berperan sebagai pembimbing dalam membantu siswa bertumbuh dari segi sikap, fisik, dan psikologis. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dituntut untuk menghadirkan lingkungan belajar yang menarik guna mencegah kejenuhan pada siswa. Mengingat peran yang diemban guru itu besar, maka sudah sepatutnya guru harus memahami bahwa dirinya adalah pelaksana utama pendidikan di lapangan dan memiliki andil besar dalam menentukan sukses tidaknya pendidikan.

Salah satu pendekatan yang bisa diambil guna menempuh sasaran yang dimaksud yaitu melalui mengoptimalkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan secara signifikan tergantung cara siswa mengikuti proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran bisa disebut efektif, bilamana aktivitas tersebut menunjukkan aktivitas yang tinggi, sehingga menghasilkan berupa hasil belajar yang tinggi pula (Fradani, 2024). Hasil belajar mengacu ke pencapaian perolehan siswa usai mengikuti proses pembelajaran selama jangka waktu tertentu. Menurut Sudjana dan Ibrahim dalam Yandi et al. (2023) sebenarnya hasil belajar mencerminkan perubahan pada diri seseorang, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesudah mengikuti suatu pembelajaran.

Hasil belajar dianggap berhasil ketika siswa menunjukkan pertumbuhan dan kemajuan perilaku sesuai dengan sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan (Yandi et al., 2023). Hal ini dapat dibuktikan melalui nilai yang diperoleh siswa dalam evaluasi yang dilakukan oleh guru, baik lewat pelaksanaan tes maupun evaluasi yang diikutinya. Hasil belajar ini

berfungsi sebagai indikator dalam proses pembelajaran mereka. Selain itu, hasil belajar bisa juga dipahami sebagai gambaran dari seberapa besar usaha yang telah dicurahkan selama proses belajar. Semakin besar usaha yang dilakukan siswa dalam belajar, maka seharusnya hasil belajar yang diperoleh juga semakin baik. Oleh karena itu, hasil belajar bisa dijadikan tolak ukur untuk menilai keberhasilan pembelajaran yang mereka alami.

Mata pelajaran ekonomi ini menjadi salah satu bidang studi yang berkontribusi penting terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Pelajaran ini berisikan tentang ilmu kehidupan sosial bagaimana ekonomi bekerja. Didalam pelajaran ekonomi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang teori – teori ekonomi, tetapi juga memberikan keterampilan yang dapat langsung diaplikasikan dalam aktivitas sehari – hari. Dengan mempelajari ekonomi, siswa diharapkan akan siap menghadapi tantangan ekonomi, tetapi juga diharapkan mampu memberikan kontribusi pada perekonomian yang lebih baik, baik secara individu ataupun sebagai bagian dari masyarakat.

Maka dari itu, guru perlu mempertimbangkan dengan cermat memilih media yang akan digunakan, supaya proses belajar mengajar berlangsung efektif dan dan berhasil. Menurut Stevani et al. (2023) penerapan media pembelajaran juga dapat mengurangi rasa jenuh siswa dalam proses belajar, serta dapat menarik minat siswa pembelajaran yang sedang berlangsung. Menurut Daryanto dalam Daniyati et al. (2023) media pembelajaran ialah segala bentuk alat yang bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan – pesan pembelajaran, dengan tujuan meningkatkan

minat, perhatian, pemahaman, dan emosional siswa selama beraktivitas belajar yang akhirnya mampu memacu terbentuknya langkah belajar yang efektif untuk memperbanyak pengetahuan baru diri siswa, yang nantinya diharapkan dapat mencapai sasaran pembelajaran dengan bagus.

Media pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, namun tiap media memiliki karakteristik unik, tidak ada yang bisa dikatakan paling ideal, karena semuanya memiliki keunggulan sekaligus keterbatasan tersendiri. Guru harus memahami secara mendalam jenis media beserta karakteristiknya, agar pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, pengalaman belajar siswa, serta materi yang telah disiapkan, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung optimal.

Tetapi banyak guru dalam pembelajarannya jarang yang memanfaatkan teknologi dalam media pembelajarannya sehingga cenderung terlihat kuno. Pembelajaran yang seperti itu dapat menyebabkan siswa tidak aktif. Kondisi ini tampak dari minimnya respon siswa saat guru memberikan pertanyaan, serta masih sedikitnya siswa yang aktif bertanya atau menyampaikan pendapat. Keadaan minimnya komunikasi guru dengan siswa seperti itu menyebabkan siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 Januari 2025, peneliti mengamati pembelajaran pada kelas X yang terdapat di SMA Negeri 1 Parengan Tuban kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi cukup rendah. Ini dikarenakan media pembelajaran belum

dimanfaatkan secara optimal. Banyak siswa tampak kurang bersemangat, karena dalam pembelajaran tatap muka yang lebih banyak menggunakan ceramah dan penyampaian materi dalam bentuk tulisan saja. Akibatnya, membuat siswa menjadi pasif, jarang mengajukan atau menjawab pertanyaan dari guru. Bahkan, masih ada yang tidak fokus, seperti mengantuk, mengobrol sendiri, atau bersikap tidak peduli. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh peran guru. Hal ini dapat dilihat dari rata – rata nilai siswa yang hanya mencapai sekitar 63, masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, yaitu 72. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi ekonomi masih belum optimal.

Dengan adanya permasalahan tersebut, salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan yaitu *game* edukasi, karena mudah diakses dan mampu membuat siswa lebih tertarik, terlibat aktif, serta merasa lebih antusias dalam belajar adalah *game* edukasi *blooket*. Menurut Fadli & Marazaenal Adipta (2024) *game* edukasi *blooket* adalah platform pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dirancang untuk pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. *Blooket* dikenal sebagai permainan berbasis kuis dan menawarkan berbagai mode permainan menarik, baik untuk dimainkan secara individu maupun kelompok. *Blooket* memperbarui metode belajar siswa tidak hanya menarik, tetapi *blooket* juga efektif diterapkan dalam pembelajaran. Melalui *game* ini, guru dapat menyusun kuis interaktif yang selanjutnya dapat diproyeksikan di kelas, sehingga

dapat diikuti secara langsung oleh seluruh siswa, dimana penilaian didasarkan pada kecepatan dan ketepatan mereka dalam menjawab.

Meskipun banyak penelitian yang membahas penggunaan *blooket* dalam berbagai mata pelajaran, khususnya dibidang bahasa, namun masih sedikit penelitian yang fokus untuk meneliti pengaruh media pembelajaran *blooket* pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada jenjang sekolah menengah atas. Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian yang perlu diisi, supaya efektivitas penggunaan *blooket* dalam pembelajaran ekonomi dapat terungkap lebih jelas. Oleh sebab itu, perlu adanya penelitian yang mengkaji secara mendalam.

Penelitian yang mendukung diterapkannya media *blooket* yaitu Zahrah et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran langsung yang dikombinasikan dengan media digital dan unsur gamifikasi melalui *blooket* terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi. Suasana belajar yang tercipta menjadi lebih hidup, menarik, dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam penelitiannya Awaliyah & Mahpudin (2025) menegaskan bahwa penerapan gamifikasi pembelajaran melalui *blooket* memberikan dampak yang positif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan serta cukup efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Game*

Edukasi *Bloket* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Parengan Tuban.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat ditarik yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Parengan Tuban?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Parengan Tuban.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan dan referensi dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran *game* edukasi *blooket* terhadap hasil belajar siswa terutama pada pelajaran ekonomi agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar guna untuk menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bisa untuk menjadi alternatif dan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam memberikan ide yang nantinya berkelanjutan bagi sekolah dalam menerapkan pembelajaran dan meningkatkan mutu sekolah.

d) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait dengan media pembelajaran *blooket*.

E. Definisi Operasional

Guna mencegah terjadinya salah tafsir terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis akan memberikan pemaparan tentang beberapa istilah atau definisi operasional, yaitu :

1. Media Pembelajaran *Game* Edukasi *Blooket*

Media pembelajaran *game* edukasi *blooket* merupakan sebuah media pembelajaran web berbasis *game* edukasi yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran ke dalam fitur permainan kuis online.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan perilaku maupun kemampuan yang menunjukkan tingkat perkembangan siswa selama proses pembelajaran, Hasil belajar ini diukur melalui tes (*pretest* dan *posttest*).