# PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOOKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MICROSOFT EXCEL DI MAN 1 KUNINGAN

**Anggita Rahayu[1], Ahmad Fajri Lutfi[2]**
[1,2] Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi,
Fakultas Pendidikan Sosial dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan
e-mail: [1]anggitarahayu96@gmail.com

## ABSTRAK

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi Microsoft Excel serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis Blooket, menganalisis respons siswa, dan mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan Blooket dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest. Sampel terdiri atas 52 siswa kelas XI MAN 1 Kuningan, yaitu 26 siswa kelas XI A sebagai kelompok kontrol dan 26 siswa kelas XI F sebagai kelompok eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, tes pretest-posttest, dan angket respons siswa. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, Paired Sample t-Test, dan Independent Sample t-Test dengan bantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 5,81 menjadi 8,04, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 5,31 menjadi 5,85. Paired Sample t-Test menghasilkan Sig. 0,000 < 0,05, sedangkan Independent Sample t-Test menghasilkan t hitung 5,636 > t Tabel 2,009 dengan Sig. 0,000 < 0,05. Respons siswa terhadap Blooket meningkat dari 72,4% menjadi 87,9%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Blooket memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada materi Microsoft Excel.*

**Kata Kunci**: *Blooket, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Interaktif, Microsoft Excel.*

## ABSTRACT

*This study was motivated by students' low learning outcomes in Microsoft Excel and the limited use of interactive learning media in the learning process. The study aimed to examine the implementation of Blooket-based learning media, analyze students' responses, and determine differences in learning outcomes between students taught using Blooket and those taught conventionally. A quantitative approach with a quasi-experimental pretest-posttest design was employed. The sample consisted of 52 eleventh-grade students at MAN 1 Kuningan: 26 students from XI A as the control group and 26 students from XI F as the experimental group. Data were collected through observation, pretest-posttest tests, and student response questionnaires. Data were analyzed using*


ISSN 2798-141X

*normality, homogeneity, Paired Sample t-Test, and Independent Sample t-Test with IBM SPSS Statistics 26. The findings showed that the experimental group's mean score increased from 5.81 to 8.04, while the control group increased from 5.31 to 5.85. The Paired Sample t-Test yielded Sig. 0.000 < 0.05, while the Independent Sample t-Test yielded t = 5.636 > t-table = 2.009 with Sig. 0.000 < 0.05. Student responses to Blooket increased from 72.4% to 87.9%. These findings indicate that Blooket-based learning produced better learning outcomes than conventional learning in Microsoft Excel instruction.*

**Keywords:** *Blooket, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Microsoft Excel.*

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pendidikan mendorong perubahan proses pembelajaran dari pola yang dominan konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi teknologi memungkinkan guru menyajikan materi melalui berbagai bentuk media sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Kondisi tersebut sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan literasi digital (Fitriyani & Nugroho, 2022; Mubarok & Iriana, 2025). Penelitian di EduTIK juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendukung peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran bidang teknologi informasi.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk mewujudkan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memungkinkan siswa memberikan respons, menerima umpan balik, dan melakukan latihan secara langsung. Karakteristik tersebut dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa (Susilowati dkk, 2023). Dalam konteks pembelajaran digital, penggunaan media yang menyediakan interaksi dan umpan balik secara langsung juga dapat membantu guru memantau pemahaman siswa selama pembelajaran.

Salah satu bentuk media interaktif yang memanfaatkan unsur permainan adalah gamifikasi. Gamifikasi mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, penghargaan, papan peringkat, dan umpan balik ke dalam aktivitas nonpermainan, termasuk pembelajaran. Pendekatan ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik (Triantafyllou dkk, 2025). *Blooket* merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan kuis interaktif, sistem skor, kompetisi, dan umpan balik langsung sehingga dapat digunakan untuk mengemas evaluasi sekaligus aktivitas pembelajaran secara lebih menarik (Sartika dkk, 2023; Khanah & Alam, 2025).

Materi *Microsoft Excel* merupakan bagian penting dalam pembelajaran Informatika karena berkaitan dengan pengolahan data, penggunaan rumus dan fungsi, penyajian informasi, serta analisis data. Penguasaan *Microsoft Excel* memiliki relevansi dengan kebutuhan akademik dan dunia kerja. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa


ISSN 2798-141X

penggunaan *Microsoft Excel* sebagai media pengolahan data dapat mendukung pencapaian belajar siswa pada materi yang membutuhkan kemampuan numerik dan pemecahan masalah (Iji dkk, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran *Microsoft Excel* perlu didukung oleh media yang tidak hanya menyampaikan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk berlatih dan memperoleh umpan balik.

Berdasarkan observasi dan wawancara di MAN 1 Kuningan, pembelajaran *Microsoft Excel* pada kelas XI masih didominasi metode ceramah dan demonstrasi. Guru menggunakan Microsoft PowerPoint dan penjelasan langsung, sedangkan pemanfaatan media interaktif berbasis gamifikasi belum optimal. Sebagian siswa masih pasif dalam bertanya dan memberikan tanggapan serta mengalami kesulitan dalam memahami fungsi logika, terutama fungsi IF dan penerapan rumus pada kasus sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif media yang dapat meningkatkan partisipasi sekaligus membantu siswa memahami materi secara lebih menarik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Blooket* telah digunakan pada berbagai mata pelajaran dan memberikan hasil positif terhadap motivasi maupun hasil belajar. Namun, kajian yang secara khusus menguji penggunaan *Blooket* pada materi *Microsoft Excel* di jenjang Madrasah Aliyah dengan membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol masih terbatas. Penelitian ini menempatkan *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif pada materi *Microsoft Excel* dan menggunakan desain quasi experiment untuk menguji perbedaan hasil belajar. Kebaruan penelitian terletak pada konteks materi *Microsoft Excel*, jenjang Madrasah Aliyah, serta pengukuran respons siswa dan perbedaan hasil belajar melalui kelompok eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* pada materi *Microsoft Excel*, menganalisis respons siswa terhadap penggunaan *Blooket*, serta mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan *Blooket* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di MAN 1 Kuningan.

## KAJIAN TEORI

Penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme sebagai landasan konseptual. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan pengaitan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki. Vygotsky menekankan peran interaksi sosial, bantuan guru atau teman sebaya, dan Zone of Proximal Development dalam perkembangan pemahaman peserta didik. Prinsip tersebut relevan dengan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif menjawab, memperoleh umpan balik, dan berinteraksi selama proses belajar (Alfaruki, 2022; Pribadi dkk, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan materi dan sistem pembelajaran. Interaksi dapat berupa respons terhadap pertanyaan, navigasi, latihan, serta penerimaan umpan balik. Media semacam ini dapat mengubah pembelajaran satu arah menjadi aktivitas yang lebih responsif dan berpusat pada siswa (Akyuna dkk, 2026; Danti dkk, 2026).


ISSN 2798-141X

Gamifikasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan. *Blooket* menerapkan karakteristik tersebut melalui kuis, poin, kompetisi, papan peringkat, dan umpan balik. Penelitian terdahulu melaporkan bahwa penggunaan *Blooket* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan pengalaman belajar siswa (Ronela dkk, 2026).

Dalam penelitian ini, *Blooket* diposisikan sebagai variabel bebas, sedangkan hasil belajar siswa merupakan variabel terikat. Hubungan keduanya dijelaskan melalui asumsi bahwa pengalaman belajar yang lebih aktif, kompetitif, dan disertai umpan balik dapat membantu siswa membangun pemahaman secara lebih bermakna. Dengan demikian, penerapan *Blooket* pada materi *Microsoft Excel* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan berdampak pada hasil belajar.

## METODE PENELITIAN

### Alat dan Bahan

Penelitian menggunakan laptop atau komputer yang terhubung internet, platform *Blooket* berbasis web, *Microsoft Excel*, lembar soal *pretest* dan *posttest*, angket respons siswa dengan skala Likert, lembar observasi, serta IBM SPSS *Statistics* versi 26 untuk pengolahan data. Instrumen tes terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang mengukur kemampuan kognitif pada materi fungsi IF, sedangkan angket terdiri atas 10 pernyataan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

### Jalannya Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain *pretest-posttest*. Sampel terdiri atas 52 siswa kelas XI yang dibagi menjadi kelas XI A sebagai kelompok kontrol sebanyak 26 siswa dan XI F sebagai kelompok eksperimen sebanyak 26 siswa. Pemilihan kelas menggunakan *purposive sampling* dengan pertimbangan kesamaan materi, guru pengampu, kurikulum, jadwal, dan karakteristik akademik yang relatif setara. Desain penelitian membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pembelajaran pada kedua kelompok.

Tahap pertama adalah observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran *Microsoft Excel* dan permasalahan yang dihadapi siswa. Tahap kedua adalah pemberian *pretest* kepada kelompok kontrol dan eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal. Tahap ketiga adalah pemberian perlakuan, yaitu pembelajaran *Microsoft Excel* menggunakan *Blooket* pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Tahap keempat adalah pemberian *posttest* dan angket respons kepada siswa. Tahap terakhir adalah pengolahan dan interpretasi data untuk menjawab tujuan penelitian.

### Analisis Data

Data hasil belajar dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh nilai minimum, maksimum, dan rata-rata. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan kriteria data


ISSN 2798-141X

berdistribusi normal apabila Sig. ≥ 0,05. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* dengan kriteria varians homogen apabila Sig. > 0,05. Setelah prasyarat terpenuhi, *Paired Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen, sedangkan *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Analisis dilakukan menggunakan IBM SPSS *Statistics* 26 dengan taraf signifikansi 0,05. Respons siswa dihitung berdasarkan persentase skor angket dan diinterpretasikan sesuai kriteria yang digunakan dalam penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan perkembangan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

| **Kelompok** | **N** | ***Minimum*** | ***Maximum*** | ***Mean*** |
|---|---|---|---|---|
| *Pretest* Kontrol | 26 | 2 | 8 | 5,31 |
| *Posttest* Kontrol | 26 | 3 | 9 | 5,85 |
| *Pretest* Eksperimen | 26 | 3 | 8 | 5,81 |
| *Posttest* Eksperimen | 26 | 5 | 10 | 8,04 |

Rata-rata kelas eksperimen meningkat sebesar 2,23 poin, dari 5,81 pada *pretest* menjadi 8,04 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol hanya meningkat sebesar 0,54 poin, dari 5,31 menjadi 5,85. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa perubahan hasil belajar pada kelas yang memperoleh perlakuan *Blooket* lebih besar daripada kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

| **Data** | ***Shapiro-Wilk Sig.*** | **Kriteria** |
|---|---|---|
| *Pretest* Kontrol | 0,358 | Normal |
| *Posttest* Kontrol | 0,319 | Normal |
| *Pretest* Eksperimen | 0,160 | Normal |
| *Posttest* Eksperimen | 0,107 | Normal |

Seluruh nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* lebih besar dari 0,05 sehingga data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok berdistribusi normal. Uji homogenitas menghasilkan nilai *Sig.* 0,848 berdasarkan *Mean*, sehingga varians hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan homogen. Kondisi tersebut memenuhi prasyarat untuk analisis parametrik.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

| **Pengujian** | **t-hitung** | **df** | ***Sig. (2-tailed)*** |
|---|---|---|---|
| *Paired Sample t-Test* | 11,959 | 25 | 0,000 |
| *Independent Sample t-Test* | 5,636 | 50 | 0,000 |


ISSN 2798-141X

*Paired Sample t-Test* memperoleh t hitung 11,959 dengan df = 25 dan *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Selanjutnya, *Independent Sample t-Test* memperoleh t hitung 5,636 dengan df = 50 dan *Sig. (2-tailed*) 0,000 < 0,05. Nilai t hitung juga lebih besar daripada t Tabel 2,009. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok yang menggunakan *Blooket* dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Respons siswa terhadap penggunaan *Blooket* juga menunjukkan hasil positif. Persentase respons meningkat dari 72,4% pada pengukuran awal menjadi 87,9% setelah pembelajaran. Pada pengukuran *posttest*, pernyataan mengenai kemudahan instruksi memperoleh persentase 93,1%, kemudahan akses dan penggunaan 92,3%, serta ketertarikan mengikuti pembelajaran 91,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan keterlibatan dalam pembelajaran menggunakan *Blooket*.

Temuan penelitian sejalan dengan penelitian Pratama dkk (2024) yang menunjukkan dampak positif *Blooket* terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini juga konsisten dengan (Lestari dkk, 2025) yang menemukan adanya peningkatan hasil belajar melalui pemanfaatan *Blooket*. Dari perspektif konstruktivisme, peningkatan tersebut dapat dipahami karena *Blooket* memberikan pengalaman belajar yang menuntut siswa aktif merespons pertanyaan, memperoleh umpan balik, dan terlibat dalam aktivitas yang bersifat interaktif. Dengan demikian, *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses pembentukan pemahaman siswa.

Penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran *Microsoft Excel* juga memiliki relevansi dengan karakteristik materi yang membutuhkan latihan berulang dan ketepatan dalam menerapkan rumus. Umpan balik langsung membantu siswa mengetahui kesalahan atau ketepatan jawaban secara cepat, sedangkan unsur kompetisi dapat menjaga perhatian dan partisipasi. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap berada dalam konteks satu sekolah dan dua kelas sehingga penerapan pada jenjang atau materi lain perlu dikaji lebih lanjut.

## KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* pada materi *Microsoft Excel* di MAN 1 Kuningan menunjukkan hasil yang positif. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 5,81 menjadi 8,04, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 5,31 menjadi 5,85. Respons siswa terhadap penggunaan *Blooket* juga meningkat dari 72,4% menjadi 87,9%. Hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan t hitung 11,959 dan *Sig*. 0,000 < 0,05. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan t hitung 5,636 > t Tabel 2,009 dengan *Sig*. 0,000 < 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Blooket* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dengan hasil belajar kelompok *Blooket* lebih baik.


ISSN 2798-141X

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kuningan, MAN 1 Kuningan, guru mata pelajaran Informatika, seluruh siswa yang terlibat dalam penelitian, serta dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kesempatan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan, 5(1), 121-132.

Alfaruki, A. A. (2022). The concept of merdeka belajar from the view of constructivism. el-Tarbawi, 15(2), 225-250.

Danti, D. R., Jihad, A., & Rizqiyani, R. (2026). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Berbasis Gamifikasi Blooket Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika), 9(2), 247-255.

Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi, 2(1), 307-314.

Iji, C. O., Abakpa, B. O., Agbo-Egwu, A. O., & Takor, D. I. (2022). Utilizing microsoft excel spreadsheet technology to improve senior secondary school students' achievement and retention in quadratic function in Nigeria education. International Journal on Teaching and Learning Mathematics, 5(1), 1-14.

Khanah, D., & Alam, N. A. R. (2025). The Utilization of the Blooket Application to Enhance the Learning of Akidah Akhlak Subject at Junior High School. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme, 7(1), 258-278.

Lestari, D. A., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Mata Pelajaran IPS. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(4), 859-864.

Mubarok, I. Z., & Iriana, S. (2025). The Role of Ict in Creating Interactive Learning and Fostering Student Creativity: A Literature Review. Al-Irsyad: Journal of Education Science, 4(2), 156-168.

Pratama, A. M., Indawati, N., & Sumanarahati, I. (2024, February). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Menulis Melalui Media Booklet pada Siswa Kelas 1 SD. In Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama (Vol. 1, No. 1, pp. 1012-1018).

Pribadi, B. A., & Purnama, D. A. (2022). Online learning based on constructivism to support Universitas Terbuka distant learners. Jurnal Teknodik, 1-10.

Ronela, D. V., Apriani, E., & Meldina, T. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Ipas di Mim 10 Karang Anyar (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).

Sartika, K. D., Heriyawati, D. F., & Elfianto, S. (2023). The use of Blooket: A Study of Studentâ€™ s Perception Enhancing English Vocabulary Mastery. ENGLISH

FRANCA: Academic Journal of English Language and Education, 7(2 November), 357-368.

Susilowati, N., Anam, R. A. S., & Supriyanto, T. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan. Indonesian Gender and Society Journal, 4(1), 10-18.

Triantafyllou, S. A., Georgiadis, C., & Sapounidis, T. (2025). Gamification in education and training: A literature review: SA Triantafyllou et al. International Review of Education, 71(3), 483-517.


ISSN 2798-141X