

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *GAME BASED LEARNING*  
BERBANTUAN *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR  
EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KASIMAN**

**SKRIPSI**



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

**Oleh:  
Nirmala Al Safara Vega  
NIM 22210052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2026**

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *GAME BASED LEARNING*  
BERBANTUAN *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR  
EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KASIMAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:  
Nirmala Al Safara Vega  
NIM 22210052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2026**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Penelitian Kuantitatif dengan judul "Eksperimentasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Game Based Learning* Dengan Bantuan Blooket Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman" disusun oleh :

Nama : Nirmala Al Safara Vega

NIM : 22210052

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 14 Juli 2026

Pembimbing I,



Ayis Crusma Fradani, M. Pd  
NIDN. 0729048802

Pembimbing II,



Rika Pristian Fitri Astuti, M. Pd  
NIDN. 0715068801

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penelitian Kuantitatif dengan judul "Eksperimentasi Penggunaan Model Pembelajaran *Kooperatif Game Based Learning* Berbantuan Media *Bloker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Kasiman" disusun oleh:

Nama : Nirmala Al Safara Vega  
Nim : 22210052  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, 16 Juli 2026.

Ketua,

Bojonegoro, 21 Juli 2026  
Sekretaris,

  
Dr. Ervia Dwi Saputri, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0707019001

Penguji I,

  
Nur Rohman, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0713078301

Penguji II,

  
Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.  
NIDN. 0417078206

Rektor

  
Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.  
NIDN. 0727128002

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.  
NIDN. 00140165011

## **MOTTO**

"Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar."

(Q.S. Al-Baqarah [2]: 153)

"Pada akhirnya, semua hanyalah permulaan."

(Nadin Amizah)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya, skripsi ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih kepada:

1. Almarhumah Ibunda tercinta, Yunanis Megawati persembahkan pertama ini penulis tujukan kepada almarhumah ibunda tercinta, sosok yang selalu penulis sebut sebagai Mama. Kepergian Mama mengajarkan penulis bahwa rindu yang paling menyakitkan adalah merindukan seseorang yang telah tiada. Meskipun raga Mama telah tiada, nama dan kasih sayang Mama akan selalu hidup di dalam hati serta menjadi motivasi terbesar bagi penulis untuk terus berjuang hingga saat ini. Terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, doa, dan ketulusan yang telah Mama berikan semasa hidup. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti, rasa cinta, dan ungkapan terima kasih kepada Mama. Andai waktu masih mengizinkan, penulis ingin memeluk Mama dan menyampaikan betapa besar rasa rindu ini. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, ampunan, dan menempatkan Mama di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiin.
2. Ayah tercinta, Eko Supriyanto. Terima kasih kepada cinta pertama penulis, Ayah tercinta, Eko Supriyanto. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa hormat, cinta, dan terima kasih atas seluruh perjuangan Ayah. Mungkin Ayah tidak selalu mengungkapkan kasih sayang melalui kata-kata, tetapi setiap doa, kerja keras, pengorbanan, dan usaha Ayah menjadi alasan penulis mampu sampai pada titik ini. Terima kasih karena selalu berusaha memberikan yang terbaik, menjadi tempat bersandar, dan tidak pernah berhenti mendoakan penulis. Semoga Allah Swt. membalas setiap pengorbanan Ayah dengan pahala yang berlipat ganda,

memberikan kesehatan, kebahagiaan, umur yang panjang, serta keberkahan dalam setiap langkah kehidupan Ayah. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

3. Almarhum Kakek dan Almarhumah Nenek tercinta Terima kasih atas cinta yang tulus, kasih sayang, rasa aman, perhatian, doa, dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Terima kasih telah mendidik, membimbing, serta mengusahakan yang terbaik hingga penulis tumbuh menjadi pribadi yang baik dan mampu menyelesaikan pendidikan ini. Seluruh kebaikan, pengorbanan, dan kenangan bersama akan selalu penulis simpan di dalam hati. Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan rahmat, ampunan, serta menempatkan Kakek dan Nenek di tempat terbaik di sisi-Nya. Aamiin.
4. Uti tercinta Terima kasih atas kasih sayang, perhatian, doa, dukungan, serta cinta yang begitu tulus kepada penulis. Terima kasih karena selalu hadir memberikan semangat dan menjadi salah satu penyemangat terbesar dalam perjalanan penulis menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah Swt. senantiasa memberikan kesehatan, umur yang berkah, dan kebahagiaan kepada Uti.
5. Seluruh keluarga besar Terima kasih kepada seluruh keluarga dari pihak Ayah maupun Mama yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas doa, perhatian, bantuan, canda tawa, serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis, terutama di saat penulis berada dalam masa-masa yang tidak mudah. Semoga Allah Swt. membalas seluruh kebaikan dengan pahala dan keberkahan yang berlimpah.
6. Muhammad Alfian Terima kasih kepada seseorang yang hadir tanpa direncanakan namun menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, Muhammad Alfian. Terima kasih atas waktu, tenaga, perhatian, doa, dukungan, semangat, serta kesediaannya

mendengarkan setiap keluhan kesah penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt.

7. Sahabat "Geger" (Anggun, Farika, Melu, dan Shania) Terima kasih telah menjadi rumah untuk berbagi cerita, tempat bertumbuh, saling menguatkan, dan menerima segala kelebihan maupun kekurangan satu sama lain. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, suka dan duka yang telah kita lalui bersama selama masa perkuliahan hingga proses pendewasaan ini. Semoga persahabatan kita tetap terjalin, dipenuhi kebahagiaan, dan selalu saling mendukung dalam setiap langkah kehidupan.
8. Teman Bimbingan (Farika, Cut, dan Dhila) Terima kasih atas bantuan, kerja sama, motivasi, perhatian, serta kebaikan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran kalian menjadi penyemangat sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini.
9. Rekan-rekan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Kelas B Angkatan 2022 Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, toleransi, dukungan, dan kenangan yang telah kita ciptakan selama menempuh pendidikan. Semoga tali silaturahmi dan persahabatan kita tetap terjaga hingga kapan pun.
10. Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Kasiman Terima kasih kepada Bapak/Ibu Guru serta seluruh peserta didik SMA Negeri 1 Kasiman yang telah memberikan kesempatan, bantuan, kerja sama, dan pengalaman berharga kepada penulis selama proses penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
11. Terakhir, untuk diri saya sendiri Terima kasih kepada diri sendiri karena telah mampu bertahan, bangkit, dan terus berjuang meskipun harus melalui berbagai

proses yang tidak mudah. Terima kasih karena tidak menyerah ketika keadaan terasa berat, tetap melangkah saat lelah, dan terus percaya bahwa setiap perjuangan akan menemukan hasil terbaik pada waktunya. Semoga setiap langkah yang telah dilalui menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik di masa depan.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Normala Al Safara Vega

NIM : 22210052

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

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

**EKSPERIMENTASI PENGGUNAAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF GAME BASED LEARNING  
BERBANTUAN BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR  
EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KASIMAN**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua 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.

Di Kasimajoyo, 14 Juli 2026  
  
NORMALA AL SAFARA VEGA  
NIM 22210052

NIM 22210052

## ABSTRAK

Vega, Nirmala Al Safara. (2026). "Eksperimentasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Game Based Learning Berbantuan Blooket terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman" Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ayis Crusma Fradani, M.Pd. Pembimbing II Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.

**Kata kunci:** Game-Based Learning, Blooket, Hasil Belajar Ekonomi.

Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif Game-Based Learning berbantuan Blooket dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental. Sampel terdiri dari kelas eksperimen (36 siswa) dan kelas kontrol (36 siswa). Data diperoleh melalui pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan uji Independent Sample t-Test dan N-Gain. Hasil menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen (85,88) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (70,00) dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Nilai N-Gain kelas eksperimen (71,36%) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (40,17%). Disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Game-Based Learning berbantuan Blooket lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

## ABSTRACT

Vega, Nirmala Al Safara. (2026). *"Experimentation of the Cooperative Game-Based Learning Model Assisted by Blooket on the Economics Learning Outcomes of Eleventh-Grade Students at SMA Negeri 1 Kasiman"* Undergraduate Thesis. Economics Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I Ayis Crusma Fradani, M.Pd. Advisor II Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.

**Keywords:** Game-Based Learning, Blooket, Economics Learning Outcomes.

*This study aims to determine the difference in Economics learning outcomes between students using the cooperative Game-Based Learning model assisted by Blooket and those using conventional learning among eleventh-grade students at SMA Negeri 1 Kasiman. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of an experimental class (36 students) and a control class (36 students). Data were obtained through pretests and posttests and analyzed using the Independent Sample t-Test and N-Gain analysis. The results showed that the experimental class's posttest mean (85.88) was higher than the control class's (70.00), with a significance value of  $0.000 < 0.05$ . The experimental class's N-Gain (71.36%) was also higher than the control class's (40.17%). It is concluded that the cooperative Game-Based Learning model assisted by Blooket is more effective in improving students' Economics learning outcomes than conventional learning.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan judul "Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif game based learning berbantuan blooket terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA NEGERI 1 KASIMAN" Penelitian ini disusun sebagai bagian dari upaya untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini, terutama kepada pihak IKIP PGRI Bojonegoro khususnya mahasiswa Pendidikan ekonomi.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini dan peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Dra. Junarti. M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Bapak Ayis Crusma Fradani, M.Pd. selaku Dosem Pembimbing I dan Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta dengan kesabaran membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial. khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro

4. Bapak/Ibu Guru SMA Negeri 1 Kasiman yang telah memberikan izin dan informasi yang peneliti perlukan dalam penelitian ini.
5. Para peneliti terdahulu yang telah membagikan karya ilmiah penelitiannya sebagai referensi untuk penelitian berikutnya.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi kepada penulis.

Besar harapan peneliti, semoga Allah SWT dapat membalas perbuatan baik dari semua pihak yang dengan bersusah payah bersedia membantu. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan peneliti yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan umumnya bagi khazanah ilmu pengetahuan. Aamiin

Bojonegoro, 14 Juli 2026

Nirmala Al Safara Vega

NIM. 22210052

## DAFTAR ISI

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL.....                                                               | i   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                                                         | ii  |
| KATA PENGANTAR .....                                                             | ix  |
| DAFTAR TABEL .....                                                               | xv  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                              | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN .....                                                          | 2   |
| A. Latar Belakang .....                                                          | 2   |
| B. Rumusan Masalah .....                                                         | 2   |
| C. Tujuan Penelitian .....                                                       | 8   |
| D. Manfaat Penelitian .....                                                      | 8   |
| E. Definisi Operasional.....                                                     | 10  |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR<br>DAN HIPOTESIS ..... | 12  |
| A. Kajian Pustaka.....                                                           | 12  |
| B. Kajian Teoritis.....                                                          | 20  |
| C. Kerangka Berpikir .....                                                       | 47  |
| D. Hipotesis Penelitian.....                                                     | 50  |
| BAB II METODE PENELITIAN .....                                                   | 51  |
| A. Desain Penelitian.....                                                        | 51  |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian .....                                             | 52  |
| C. Populasi, Sampel dan Sampling.....                                            | 53  |
| D. Teknik Pengumpulan Data .....                                                 | 55  |
| E. Teknik Analisis Data.....                                                     | 58  |
| F. Teknik Validasi Data.....                                                     | 61  |
| DAFTAR REFERENSI .....                                                           | 67  |

## DAFTAR TABEL

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....                     | 18 |
| Tabel 3.1 Alur Desain Penelitian .....                | 52 |
| Tabel 3.2 Rencana Kegiatan Penelitian .....           | 53 |
| Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas XI .....                 | 54 |
| Tabel 3.4 Kriteria Validitas Isi <i>V'Aiken</i> ..... | 62 |
| Tabel 3.5 Kriteria Daya Beda Butir Soal .....         | 65 |
| Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran.....             | 66 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Halaman utama Blooket .....                                                                       | 36 |
| Gambar 2. 3 Tampilan untuk membuat cover kuis dalam .....                                                     | 36 |
| Gambar 2. 4 Tampilan setelah membuat cover kuis dalam Blooket.....                                            | 37 |
| Gambar 2. 5 Tampilan untuk membuat pertanyaan dalam Blooket.....                                              | 37 |
| Gambar 2. 6 Tampilan setelah membuat pertanyaan dalam Blooket.....                                            | 38 |
| Gambar 2. 7 Tampilan pilihan game mode ketika ingin memulai kuis Blooket ..                                   | 38 |
| Gambar 2. 8 Tampilan untuk memilih pengaturan sebelum memulai kuis Blooket<br>.....                           | 39 |
| Gambar 2. 9 Tampilan kode GameID .....                                                                        | 39 |
| Gambar 2. 10 Tampilan ketika sudah ada siswa yang masuk melalui GameID ....                                   | 40 |
| Gambar 2. 11 Tampilan game berlangsung .....                                                                  | 40 |
| Gambar 2. 13 Tampilan leaderboard lebih menyeluruh.....                                                       | 41 |
| Gambar 2. 14 halaman utama blooket .....                                                                      | 41 |
| Gambar 2. 15 Tampilan ketika sudah masuk di blooket .....                                                     | 41 |
| Gambar 2. 16 Tampilan ketika ingin masuk ke dalam sesi kuis Blooket .....                                     | 42 |
| Gambar 2. 17 Tampilan untuk memilih avatar sambil menunggu permainan<br>dimulai .....                         | 42 |
| Gambar 2. 18 Tampilan kuis Blooket .....                                                                      | 43 |
| Gambar 2. 19 Tampilan ketika sudah menjawab soal dengan benar .....                                           | 43 |
| Gambar 2. 20 Tampilan reward dan memilih hadiah sesuai permainan yang di<br>pilih karena menjawab benar ..... | 43 |
| Gambar 2. 23 Tampilan profil siswa.....                                                                       | 44 |
| Gambar 2. 24 Kerangka Berpikir .....                                                                          | 49 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                                   |            |
|-------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Lampiran 1 Surat Izin Riset.....</b>                           | <b>98</b>  |
| <b>Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Bimbingan Skripsi.....</b> | <b>99</b>  |
| <b>Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi 1.....</b>                  | <b>100</b> |
| <b>Lampiran 4 Kartu Bimbingan Skripsi 2.....</b>                  | <b>101</b> |
| <b>Lampiran 5 Permohonan Validasi.....</b>                        | <b>102</b> |
| <b>Lampiran 6 Lembar Validasi.....</b>                            | <b>103</b> |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan abad ke-21 menuntut lahirnya generasi yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, mampu bekerja sama, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi digital yang sangat cepat (Hartanto, Hamidah, & Kusuma, 2024). Pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian materi secara satu arah, melainkan pada pengembangan kemampuan adaptif peserta didik agar mampu berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan nyata yang kompleks. Oleh sebab itu, pendidikan modern perlu menghadirkan lingkungan belajar yang kolaboratif, terintegrasi dengan teknologi, serta selaras dengan kebutuhan dan dinamika masyarakat global (Soghomonyan & Karapetyan, 2023; Sofiia Muntazza et al., 2025).

Sejalan dengan tuntutan tersebut, peran guru mengalami pergeseran dari pendekatan *teacher-centered* menuju *student-centered learning*, di mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan bertindak sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator dalam proses belajar. Kondisi ini menjadikan inovasi metode dan media pembelajaran sebagai suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Pemanfaatan teknologi dan strategi pembelajaran yang variatif menjadi langkah penting untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan zaman (Hendayani, 2021; Rahmah, 2020).

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang berkembang pesat dan banyak diteliti dalam beberapa tahun terakhir adalah penggunaan pendekatan *game-based learning*. *Game-based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan dalam proses belajar, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menantang, dan interaktif (Khasanah, Kusmiyati, & Marulia, 2021). Melalui unsur tantangan, kompetisi, hadiah (reward), serta kerja sama, *game-based learning* dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hartanto, Hamidah, & Kusuma, 2024). Pendekatan ini juga sejalan dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan perangkat digital dan lingkungan berbasis permainan (Wibowo, Sitepu, & Ardiyanti, 2022).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *game-based learning* mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta membantu siswa memahami materi yang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan (Nugraha et al., 2024). Adanya elemen kompetisi yang sehat membuat siswa berupaya lebih keras untuk memahami materi, sementara kerja sama dalam tim melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi (Murti, Jais, & Rahim, 2023). Kondisi ini menjadikan *game-based learning* relevan untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi, yang sering kali dianggap sulit, abstrak, dan kurang menarik oleh sebagian siswa.

Pembelajaran ekonomi sering dipandang sebagai materi yang menantang karena memuat banyak konsep yang bersifat abstrak namun sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti konsumsi, produksi, distribusi,

serta pasar dan kebijakan ekonomi (Mankiw, 2018). Mata pelajaran ekonomi pada jenjang SMA memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep-konsep aktivitas ekonomi masyarakat dan bagaimana keputusan ekonomi diambil oleh individu dan kelompok untuk memenuhi kebutuhan dalam kondisi sumber daya yang terbatas (Mankiw, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran ekonomi perlu dirancang secara kontekstual agar siswa mampu menghubungkan teori dengan realitas yang mereka alami (Holilah et al., 2025).

Namun demikian, tidak sedikit siswa yang memandang mata pelajaran ekonomi sebagai materi yang sulit, penuh teori, dan cenderung membosankan. Karena materi ekonomi cenderung konseptual dan membutuhkan pemikiran logis, pendekatan pembelajaran yang mengandalkan partisipasi aktif siswa seperti diskusi, studi kasus, dan latihan kontekstual menjadi sangat penting dalam membantu peserta didik membangun makna dan keterkaitan antara teori dan praktik. Strategi pembelajaran yang interaktif ini diharapkan dapat mendorong siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata serta mengembangkan literasi ekonomi yang lebih luas (Holilah et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru ekonomi di SMA Negeri 1 Kasiman, diketahui bahwa proses pembelajaran ekonomi di kelas XI masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan penugasan, dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas serta tidak memanfaatkan fasilitas di sekolahnya. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan dan

mencatat. Diskusi dan kegiatan kelompok antar siswa relatif jarang dilakukan, sehingga kesempatan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya menjadi terbatas.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Data nilai ulangan harian dan penilaian semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa kelas XI belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan rentang nilai antara 50 hingga 85. Selain itu, hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa jenuh dan kurang tertarik terhadap pembelajaran ekonomi karena metode yang digunakan cenderung monoton. Siswa juga mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ekonomi apabila hanya dijelaskan secara verbal tanpa melibatkan aktivitas, diskusi, maupun media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan temuan tersebut, permasalahan utama tidak hanya terletak pada rendahnya hasil belajar, tetapi pada kurangnya variasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dominasi metode ceramah menyebabkan proses pembelajaran kurang interaktif dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif (Hendayani, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi model dan media pembelajaran yang lebih variatif, kolaboratif, dan interaktif guna meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kasiman (Rahmah, 2020).

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan pendekatan *game-*

*based learning* berbantuan media digital. Model kooperatif mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu memahami materi, bertanggung jawab terhadap tugas bersama, serta aktif mengemukakan pendapat, sehingga terjadi pertukaran ide dan penguatan konsep (Radha Alruwaili & Templin, 2022). Salah satu media yang mendukung pendekatan tersebut adalah *Blooket*, yaitu *platform* kuis berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk kompetisi interaktif secara daring dengan berbagai mode permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, sehingga sangat relevan untuk mendukung pembelajaran kooperatif yang kolaboratif sekaligus kompetitif secara sehat.

*Blooket* memiliki keunggulan pada variasi desain permainan yang lebih beragam, fitur pengelompokan siswa, serta kemudahan akses melalui gawai yang telah banyak dimiliki siswa (Nabila & Nurhamidah, 2024). Menurut Murti, Jais, dan Rahim (2023), media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, kerja sama, dan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok. Adanya elemen kompetisi dan perolehan skor juga mendorong siswa untuk lebih serius memahami materi agar memperoleh hasil yang optimal (Kholidah, Pristian, & Puspananda, 2025). Oleh karena itu, penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran ekonomi diharapkan tidak hanya menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan perhatian, partisipasi, serta pemahaman konsep ekonomi siswa secara lebih efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran

matematika dan sains (Oktariani, 2024). Namun, kajian terkait penerapan media *Blooket* secara khusus dalam pembelajaran ekonomi di tingkat SMA masih relatif terbatas. Keterbatasan penelitian tersebut membuka peluang bagi peneliti untuk mengkaji lebih jauh bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif *game-based learning* berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar ekonomi, khususnya pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kasiman. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan inovasi pembelajaran ekonomi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi bahwa permasalahan utama terletak pada penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurang variatif, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar ekonomi siswa. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Oleh karena itu, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian guna menguji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis *game-based learning* yang didukung media *Blooket* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kasiman. Dengan demikian, penelitian ini berjudul: “Eksperimentasi Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Game-Based Learning* Berbantuan *Blooket* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman.”

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan Blooket dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

## **C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi antara kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis *Game-Based Learning* berbantuan *Blooket* dan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran terkait efektivitas model kooperatif berbasis game (*game-based learning*) dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi. Penelitian ini menambah kajian literatur tentang pemanfaatan media digital Blooket sebagai sarana pembelajaran interaktif.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan digital Blooket, siswa tidak hanya memperoleh materi ekonomi secara lebih mudah dipahami, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Aktivitas permainan

yang kompetitif sekaligus kolaboratif membantu siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak sekadar menjadi pendengar, tetapi benar-benar berpartisipasi dalam memahami konsep. Dengan demikian, penelitian ini mampu menjadi acuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong perkembangan kemampuan kognitif siswa secara optimal.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berguna mengenai alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Guru dapat melihat bagaimana penerapan Blooket mampu meningkatkan partisipasi siswa serta membantu mereka memahami materi ekonomi secara lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga memberikan contoh konkret tentang cara mengintegrasikan media pembelajaran berbasis game ke dalam PPM maupun proses belajar di kelas. Temuan penelitian ini dapat memperkaya wawasan guru dalam memilih dan menerapkan metode, teknik, dan media pembelajaran yang lebih modern dan kreatif, terutama saat menghadapi siswa yang memiliki gaya belajar beragam.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini memberikan nilai tambah dalam upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran di lingkungan pendidikan. Integrasi teknologi melalui penggunaan Blooket dapat menjadi langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi sekolah untuk mengembangkan kebijakan atau program pembelajaran berbasis digital yang lebih sistematis. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkannya sebagai bahan pertimbangan dalam penyediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran teknologi sehingga menciptakan ekosistem belajar yang lebih modern dan responsif terhadap perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman dalam merancang serta melaksanakan penelitian di bidang pendidikan, khususnya mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis game-based learning dengan media digital Blooket. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi dan referensi bagi peneliti dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran serta upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah rencana dan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah siswa mencapai tujuan belajar. Model ini mencakup langkah-langkah, peran guru-siswa, serta media pendukung

## 2. Game-Based Learning (GBL)

*Game-Based Learning (GBL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media utama dalam penyampaian materi pelajaran. Pada penelitian ini, *Game Based Learning* digunakan sebagai alternatif pengganti metode ceramah tradisional yang cenderung konvensional pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI semester genap di SMA Negeri 1 Kasiman. GBL dipilih karena materi ekonomi yang abstrak (seperti kebijakan moneter, dan kebijakan fiskal) sering membuat siswa kurang termotivasi. Elemen-elemen permainan dalam pendekatan ini dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka, serta membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

## 3. Blooket

Blooket adalah platform game kuis berbasis web yang digunakan guru untuk memberikan latihan soal secara interaktif. Blooket digunakan untuk menguji pemahaman siswa secara langsung melalui berbagai mode permainan.

## 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang diukur melalui tes yang mencakup pemahaman, pengetahuan, dan penguasaan materi ekonomi. Pada penelitian ini, hasil belajar ekonomi sebagai kemampuan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman dalam menguasai materi setelah mengikuti model kooperatif GBL berbantuan Blooket