



Efektivitas Model *Game Based Learning* (GBL) dengan Media *Blooket* terhadap Hasil Belajar Siswa SMP

Abdul Rahman^{1*}, Pramudiyanti², Daniel Rinaldi³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP, Universitas Lampung.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8i1.13304>

Received: 05 Desember 2025

Revised: 10 Februari 2026

Accepted: 20 Februari 2026

Abstract: This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) learning model assisted by Blooket on student learning outcomes in Computer Networks and the Internet material in class VII of SMPN Satu Atap 1 Jatiagung. The research problem stems from the low student learning outcomes caused by the lack of variety of learning methods and the minimal use of interesting and interactive digital media. This study uses a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design, where class VIIA is designated as the control class receiving conventional learning, while class VIIB is the experimental class receiving treatment in the form of GBL learning assisted by Blooket. The research instrument is a multiple-choice test given before and after the treatment. The results showed that the average N-Gain of the experimental class was 0.6127 (medium category), while the control class was 0.2745 (low category). In addition, the results of the independent t-test showed a significance value < 0.05 , which indicates a significant difference between the learning outcomes of the two groups. These findings prove that the use of Blooket is effective in improving student learning outcomes. Practically, GBL-based learning assisted by Blooket is recommended to teachers as an alternative strategy to create an active, interactive, and student-centered learning process.

Keywords: Game Based Learning, Blooket, Learning Outcomes, Internet Computer Network.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung. Permasalahan penelitian berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media digital yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design, di mana kelas VIIA ditetapkan sebagai kelas kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, sedangkan kelas VIIB sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran GBL berbantuan Blooket. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,6127 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,2745 (kategori rendah). Selain itu, hasil uji-t independen menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelompok. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Blooket efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara praktis, pembelajaran berbasis GBL berbantuan Blooket direkomendasikan kepada guru sebagai alternatif strategi untuk menciptakan proses belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Game Based Learning, Blooket, Hasil Belajar, Jaringan Komputer Internet

Pendahuluan

Guru memiliki peran sentral dalam proses pendidikan, bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan motivator yang bertanggung jawab terhadap tercapainya tujuan pembelajaran (Yustiqvar, et al., 2019; Wijaya et al., 2023). Sebagai fasilitator, guru dituntut mampu merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menarik, sedangkan sebagai motivator guru harus mampu mendorong siswa yang memiliki ketekunan rendah agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar (Hadisaputra, et al., 2019; Wahyuningsih et al., 2024). Efektivitas suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi (Ramdani, et al., 2021; Hossain & Kawsar, 2024). Dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal (Suntari et al., 2025).

Pada mata pelajaran Informatika, siswa dituntut untuk mengembangkan literasi digital dan kemampuan berpikir komputasional (Nahid Pashayev, 2023). Menurut Umatgerieva et al. (2024), materi seperti Jaringan Komputer dan Internet seharusnya diajarkan melalui pendekatan kontekstual, interaktif, dan berbasis praktik sehingga siswa dapat memahami konsep secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, hasil observasi awal di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Data nilai ulangan harian juga menunjukkan bahwa 72% siswa memperoleh nilai di bawah KKM, yang menandakan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi. Minimnya penggunaan media digital interaktif menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, sehingga siswa kurang termotivasi dan hasil belajar tidak optimal (Simorangkir et al., 2024).

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model Game Based Learning (GBL). GBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan seperti tantangan, skor, penghargaan, serta kompetisi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Ismaizam et al., 2022). Secara teoretis, GBL bekerja dengan mengaktifkan sistem reward dan curiosity siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan memicu keterlibatan kognitif yang lebih dalam (Hafiza et al., 2025). Penelitian Kurniati et al. (2023) menunjukkan bahwa GBL mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar secara signifikan karena siswa belajar sambil bermain tanpa merasa terbebani.

Keberhasilan GBL perlu didukung oleh media pembelajaran yang efektif (Sari et al., 2025), salah satunya adalah Blooket platform permainan edukatif berbasis web (Robi Firli, 2025). Berbagai penelitian telah mengungkap efektivitas media ini. Nugroho & Romadhon, (2022) menemukan bahwa Blooket meningkatkan antusiasme dan atensi siswa. Febriana & Pujosusanto, (2023) membuktikan bahwa Blooket mampu meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosakata. Rajendran et al., (2024) menegaskan bahwa GBL berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan prestasi belajar, dengan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut mayoritas berfokus pada mata pelajaran Bahasa atau pada jenjang SMA, dan belum secara khusus mengkaji penerapan GBL berbantuan Blooket pada mata pelajaran Informatika di tingkat SMP, khususnya pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Celah penelitian inilah yang menjadi dasar pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model Game Based Learning berbantuan Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam penyempurnaan model pembelajaran berbasis game digital, serta kontribusi praktis bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih interaktif, relevan, dan berpusat pada siswa.

Secara konseptual, kerangka pemikiran penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan GBL berbantuan Blooket dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Berdasarkan kerangka tersebut, hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H₁: Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet.

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Blooket terhadap hasil belajar siswa.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Design, yang dipilih karena kelas penelitian telah terbentuk sebelumnya sehingga tidak memungkinkan dilakukan pengacakan sampel. Desain ini digunakan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Game*

Based Learning (GBL) berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran GBL berbantuan *Blooket* dan kelas VII B sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional melalui ceramah dan diskusi. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal. Setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas kembali diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Adapun desain penelitiannya digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Kelas	PreTest	Perlakuan	PostTest
Eksperimen	VII A	Y_1	X_1	Y_2
Kontrol	VII B	Y_1	X_2	Y_2

Keterangan:

X_1 : Memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *Blooket*.

X_2 : Tidak memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol.

Y_1 : Pretest kelompok eksperimen dan kontrol.

Y_2 : Posttest kelompok eksperimen dan kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 2 kelas. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa berdasarkan nilai akademik sebelumnya. Dari hasil pemilihan tersebut, diperoleh kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 22 siswa.

Prosedur pembelajaran di kelas eksperimen mengikuti sintaks GBL yang meliputi pemilihan permainan *Blooket* yang sesuai dengan topik, penyampaian konsep materi oleh guru sebelum permainan dimulai, penjelasan teknis mengenai cara masuk ke permainan, aturan main, dan mekanisme penilaian, serta pelaksanaan game secara interaktif (Santoso & Masfufah, 2022). Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan observasi, memberikan intervensi bagi siswa yang mengalami kesulitan, dan menjaga dinamika kelas agar tetap kondusif. Setelah permainan selesai, guru memfasilitasi diskusi untuk mengulas soal yang dianggap sulit, kemudian menuntun siswa melakukan refleksi dan merumuskan kesimpulan pembelajaran. Pada kelas kontrol, pembelajaran berlangsung secara konvensional melalui penjelasan materi, tanya jawab, dan latihan soal tanpa menggunakan media digital interaktif.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk menilai kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran (Siburian et al., 2022). Tes diberikan kepada kedua kelas yang telah ditentukan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi oleh ahli untuk memastikan kelayakan butir soal. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan SPSS 22 for Windows. Tahapan analisis meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data, uji homogenitas Levene untuk mengetahui kesamaan varians kedua kelas, serta perhitungan N-Gain untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan melalui Independent Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05 menjadi dasar penerimaan hipotesis alternatif bahwa terdapat pengaruh penggunaan GBL berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan, yaitu dari tanggal 22 Agustus sampai dengan 19 September 2025, bertempat di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung, yang berlokasi di Jalan Hadimulyo, Desa Purwotani, Kecamatan Jatiagung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian normalitas data dilakukan terhadap data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji tersebut dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk menggunakan program SPSS 22 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Uji Normalitas Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

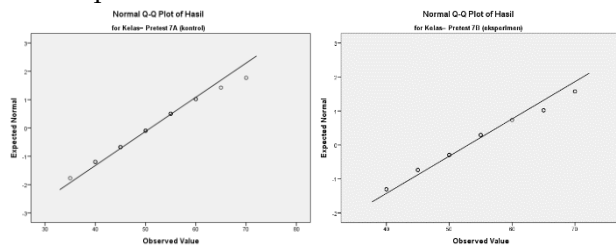
Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output uji normalitas data pre-test untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Output Uji Normalitas Data Pretest

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	d.f.	Significance	Statistic	d.f.	Significance
Hasil	7A (kontrol)	.148	25	.164	.968	25	.581
	7B (eksperimen)	.173	25	.051	.929	25	.084

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 2, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,084

dan kelas kontrol adalah 0,585. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Q-Q Plot Pretest

Dari gambar 1 terlihat garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. "Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis". Grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor pretest untuk siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

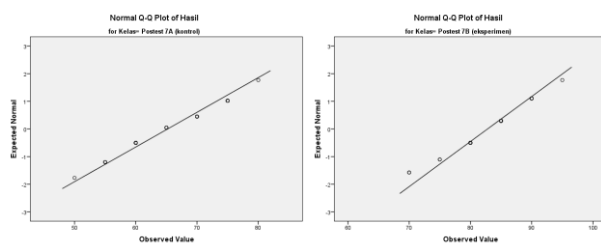
Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output uji normalitas data posttest untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Output Uji Normalitas Data Posttest

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	7A (kontrol)	.942	25	.162
	7B (eksperimen)	.930	25	.085

Berdasarkan hasil output uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tabel 3, nilai signifikansi untuk kelas eksperimen adalah 0,085 dan kelas kontrol adalah 0,162. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Q-Q Plot Posttest

Tingkat penyebaran titik di suatu garis menunjukkan normal tidaknya suatu data. "Jika suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis". Grafik di atas terlihat bahwa data tersebar di sekeliling garis lurus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data skor posttest untuk siswa kelas eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Hasil Belajar (Pretest - Posttest) Kelas Kontrol

Uji homogenitas varians antara data *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dilakukan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS 22. Ringkasan hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Homogenitas Hasil Belajar (Pretest - Posttest) Kelas Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.033	1	48	.857

Berdasarkan hasil output table 4 diatas uji homogenitas pada varians dengan menggunakan uji *Levene* nilai signifikansinya adalah 0,857. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kelas tersebut homogen.

Uji Homogenitas Hasil Belajar (Pretest - Posttest) Kelas Eksperimen

Sebelum melakukan uji hipotesis untuk melihat efektivitas perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas terhadap data hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) pada kelas eksperimen. Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antara dua pengukuran (awal dan akhir) dalam satu kelompok eksperimen bersifat homogen atau tidak. Uji statistik yang digunakan adalah *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS 22. Hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Output SPSS 22 Uji Homogenitas (Pretest-Posttest) Kelas Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.577	1	48	.115

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *levene* pada Tabel 5 diatas, nilai signifikansinya adalah 0,115. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kelas tersebut homogen.

Uji Hipotesis N-Gain

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas diatas maka disimpulkan bahwa data

Pretest dan Posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Sehingga dengan berpatokan terhadap kesimpulan tersebut, maka dilanjutkan dengan menguji keefektifan metode GBL terhadap hasil belajar siswa. Adapun pedoman untuk menentukan keefektifan hasil belajar matematika dengan metode GBL adalah dengan menggunakan pedoman (Meltzer, 2002) disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Adapun output uji N-Gain melalui program SPSS 22 for Windows pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Output SPSS 22 N-Gain Skor

Kelas		Statistic	Std. Error
Kelas Kontrol	Mean	0,2745	0,18146
	Minimum	0,00	
	Maximum	0,58	
Kelas Eksperimen	Mean	0,6127	0.18966
	Minimum	0,00	
	Maximum	0,89	

Berdasarkan hasil uji N-Gain yang dilakukan melalui program SPSS 22 for Windows, diperoleh hasil pembelajaran dalam bentuk perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan output pada Tabel 7, diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol sebesar 0,2745 dengan skor minimum 0,00 dan skor maksimum 0,58. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, nilai tersebut termasuk dalam kategori rendah, yang berarti pembelajaran menggunakan metode konvensional belum mampu secara optimal meningkatkan hasil belajar siswa.

Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6127 dengan skor minimum 0,00 dan skor maksimum 0,89. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas N-Gain, nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* pada siswa kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media *Blooket* yang interaktif dan berbasis

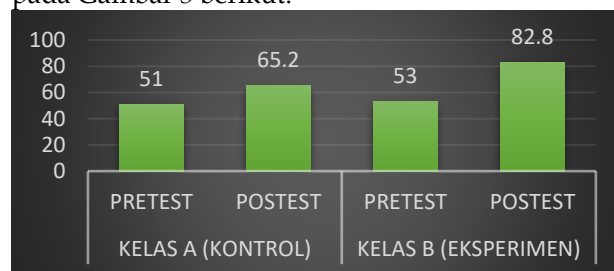
permainan mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Jaringan Komputer dan Internet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Media *Blooket* yang bersifat interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Hal ini berimplikasi pada meningkatnya motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa selama proses pembelajaran.

Perbandingan Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol, siswa belajar dengan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sedangkan pada kelas eksperimen siswa belajar menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket*.

Untuk memperjelas perbandingan tersebut, hasil rata-rata nilai pretest dan posttest ditampilkan pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dari Gambar 3 terlihat bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dengan bantuan media *Blooket* mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Peningkatan tersebut disebabkan karena pembelajaran berbasis permainan memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung dan umpan balik real-time dari permainan (Thi, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Ramdani et al., 2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang dirancang berbasis digital mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menghadirkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, (Julaeha & Erihardiana, 2022) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran yang melibatkan unsur permainan (*game-based learning*) dapat

mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif sehingga hasil belajar meningkat.

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* tidak hanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga terhadap motivasi, partisipasi, dan konsentrasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang menerapkan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* berada pada kategori efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung; dan (2) Hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berada pada kategori kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi yang sama.

Referensi

- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). *Pengembangan latihan soal keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media blooket*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525/43913>
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hafiza, N., Utomo, J., Made Novi Suryanti, N., Sanikurniati, B., Sosiologi, P., & Mataram, U. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11808>
- Hossain, M., & Kawsar, F. (2024). Effective Ways to Teach in the Classroom: A Critical Analysis. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VIII(IIIS), 4783-4787. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2024.803351S>
- Ismaizam, N. M., Abd. Rahman, S. F., Syed Mohamad Ahmad, S. N., Mohd Nazri, N. I. I., Idris, N. A. A., Ali, N. A., Mohamad Rafi, N. F. B., Mohamad, S. N. A., Abdul Rahim, A. A., Abdul Rashid, K. K., & Mohammed Abdulwahab Aldaba, A. (2022). An Integration of Game-based Learning in a Classroom: An Overview (2016 - 2021). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(1). <https://doi.org/10.6007/IJARPED/v11-i1/12347>
- Julaeha, S., & Erihardiana, M. (2022). Model Pembelajaran dan Implementasi Pendidikan HAM Dalam Perspektif Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v4i1.449>
- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. In *Journal of Elementary Educational Research* (Vol. 3, Issue 1). <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer>
- Nahid Pashayev, Z. G. N. P. Z. G. (2023). Use Of Information And Communication Technologies (Ict) In Informatics Classes. *Pahtei-Proceedings of Azerbaijan High Technical Educational Institutions*, 35(12), 276-283. <https://doi.org/10.36962/PAHTEI35122023-276>
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 2, 153-162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Rajendran, M., Ray, M., Ilangovan, A., Xavier, Y. C. S., & Parthasarathy, G. (2024). Game-based learning and its impact on students' motivation and academic performance. *Multidisciplinary Reviews*, 8(3), 2025074. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025074>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of students' critical thinking skills in terms of gender using science teaching materials based on the 5E learning cycle integrated with local wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199. <https://doi.org/10.15294/jpii.v10i2.29956>
- Robi Firli, M. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Aplikasi Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas XI di SMA Negeri 1 Palembang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11536>

- Santoso, K., & Masfufah, L. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Menggunakan “Kopi Hangat” Berorientasi Game Based Learning di MTsN 1 Kota Magelang. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>
- Sari, R. A., Safitri, N., Riyanti, S., Fatimah, S., & Zahrah, A. (2025). Efektivitas Media Digital ETERA Pada Materi Energi Terbarukan Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik SDN Gunung Gede Kota Bogor. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11557>
- Siburian, J., Sihotang, A. B., & Sadikin, A. (2022). Validitas Perangkat Pembelajaran Model Flipped Classroom dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 1192. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6287>
- Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika DI Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10–17. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>
- Suntari, Y., Usman, H., & Yunus, M. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Augmented Reality di Kelas IV SD. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11525>
- Thi, L. D. (2025). Game-Based Learning in Improving Student Engagement. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, IX(V), 5116–5123. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.905000397>
- Umatgerieva, L. R., Khajimuradova, B. H., & Ovseenko, G. A. (2024). Effective Strategies For Teaching Computer Networks In Higher Professional Institutions. *Ekonomika I Upravlenie: Problemy, Resheniya*, 5/7(146), 302–307. <https://doi.org/10.36871/ek.up.p.r.2024.05.07.036>
- Wahyuningsih, Ahmad Najihudin, Ivan Ilham Riyandi, Fani Laffanilah, & Renaldi Ramadhan. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(5), 327–335. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4153>
- Wijaya, O. S., Amaliah, A., Chamami, M. R., Syahrani, F., & Rosadi, A. (2023). The Role of Teachers as Facilitator of Holistic Education: Current Approaches to Teaching. *Global International Journal of Innovative Research*, 1(2), 132–138. <https://doi.org/10.59613/global.v1i2.15>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.