



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN BLOOKET BERBASIS WEB TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD GMT 2 KUANINO

Jitro Nenohai^{1*}, Yulsy Marselina Nitte², Imanuel Bani³,
Reymond Ton⁴, Abraham Aklili⁵, Yukobsadi Boikope⁶,
Disto Sabakodi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} PGSD Universitas Citra Bangsa Kupang

nenohaiitho@gmail.com¹, yulsynitte9@gmail.com², ib916935@gmail.com³,
reymondton29122002@gmail.com⁴, abrahamaklilio@gmail.com⁵,
yukobsadiboikope31@gmail.com⁶, distoug8@gmail.com⁷

Abstract. This study examined the effectiveness of Blooket, a web-based gamified learning medium, in improving fifth-grade students' Civics (PKN) learning outcomes at SD GMT 2 Kuanino, Kupang City. A quasi-experimental nonequivalent control group design with pretest–posttest was employed. Twenty students participated (experimental group n=10; control group n=10). The intervention was delivered during the Pancasila values unit, using Blooket quizzes in the experimental class, while the control class received conventional instruction. Learning outcomes were measured using a 20-item multiple-choice test. Data were analyzed using assumption tests (Shapiro–Wilk and Levene) followed by hypothesis testing. The experimental group obtained a higher posttest mean (M=79.85) than the control group (M=66.35), indicating a descriptive improvement. However, the hypothesis test did not show a statistically significant difference at $\alpha=0.05$ ($p=0.136$). These findings suggest that Blooket can support students' engagement and may improve learning outcomes, yet its effect was not confirmed statistically in this small-scale study. Further studies with larger samples and longer interventions are recommended.

Keywords: Blooket; Gamification; Web-Based Learning Media; Civic Education; Learning Outcomes; Elementary School

Abstrak. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas Blooket sebagai media pembelajaran gamifikasi berbasis web dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas V di SD GMT 2 Kuanino, Kota Kupang. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group pretest–posttest. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa (kelompok eksperimen n=10; kelompok kontrol n=10). Perlakuan diberikan pada materi nilai-nilai Pancasila, di mana kelas eksperimen belajar menggunakan kuis Blooket, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil belajar diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir. Data dianalisis melalui uji prasyarat (Shapiro–Wilk dan Levene) dan dilanjutkan uji hipotesis. Hasil menunjukkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (M=79,85) lebih tinggi daripada kelas kontrol (M=66,35). Namun, uji hipotesis menunjukkan perbedaan tersebut tidak signifikan pada $\alpha=0,05$ ($p=0,136$). Temuan ini mengindikasikan Blooket berpotensi meningkatkan keterlibatan belajar dan memberikan peningkatan nilai secara deskriptif, tetapi efektivitasnya belum terkonfirmasi secara statistik pada skala penelitian ini. Penelitian lanjutan dengan sampel lebih besar dan durasi intervensi lebih panjang disarankan..

Kata Kunci: Blooket; Gamifikasi; Media Pembelajaran Berbasis Web; PKN; Hasil Belajar; Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut guru memanfaatkan media pembelajaran yang variatif agar kegiatan belajar menjadi lebih bermakna. Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar, pendekatan yang dominan ceramah dan minim media interaktif sering berdampak pada rendahnya minat, motivasi, serta hasil belajar siswa. Salah satu alternatif yang berkembang adalah penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Blooket merupakan platform kuis berbasis permainan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui tantangan, umpan balik instan, dan elemen kompetitif-kolaboratif. Karakteristik tersebut relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas belajar yang konkret, singkat, dan menyenangkan.

Sejumlah studi melaporkan bahwa media kuis interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar, namun bukti empiris terkait penggunaan Blooket pada pembelajaran PKN, khususnya materi nilai-nilai Pancasila di kelas V, masih terbatas. Selain itu, beberapa laporan penelitian menunjukkan peningkatan nilai secara deskriptif tetapi belum selalu diikuti perbedaan yang signifikan secara statistik, terutama ketika ukuran sampel kecil dan durasi perlakuan singkat.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan Blooket berbasis web terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V di SD GMIT 2 Kuanino. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKN siswa antara kelas yang menggunakan Blooket dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional?” Hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain nonequivalent control group pretest–posttest. Penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapat perlakuan penggunaan Blooket dan kelas kontrol yang belajar dengan metode konvensional.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD GMIT 2 Kuanino, Kota Kupang, sebanyak 20 siswa (kelas eksperimen $n=10$ dan kelas kontrol $n=10$). Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, karena seluruh populasi yang tersedia dijadikan sampel. Penelitian dilaksanakan pada 7 Mei 2025 pukul 07.00–10.00 WITA.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) Tes hasil belajar berupa 20 soal pilihan ganda materi nilai-nilai Pancasila yang diberikan pada pretest dan posttest; (2) Lembar observasi keaktifan siswa selama pembelajaran; dan (3) Angket respons siswa terhadap penggunaan Blooket. Reliabilitas instrumen tes diuji menggunakan Cronbach’s Alpha dan memperoleh nilai 0,899 yang menunjukkan reliabilitas tinggi.

Prosedur penelitian meliputi: (1) pemberian pretest pada kedua kelas; (2) pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan Blooket serta kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional; (3) pemberian posttest pada kedua kelas; dan (4) pengumpulan data observasi dan angket.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik (misalnya SPSS). Uji prasyarat meliputi uji normalitas (Shapiro–Wilk) dan uji homogenitas varians (Levene). Jika asumsi homogenitas tidak terpenuhi, pengujian perbedaan rata-rata dilakukan menggunakan uji t Welch. Taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha=0,05$.

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas V yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Secara deskriptif, nilai hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa (Skor Tes Akhir/Posttest)

Kelompok	N	Skor Minimum	Skor Maksimum	Rata-rata (Mean)
Eksperimen (Blooket)	10	75	90	79,85
Kontrol (Konvensional)	10	55	78	66,35

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata skor kelompok eksperimen (79,85) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (66,35). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan capaian belajar secara deskriptif pada kelas yang menggunakan Blooket.

4.2 Uji Prasyarat Analisis

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data berdistribusi normal sebelum pengujian hipotesis. Hasil uji Kolmogorov–Smirnov pada residual menunjukkan nilai signifikansi 0,200 ($p > 0,05$), sehingga data memenuhi asumsi normalitas. Selain itu, uji Shapiro–Wilk pada masing-masing kelompok juga menunjukkan nilai $p > 0,05$.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data yang diuji	Metode Uji	Sig. (p-value)	Keputusan
Residual	Kolmogorov–Smirnov	0,200	Normal ($p > 0,05$)
Kelas Eksperimen	Shapiro–Wilk	0,088	Normal ($p > 0,05$)
Kelas Kontrol	Shapiro–Wilk	0,247	Normal ($p > 0,05$)

Dengan demikian, data pada kedua kelompok dapat dinyatakan berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. sebesar 0,030 ($p < 0,05$), sehingga varians kedua kelompok tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Varians (Levene's Test)

Uji	Sig. (p-value)	Keputusan
Levene's Test	0,030	Tidak homogen ($p < 0,05$)

Karena varians tidak homogen, pengujian perbedaan rata-rata menggunakan pendekatan uji yang robust terhadap ketidak-homogenan varians (misalnya Welch).

4.3 Uji Hipotesis (Perbedaan Hasil Belajar)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai $F = 2,432$ dengan $\text{Sig.} = 0,136$. Karena $p = 0,136 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok pada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Hasil Belajar

Uji Perbedaan	Nilai Statistik	Sig. (p-value)	Keputusan ($\alpha = 0,05$)
Uji beda antar kelompok (robust/Welch)	$F = 2,432$	0,136	Tidak signifikan ($p > 0,05$), H_0 diterima

Meskipun demikian, secara deskriptif kelompok eksperimen tetap menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi (79,85) dibanding kelompok kontrol (66,35).

4.4 Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen tes (20 butir soal pilihan ganda) menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,899 yang termasuk kategori reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen tes dinyatakan layak digunakan.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Kategori
Tes hasil belajar (PG)	20	0,899	Reliabilitas tinggi

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket pada pembelajaran PKN kelas V menghasilkan kenaikan capaian belajar secara deskriptif, ditandai oleh rata-rata skor tes akhir kelas eksperimen ($M = 79,85$) yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol ($M = 66,35$). Temuan ini sejalan dengan kajian-kajian gamifikasi yang menyimpulkan bahwa elemen permainan (poin, peringkat, tantangan waktu, dan umpan balik instan) cenderung meningkatkan keterlibatan belajar dan dapat berdampak positif pada hasil belajar, meskipun besar efeknya bervariasi antar konteks.

Meski demikian, uji hipotesis pada penelitian ini menunjukkan $p = 0,136 (> 0,05)$, sehingga perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol tidak signifikan secara statistik. Kondisi ini dapat dipahami karena (1) jumlah sampel kecil (masing-masing kelompok $n=10$) yang menurunkan daya uji statistik untuk mendeteksi perbedaan, dan (2) hasil uji homogenitas menunjukkan varians tidak homogen ($\text{Sig. Levene} = 0,030$) sehingga

sebaran kemampuan antar kelompok cenderung tidak setara. Secara teoritis, meta-analisis gamifikasi juga menekankan bahwa pengaruh gamifikasi umumnya berukuran kecil–sedang dan sangat dipengaruhi desain, durasi, karakteristik siswa, dan situasi kelas; karena itu, pada studi berskala kecil efeknya sering tampak secara deskriptif namun belum tentu terkonfirmasi signifikan.

Dari sisi pedagogis, Blooket berpotensi meningkatkan hasil belajar karena menyediakan latihan berulang dan umpan balik cepat, sehingga siswa terdorong mencoba menjawab lebih banyak item dan memperbaiki kesalahan secara langsung. Pola ini banyak ditemukan pada platform kuis gamifikasi lain seperti Kahoot!, yang dalam tinjauan literatur luas dilaporkan dapat berdampak positif pada performa belajar dan dinamika kelas, meskipun juga bisa memunculkan aspek seperti tekanan waktu atau kecemasan pada sebagian siswa.

Dengan kata lain, Blooket kemungkinan kuat meningkatkan engagement dan intensitas latihan, tetapi dampak akademiknya bisa berbeda-beda tergantung kesiapan siswa, pengaturan waktu permainan, kualitas soal, dan pengelolaan kompetisi di kelas. Jika dibandingkan dengan beberapa penelitian lain tentang Blooket, sejumlah studi melaporkan hasil yang lebih kuat/signifikan. Misalnya, penelitian eksperimental satu kelompok pada pembelajaran Bahasa Arab kelas IX melaporkan adanya peningkatan nilai dan hasil uji t berpasangan yang signifikan ($p < 0,05$).

Penelitian kuasi-eksperimen lain juga menyimpulkan Blooket efektif meningkatkan capaian (misalnya penguasaan kosakata) dan memperoleh respons positif dari siswa. Perbedaan dengan penelitian ini dapat terjadi karena variasi konteks (mata pelajaran, jenjang), ukuran sampel, durasi perlakuan, serta desain dan kualitas implementasi (misalnya frekuensi penggunaan Blooket dan kesesuaian butir soal dengan indikator).

Implikasi praktis dari temuan penelitian ini adalah Blooket dapat digunakan sebagai media penguatan dan evaluasi formatif dalam PKN, terutama untuk membuat latihan konsep menjadi lebih menarik dan membantu guru memantau pemahaman siswa secara cepat. Namun, agar dampaknya lebih konsisten, guru perlu :

- 1) memastikan butir soal selaras dengan indikator kompetensi,
- 2) mengatur kompetisi agar tetap sehat (tidak memicu kecemasan/tekanan berlebih), dan
- 3) memberi waktu refleksi setelah permainan (membahas jawaban benar–salah).

Rekomendasi untuk penelitian lanjutan adalah memperbesar sampel, memperpanjang durasi intervensi, serta menggunakan analisis yang mengontrol kemampuan awal (misalnya memanfaatkan skor pretest sebagai kovariat) agar estimasi efek penggunaan Blooket terhadap hasil belajar PKN lebih akurat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran Blooket berbasis web pada pembelajaran PKN kelas V menunjukkan peningkatan hasil belajar secara deskriptif. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata skor tes akhir/posttest kelas eksperimen ($M = 79,85$) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($M = 66,35$).

Namun demikian, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,136 (> 0,05)$, sehingga perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok tidak signifikan secara statistik pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, Blooket berpotensi membantu meningkatkan keterlibatan dan penguatan pemahaman siswa, tetapi efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar PKN pada penelitian ini belum terkonfirmasi secara statistik.

Saran. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, memperpanjang durasi penggunaan Blooket, serta menggunakan analisis yang mengontrol kemampuan awal (misalnya dengan mempertimbangkan skor pretest) agar estimasi pengaruh penggunaan Blooket terhadap hasil belajar lebih akurat. Selain itu, guru perlu memastikan kesesuaian soal dengan indikator kompetensi dan mengelola kompetisi dalam permainan agar tetap kondusif bagi seluruh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru dan dan seluruh siswa SD GMT 2 Kuanino atas partisipasi dan dukungannya dalam penelitian ini. Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari kerjasama dan kontribusi yang telah diberikan. Apresiasi yang diberikan atas waktu, tenaga dan pikiran dalam membantu kelancaran dan dapat menyelesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga di sampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2005). Media pembelajaran. Rajawali Pers.

Ati, C. M. P. (2022). Pengembangan e-modul perpindahan kalor berbasis inkuiri terstruktur untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Oesapa Kecil 2 Kupang [Disertasi doktor, Universitas Negeri Malang]. Repositori Universitas Negeri Malang. <https://repository.um.ac.id/348052/>

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data in educational contexts. *Educational Research Review*, 30, 100322. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100322>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Mbuik, H. B., & Naitili, C. A. (2024). Exploration of character education values of local culture “Leles” in the context of digital education in East Manggarai. *Jurnal Pendidikan IPS*, 14(2), 423–432. <https://doi.org/10.37630/jpi.v14i2.2057>

Nahak, K. E. N., Mona, G. Y., SabaOra, J. U. L., Nubatonis, S., & Tameon, E. M. (2024). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal Ume Le’u materi bangun datar untuk siswa SDK Eban 1. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 178–188. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.541>

Naitili, C. A. (2024). Implementasi program Kampus Mengajar angkatan 6 dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 160–171. <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1223>

Nitte, Y. M., & Kali Boka, L. (2024). Total quality management kepala sekolah dalam pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 93–102. <https://doi.org/10.37792/hinef.v3i1.1188>

Putri, R., & Fahmi, A. K. (2024). Effectiveness of Blooket application in improving students’ learning outcomes in Arabic language learning at Muhammadiyah junior high school Jakarta. *Tarbiyah wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.21093/twt.v11i1.8188>

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Sardiman, A. M. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Rajawali Pers.

Sagita, L. D., & Khairunnisa, N. (2019). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 45–53.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sulistyanto, I., & Asyhar, W. I. (2024). The effectiveness of Blooket media toward student's vocabulary mastery. English Education: English Journal for Teaching and Learning, 12(2), 222–237. <https://doi.org/10.24952/ee.v12i2.13944>

Suparlan. (2020). Media pembelajaran: Fungsi, manfaat, dan pengembangan. Prenadamedia Group.

Uno, H. B. (2012). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Bumi Aksara.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. Computers & Education, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>