

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *BLOOKET* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI JARINGAN
KOMPUTER & INTERNET DI KELAS VII
SMPN SATU ATAP 1 JATIAGUNG**

SKRIPSI

Oleh
ABDUL RAHMAN
2213025020



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *BLOOKET* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI JARINGAN KOMPUTER & INTERNET DI KELAS VII SMPN SATU ATAP 1 JATIAGUNG

Oleh

ABDUL RAHMAN

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 ini berawal dari rendahnya hasil belajar siswa akibat kurangnya variasi metode pembelajaran serta minimnya penggunaan media digital yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan *desain pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelas. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,6167 (kategori sedang) dan kelas kontrol sebesar 0,3057 (kategori rendah), yang menandakan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan pada kelas eksperimen. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Blooket* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

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

ABSTRACT

**THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY
BLOOKET INTERACTIVE MEDIA ON COGNITIVE LEARNING
OUTCOMES IN COMPUTER NETWORK AND INTERNET
SUBJECT MATTER AT GRADE VII
SMPN SATU ATAP 1 JATIAGUNG**

BY

ABDUL RAHMAN

This study aims to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by Blooket on students' learning outcomes in the topic of Computer Networks and the Internet for seventh-grade students of SMPN Satu Atap 1 Jatiagung. The problem in this study originated from the low student learning outcomes caused by the lack of variety in teaching methods and the limited use of engaging and interactive digital media. This research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design involving two classes. The research instrument consisted of multiple-choice tests administered before and after the learning process. The results showed that the average N-Gain score in the experimental class was 0.6167 (moderate category), while in the control class it was 0.3057 (low category), indicating a more significant improvement in learning outcomes in the experimental class. Thus, the implementation of the Game Based Learning model assisted by Blooket proved to be effective in creating active, interactive, enjoyable, and student-centered learning experiences.

Keywords: Blooket, Computer Networks, Game Based Learning, Internet, Learning Outcomes

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF *BLOOKET* TERHADAP
HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI JARINGAN
KOMPUTER & INTERNET DI KELAS VII
SMPN SATU ATAP 1 JATIAGUNG**

Oleh

ABDUL RAHMAN

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Jaringan Komputer & Internet Di Kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung

Nama Mahasiswa : Abdul Rahman

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213025020

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si.

NIP 19730310 199802 2 001

Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng.

NIP 19930505 202203 1 008

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Dr. Nurhanurawati, M.Pd.

NIP 19670808 199103 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si. 

Sekretaris : Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng. 

Penguji : Dr. Dina Maulina, M.Si. 


Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001 

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Maret 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Rahman
NPM : 2213025020
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa di dalam skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Jaringan Komputer & Internet Di Kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan menurut sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Bandar Lampung, 12 Maret 2026

Menyatakan,



Abdul Rahman
NPM. 2213025020

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Abdul Rahman, lahir di Jatibaru pada tanggal 31 Agustus 2004. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Mohammad Sohim dan Ibu Rosida Wati. Penulis memiliki kakak bernama Mohammad Raihan dan adik bernama Abdul Rohim. Penulis bertempat tinggal di Desa Jatibaru, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan. Penulis menempuh pendidikan formal dimulai dari SDN 2 Sinar Ogan dan lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan ke SMPN 2 Tanjung Bintang dan lulus pada tahun 2019, serta menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Tanjung Bintang pada tahun 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menempuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi penulis pernah menjadi bagian dari anggota divisi Kerohanian pada Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF) pada tahun 2022-2024. Pada awal tahun 2024 penulis mengikuti program MBKM Kampus Mengajar *batch 7* yang diadakan oleh Kementrian Pendidikan. Penulis ditempatkan di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung untuk melaksanakan program kerja kampus mengajar. Kemudian pada awal tahun 2025, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Mahabang Kec. Dente Teladas Kab. Tulang Bawang serta melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMKN 1 Dente Teladas. Pada pertengahan tahun 2025, penulis melaksanakan Praktik Industri (PI) di Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Cabang Teluk Betung Pada Bidang Administrasi Kredit (ADK) serta merancang website Sistem Data Kredit Debitur.

MOTTO HIDUP

لَيْسَ الشَّدِيدُ بِالصُّرَعَةِ، إِنَّمَا الشَّدِيدُ الَّذِي يَمْلِكُ نَفْسَهُ عِنْدَ الْغَضَبِ

"Orang yang kuat itu bukanlah orang yang pandai bergulat (berkelahi), akan tetapi orang yang kuat adalah orang yang mampu mengendalikan dirinya di saat marah."

[*Shahih Al-Bukhari no. 6114. Muslim no. 2609*]

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang selalu memberikan Nikmat serta Rahmat Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi kita Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam' Penulis mempersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua, ayah dan umi yang selalu memberikan doa dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu memberikan berkah kesehatan, umur yang panjang, rezeki yang melimpah dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk membahagiakan keduanya.
2. Almarhum Datuk tercinta, yang telah memotivasi penulis sejak kecil untuk melanjutkan ke perguruan tinggi dan menyelesaikan pendidikan hingga mencapai gelar S.Pd sebagaimana yang diharapkan. Walaupun Datuk tidak hadir mendampingi penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Lampung, motivasi kuat yang Datuk berikan selalu menjadi pendorong bagi penulis untuk terus melangkah. Semoga Datuk dijauhkan dari azab kubur, api neraka, dan senantiasa berada di sisi Allah Swt.
3. Almamater Tercinta Universitas Lampung .

SANWACANA

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media Interaktif *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Jaringan Komputer & Internet Di Kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan PMIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan PMIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, S.Si., M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas kesabaran Ibu dalam memberikan nasehat dan masukan untuk terus semangat dalam penyelesaian skripsi ini;
5. Bapak Daniel Rinaldi, S.T., M.Eng, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan serta saran yang luar biasa kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;

6. Ibu Dr. Dina Maulina, M.Si, selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan arahan, motivasi, serta saran yang membangun, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
7. Bapak Ghea Chandra Surawan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik atas bimbingan, nasihat, dan motivasi yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini;
8. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, atas bimbingan, nasihat, dan motivasi yang telah diberikan;
9. Keluarga besar SMPN Satu Atap 1 Jatiagung, Ibu Evi Martina, selaku WaKa Kesiswaan dan Bapak Rismantrianto selaku guru pengampu mata pelajaran Informatika, dan Siswa/i kelas VII dan VIII atas kerjasama dan dukungannya dalam proses penelitian;
10. Kepada keluarga tercinta, Bapak Mohammad Sohim, Umi Rosida Wati, terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada keluarga tercinta atas segala doa, Terima kasih kepada Ayah dan Umi atas segala doa yang menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis.
11. Sahabat seperjuangan skripsi, Frisca Monica, Rani Lutfia Zahra, Rafif Waliuddin dan Munfiatun Nairoh, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman seperjuangan skripsi yang telah menjadi tempat berbagi cerita, semangat, dan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini.
12. Kepada teman - teman kelas PTI 22 B, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan studi ini.
13. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan

Bandar Lampung, 12 Maret 2026
Penulis,

Abdul Rahman
NPM 2213025020

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-------------|
| DAFTAR ISI | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABEL | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| | |
| I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 5 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 5 |
| 1.5 Ruang Lingkup Penelitian..... | 6 |
| | |
| II. TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1 Model Pembelajaran..... | 7 |
| 2.2 Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> | 8 |
| 2.3 Media <i>Blooket</i> | 10 |
| 2.3.1 Pengertian <i>Blooket</i> | 10 |
| 2.3.2 Karakteristik dan Penerapan <i>Blooket</i> | 10 |
| 2.4 Hasil Belajar..... | 17 |
| 2.5 Analisis Kurikulum | 17 |
| 2.6 Materi Jaringan Komputer dan Internet | 19 |
| 2.7 Penelitian Terdahulu..... | 28 |
| 2.8 Kerangka Berpikir..... | 30 |
| 2.9 Hipotesis Penelitian..... | 32 |
| | |
| III. METODE PENELITIAN | 33 |
| 3.1 Metode Penelitian..... | 33 |
| 3.2 Desain Penelitian..... | 33 |
| 3.3 Populasi dan Sampel | 34 |
| 3.3.1 Populasi | 34 |
| 3.3.2 Sampel..... | 34 |
| 3.4 Variabel Penelitian | 34 |
| 3.5 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 35 |
| 3.6 Perangkat Pembelajaran | 35 |
| 3.7 Prosedur Penelitian..... | 35 |
| 3.8 Instrumen Penelitian..... | 36 |

| | |
|---|-----------|
| 3.9 Analisis Kevalidan | 37 |
| 3.9.1 Uji Validasi Perangkat Pembelajaran | 39 |
| 3.9.2 Uji Validasi Ahli Media..... | 39 |
| 3.10 Analisis Instrumen Penelitian..... | 40 |
| 3.10.1 Uji Validitas..... | 40 |
| 3.10.2 Uji Reliabilitas | 41 |
| 3.11 Teknik Pengumpulan Data | 42 |
| 3.11.1 Test | 42 |
| 3.11.2 Dokumentasi..... | 43 |
| 3.12 Teknik Analisis Data | 43 |
| 3.12.1 N-gain..... | 43 |
| 3.12.2 Uji Prasyarat Analisis..... | 44 |
| 3.12.2.1 Uji normalitas..... | 44 |
| 3.13 Uji Keterlaksanaan Pembelajaran | 45 |
| IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 49 |
| 4.1 Hasil Penelitian | 49 |
| 4.2 Pembahasan..... | 55 |
| V. KESIMPULAN DAN SARAN | 60 |
| 5.1 Kesimpulan | 60 |
| 5.2 Saran..... | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |
| LAMPIRAN..... | 67 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 1. Tampilan awal <i>web Blooket</i> | 11 |
| 2. Tampilan daftar akun <i>Blooket</i> | 11 |
| 3. Tampilan login..... | 11 |
| 4. Tampilan <i>dashboard Blooket</i> | 12 |
| 5. Guru dapat memberi gambar pada <i>cover</i> | 12 |
| 6. Guru dapat membuat soal dan jawaban | 12 |
| 7. Guru dapat memilih permainan yang akan dimainkan | 13 |
| 8. Guru dapat mengatur waktu dan mulai menjadi <i>host</i> | 13 |
| 9. Guru dapat melihat peserta dan memulai permainan..... | 13 |
| 10. Tampilan siswa untuk bergabung mengerjakan kuis..... | 14 |
| 11. Siswa dapat memilih <i>icon</i> | 14 |
| 12. Tampilan guru (<i>host</i>) permainan <i>Laser Tag</i> | 15 |
| 13. Tampilan siswa permainan <i>Laser Tag</i> | 15 |
| 14. Tampilan siswa menjawab pertanyaan di dalam permainan | 15 |
| 15. Tampilan pemenang utama..... | 16 |
| 16. Laporan hasil kuis siswa | 16 |
| 17. Peta Konsep Materi Jaringan Komputer dan Internet | 19 |
| 18. Jaringan Komputer..... | 20 |
| 19. Perbedaan Jaringan Komputer dan Jaringan Internet..... | 21 |
| 20. Menghubungkan Komputer Ke Internet Dengan Kabel LAN | 23 |
| 21. Perangkat Menerima Alamat IP | 25 |
| 22. Kerangka Berpikir | 31 |
| 23. Grafik Perbandingan Persentase Hasil Belajar Ranah Kognitif..... | 53 |
| 24. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan <i>Blooket</i> | 56 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. <i>Taksonomi Bloom</i> Ranah Kognitif | 18 |
| 2. Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran | 19 |
| 3. Penelitian Terdahulu..... | 28 |
| 4. Desain Penelitian..... | 33 |
| 5. Kategori Skor Skala Likert..... | 38 |
| 6. Pendefinisian Skor Validasi..... | 38 |
| 7. Kisi-kisi Instrumen perangkat pembelajaran | 39 |
| 8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media..... | 40 |
| 9. Kriteria Uji Validitas | 41 |
| 10. Kriteria Data Uji Reliabilitas | 41 |
| 11. Teknik pengumpulan data test | 42 |
| 12. Skor Gain | 44 |
| 13. Skala Keterlaksanaan Pembelajaran | 45 |
| 14. Kategori keterlaksanaan pembelajaran | 45 |
| 15. Kisi-kisi Tanggapan Guru Terhadap Model Pembelajaran | 47 |
| 16. Kisi-kisi Tanggapan Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran | 48 |
| 17. Hasil Uji Validasi Oleh Ahli Media | 49 |
| 18. Hasil Uji Validasi perangkat pembelajaran | 50 |
| 19. Hasil Uji Validitas Soal Instrumen Pretest-Posttest | 51 |
| 20. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Pretest-Posttest | 52 |
| 21. Hasil Uji Statistik Data Pretest Dan Posttest Ranah Kognitif..... | 52 |
| 22. Hasil Tanggapan Guru Terhadap Pembelajaran | 54 |
| 23. Hasil Angket Tanggapan Siswa | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Surat penelitian Pendahuluan..... | 1 |
| 2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan..... | 2 |
| 3. Studi Pendahuluan Penelitian (guru)..... | 3 |
| 4. Studi Pendahuluan Penelitian (siswa)..... | 5 |
| 5. Dokumentasi Studi Pendahuluan Penelitian..... | 7 |
| 6. Dokumentasi Uji Kevalidan Dikelas 8..... | 7 |
| 7. Modul Ajar Jaringan Komputer dan Internet (kelas kontrol)..... | 8 |
| 8. Modul Ajar Jaringan Komputer dan Internet (kelas eksperimen)..... | 15 |
| 9. Surat Izin Penelitian..... | 24 |
| 10. Surat Balasan Izin Penelitian..... | 25 |
| 11. Permohonan Menjadi Validator Perangkat Pembelajaran..... | 26 |
| 12. Permohonan Menjadi Validator Ahli Media..... | 27 |
| 13. Uji Validitas Ahli Materi..... | 28 |
| 14. Uji Validitas Ahli Media..... | 29 |
| 15. Hasil Angket Keterlaksanaan Pembelajaran..... | 30 |
| 16. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli Media..... | 34 |
| 17. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Perangkat Pembelajaran..... | 36 |
| 18. Rekapitulasi Data Respon Siswa Dalam Penggunaan <i>Blooket</i> | 38 |
| 19. Rekapitulasi Hasil Angket Keterlaksanaan Pembelajaran..... | 39 |
| 20. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Guru Terhadap Pembelajaran..... | 40 |
| 21. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Metode <i>Cronbach Alpha</i> | 41 |
| 22. Hasil Uji Normalitas..... | 41 |
| 23. Hasil Uji Normalitas <i>N-Gain</i> | 42 |
| 24. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> | 42 |
| 25. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> | 42 |
| 26. Hasil Uji Homogenitas <i>N-gain</i> | 43 |
| 27. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol..... | 43 |
| 28. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen..... | 43 |
| 29. Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i> | 43 |
| 30. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pretest Posttest</i> | 44 |
| 31. Dokumentasi Penelitian..... | 45 |
| 32. Kisi-kisi soal <i>Pretest-Posttest</i> | 47 |
| 33. Kisi-kisi Soal Dengan Media <i>Blooket</i> | 56 |
| 34. Data Uji Validitas Reliabilitas Instrumen..... | 61 |
| 35. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas 7A (kontrol)..... | 63 |
| 36. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas 7B (Eksperimen)..... | 65 |
| 37. Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas 7A (Kontrol)..... | 67 |

| | |
|--|----|
| 38. Data Hasil <i>Postest</i> Kelas 7B (Eksperimen)..... | 69 |
| 39. Hasil Uji Validitas Instrumen | 71 |
| 40. Hasil Persentase indikator level kognitif pada kelas 7A (Kontrol) | 76 |
| 41. Hasil Persentase indikator level kognitif pada kelas 7B (Eksperimen) | 78 |
| 42. Tampilan <i>Blooket</i> | 80 |

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru memegang peran terbesar dalam dunia pendidikan dan juga merupakan salah satu pihak yang mempunyai hak dan tanggung jawab dalam pencapaian hasil pembelajaran di kelas. Selain sebagai tenaga pendidik, di sekolah guru dikenal sebagai fasilitator dan motivator di kelas (Sapitri *et al.*, 2023). Sebagai fasilitator, guru harus sanggup membuat strategi pembelajaran yang baik dan menarik, sedangkan sebagai motivator guru pun harus mampu memberikan dorongan motivasi terhadap siswa yang memiliki tingkat ketekunan rendah agar pembelajaran menjadi interaktif (Mulyadi *et al.*, 2023)

Keefektifan pembelajaran secara keseluruhan bergantung pada metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi tertentu kepada siswa.. Tetapi, karena perkembangan teknologi, diperlukan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Koesnandar, 2020). Faktor-faktor yang menyulitkan siswa untuk memahami konsep Jaringan Komputer dan Internet dalam pembelajaran informatika adalah bahwa siswa tidak minat tentang memahami konsep Jaringan Komputer dan Internet. Siswa tersebut tidak minat materi karena merasa konsep yang diajarkan sangat teoritis dan sulit dimengerti. Alasan selanjutnya, siswa tidak tertarik karena merasa bosan melakukan pembelajaran dengan metode ceramah.

Seperti yang telah disampaikan di atas, pembelajaran informatika di SMPN 1 Atap Satu Jatiagung masih berpusat pada guru. Tentu saja, karena metode yang

digunakan saat ini cenderung konvensional, akan memunculkan dampak yakni rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran (Yusuf, 2025). Oleh karena itu, model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sangat diperlukan untuk menjelaskan suatu konsep secara lebih detail dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Salah satu langkah yang dapat diambil untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Secara umum, pembelajaran dengan model *game* memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif (Azizatunnisa *et al.*, 2022). Dengan adanya unsur *game* yang terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, siswa menjadi lebih termotivasi mempelajari materi serta aktif dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan berupa sebuah lingkaran aktivitas bermain dan belajar.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti informatika. Menurut penelitian yang dilakukan (Kurniati *et al.*, 2023) Strategi GBL sangat baik untuk menarik minat guna meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar, sehingga siswa secara tidak sadar belajar sambil bermain.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran berbasis *game* semakin berkembang seiring dengan kehadiran berbagai aplikasi digital, seperti *Blooket* (Suryani *et al.*, 2023). *Blooket* adalah *platform* pembelajaran berbasis *game* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang menarik bagi siswa. *Platform* ini tidak hanya memudahkan guru untuk menilai pemahaman siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam konteks pembelajaran informatika, integrasi *Blooket* ke dalam GBL dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan mengkaji pengaruh model pembelajaran GBL berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung, dengan materi

Jaringan Komputer dan Internet yang sesuai dengan proses pembelajarannya yaitu kuis *game* Jaringan Komputer dan Internet sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Sesuai dengan model GBL yang melibatkan pemberian permainan antar kelompok kepada siswa, media *Blooket* cocok untuk pembelajaran ini, karena *Blooket* dapat digunakan sebagai alat permainan dengan media kuis antar kelompok heterogen. Menurut (Fadli & Adipta, 2024) *Blooket* adalah *platform* pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. *Blooket* terdapat 14 macam permainan yang dapat dimainkan secara individu atau berkelompok. Dengan menggunakan *Blooket* siswa merasakan belajar sambil bermain di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru yang mengajar mata pelajaran Informatika di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan dalam mata pelajaran Informatika di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah dikarenakan keterbatasan media belajar. Media pembelajaran yang biasanya digunakan adalah buku cetak. Jika menggunakan buku cetak, siswa diminta untuk mencatat dan meringkas materi yang kemudian dijelaskan oleh guru sebagai upaya untuk membantu siswa memahami.

Guru pengampu mata pelajaran juga mengungkapkan bahwa siswa yang berminat dalam mata pelajaran informatika cukup banyak dengan metode pembelajaran yang digunakan sekarang. Pernyataan ini juga selaras dengan hasil wawancara siswa kelas VII. Kendala yang dihadapi adalah kurang media pembelajaran seperti buku cetak. Namun guru pengampu belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* seperti *Blooket*, *quizizz*, *kahoot* dan sejenisnya. Menurut guru mata pelajaran informatika, media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran informatika, dan guru tersebut sangat tertarik untuk menerapkan media pembelajaran ini guna mengatasi masalah keterbatasan media pembelajaran buku cetak di sekolah..

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa mengenai pembelajaran Informatika di sekolah, ditemukan bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah metode ceramah. Lebih lanjut, guru hanya menggunakan buku teks cetak dalam proses pembelajaran..

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebanyak 64,7% siswa merasa media pembelajaran berupa buku cetak yang digunakan saat ini cukup membantu dalam proses pembelajaran, tetapi 29,4% merasa tidak terbantu dan hanya 5,9% yang merasa terbantu bahkan tidak ada siswa yang merasa sangat terbantu dalam proses pembelajaran menggunakan media buku cetak. Namun, data juga menunjukkan bahwa 70,6% siswa tertarik dengan mata pelajaran Informatika dan 17,6% sangat tertarik, yang mengindikasikan adanya potensi minat belajar yang baik pada mata pelajaran ini.

Dari segi kesulitan pemahaman materi, sebanyak 58,8% siswa merasa kesulitan dalam memahami materi Informatika, sedangkan 41,2% merasa sangat kesulitan. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep informatika yang diajarkan. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah bahwa 100% siswa menyatakan mereka belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* seperti *Blooket*, *Kahoot*, *Quizizz*, atau alat serupa saat mempelajari informatika. Terkait preferensi metode pembelajaran, sebanyak 82,4% siswa sangat setuju bahwa belajar menggunakan media berbasis *game* lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran biasa, dan 100% siswa menyatakan ingin belajar Informatika dengan cara yang lebih interaktif menggunakan media *game* atau aplikasi pembelajaran digital. Berdasarkan identifikasi kendala utama dalam belajar Informatika, sebanyak 82,4% siswa menyatakan bahwa materi sulit menjadi kendala utama, sementara 17,6% siswa menyebutkan kurangnya pemahaman sebagai kendalanya.

Dari hasil analisis kebutuhan ini, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif berbasis *game* atau aplikasi digital untuk mata pelajaran Informatika. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi

informatika dan meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran GBL berbasis *Blooket* dapat menjadi solusi untuk kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan media *Blooket* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran GBL berbantuan *Blooket* kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung terhadap hasil belajar siswa SMPN Satu Atap 1 Jatiagung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

- 1) Bagi siswa, dengan penerapan model pembelajaran GBL berbantuan media *Blooket* sebagai media kuis dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang di sampaikan.
- 2) Bagi guru, dengan menggunakan model pembelajaran GBL dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan *Blooket* sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti lain, dapat menambah referensi dan wawasan yang lebih untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

- 1) Penelitian dilaksanakan di kelas VII A dan VII B SMPN Satu Atap 1 Jatiagung.
- 2) Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Game Based Learning*.
- 3) Pada mata pelajaran Informatika materi yang diambil adalah Jaringan Komputer dan Internet.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan adalah berbantuan *Blooket*
- 5) Hanya menggunakan fitur permainan *Quiz* dalam *Blooket* untuk kuis pembelajaran.
- 6) Hasil belajar siswa hanya dilihat pada aspek kognitif (pengetahuan) dinilai melalui instrumen soal *pretest dan posttest* berbentuk pilihan ganda. Selain itu. Indikator hasil belajar kognitif dalam penelitian ini disusun berdasarkan Taksonomi Bloom revisi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP, khususnya pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup tiga level kognitif, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan), yang dipilih berdasarkan tingkat perkembangan kognitif siswa dan relevansi dengan materi yang diajarkan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Model Pembelajaran

Menurut Ramdani *et al.*, (2023) Model pembelajaran adalah suatu sistem yang dibentuk secara sistematis dan teratur untuk membantu menyampaikan pengetahuan kepada siswa berdasarkan kurikulum atau rencana pembelajaran yang berlaku. Diperjelas lagi oleh Julaeha & Erihardiana, (2022) Bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan kerja, atau deskripsi sistematis dari proses pembelajaran untuk membantu siswa belajar mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem yang dirancang secara sistematis dan terstruktur serta bertujuan untuk mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran bukanlah hanya instrumen alat bantu dalam menyampaikan materi melainkan suatu kerangka kerja konseptual yang akan membimbing dan memberikan arah kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelola dan akan mengembangkan strategi pembelajaran yang terpercaya, antara lain kebutuhan dan kurikulum yang berlaku (Mawarni & Suti'ah, 2023).

2.2 Model Pembelajaran *Game Based Learning*

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di latar belakang, yaitu siswa tidak tertarik karena merasa bosan belajar menggunakan metode ceramah, maka model pembelajaran yang tepat adalah model *Game Based Learning* atau disingkat (GBL). Model pembelajaran GBL dianggap sangat baik untuk menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (Lestari & Jannah, 2024), sehingga siswa belajar tanpa sadar sambil bermain. (Kurniawan & Rahayu, 2024).

Sejalan dengan pendapat Ramadina & Nindiasari, (2025) mengemukakan bahwa Salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap efektif adalah GBL. GBL dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Lebih lanjut menurut pendapat dari Ulifatul Khasanah *et al.*, (2021) menjelaskan model pembelajaran GBL Ini adalah model pembelajaran berbasis permainan yang menarik dan melibatkan pengguna, dengan tujuan utama mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Bermain dapat meningkatkan pengalaman belajar, membuatnya lebih mudah diingat oleh siswa karena menggabungkan aturan penting ke dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan suasana hati siswa, mendorong pembelajaran yang efektif, dan mendorong pengulangan materi sebagai hasil dari pengalaman yang menyenangkan. (Kurniawan & Rahayu, 2024).

Model pembelajaran tidak selalu sempurna, model pembelajaran GBL juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran GBL. Menurut (Prameswari & Rahmatina, 2024) kelebihan model pembelajaram GBL yakni sebagai berikut: (1) Siswa dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam pembelajaran. (2) Siswa cenderung lebih mudah memahami materi. (3) Siswa akan aktif dalam pembelajaran. (4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, gembira, dan ceria. (5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kekompakan antar siswa. (6) Memudahkan guru dalam membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar.

Kelemahan dalam menggunakan model pembelajaran GBL menurut (Anggraini *et al.*, 2021) Kelemahan model pembelajaran GBL (1) Membutuhkan waktu yang lebih lama, karena tak semua siswa cepat memahami cara menjalankan *game*. (2) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh dalam kelas. (3) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif. (4) Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.

Menurut (Santoso & Masfufah, 2022), model pembelajaran GBL memiliki *sintaks* sebagai berikut.

- 1) Memilih *game* yang sesuai topik pembelajaran.
Pada tahap ini, guru memilih *game* yang sesuai dengan topik pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Penjelasan konsep.
Pada tahap ini, guru menjelaskan konsep materi pembelajaran yang akan disampaikan lewat *game*.
- 3) Penyampaian aturan main *game*.
Pada tahap ini, guru menyampaikan aturan permainan *game* yang akan dilakukan.
- 4) Pelaksanaan *game*.
Pada tahap ini, siswa bermain *game* menggunakan media yang telah ditentukan sebelumnya. Guru melakukan observasi, intervensi, dan jaga sesi. Observasi bertujuan untuk mengamati siswa yang sudah paham atau belum. Intervensi dilakukan guru untuk membantu siswa yang belum paham. Sedangkan jaga sesi dimaksudkan untuk menjaga situasi dan kondisi agar tetap tenang dan menyenangkan.
- 5) Merangkum pengetahuan.
Pada tahap ini, siswa membuat rangkuman pengetahuan yang didapatkan lewat *game* yang dimainkan.
- 6) Melakukan refleksi.
Pada tahap ini, guru dan siswa melakukan refleksi dari hasil pembelajaran.

2.3 Media *Blooket*

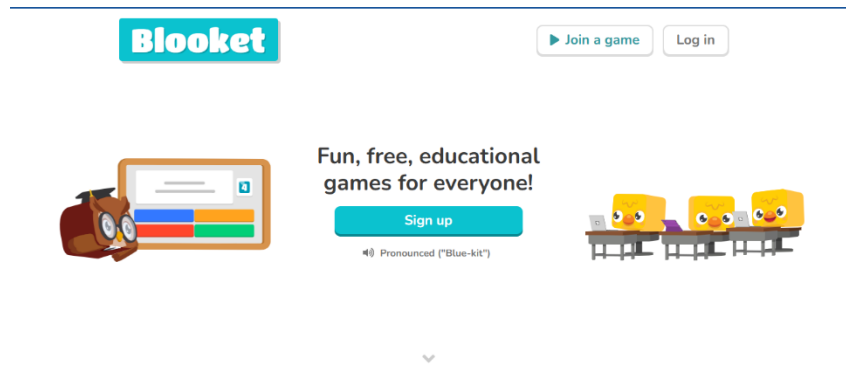
2.3.1 Pengertian *Blooket*

Blooket adalah *platform* pembelajaran interaktif yang relatif baru, dibuat pada tahun 2020, berbasis situs web dalam bentuk permainan kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. (Febriana & Pujosusanto, 2023). *Blooket* merupakan permainan yang sangat terbaru dalam platform kuis berbasis *web* yang menyajikan beragam model permainan menarik. Permainan ini menyediakan banyak pilihan permainan yang dapat dinikmati baik secara individu maupun berkelompok. Pengalaman belajar yang diberikan oleh *Blooket* sangat amat beragam dan dapat disesuaikan dengan berbagai tujuan pendidikan. Selain memberikan kesenangan, *Blooket* juga efektif dalam memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa..

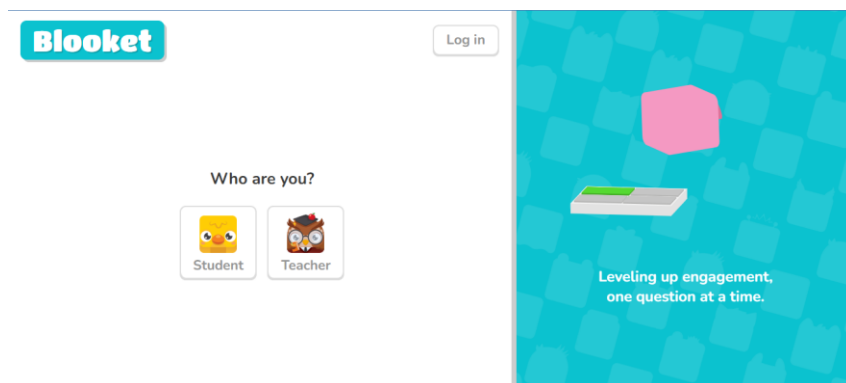
2.3.2 Karakteristik dan Penerapan *Blooket*

Guru memiliki kemampuan untuk memilih jenis permainan yang ingin dimainkan selama mengisi kuis. Setelah itu, guru dapat mengatur durasi kuis sesuai kebutuhan. Setelah pengaturan selesai, kode otomatis dari *Blooket* akan muncul dan dapat dibagikan kepada siswa. Kode tersebut memungkinkan siswa untuk bergabung dengan kuis menggunakan perangkat yang telah disiapkan. Dengan fitur-fitur ini, *Blooket* memberikan fleksibilitas kepada guru dalam menyusun dan menyelenggarakan kuis online sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

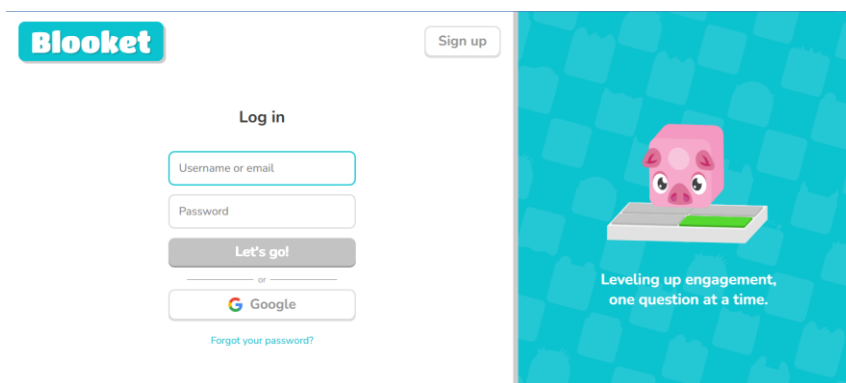
Blooket ini dapat diakses melalui <https://www.Blooket.com/>. Untuk mendaftar akun *Blooket*, Pengguna juga dapat mendaftar melalui akun Google dengan mengisi semua informasi yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung masuk ke akun yang telah mereka buat..



Gambar 1. Tampilan awal web *Blooket*



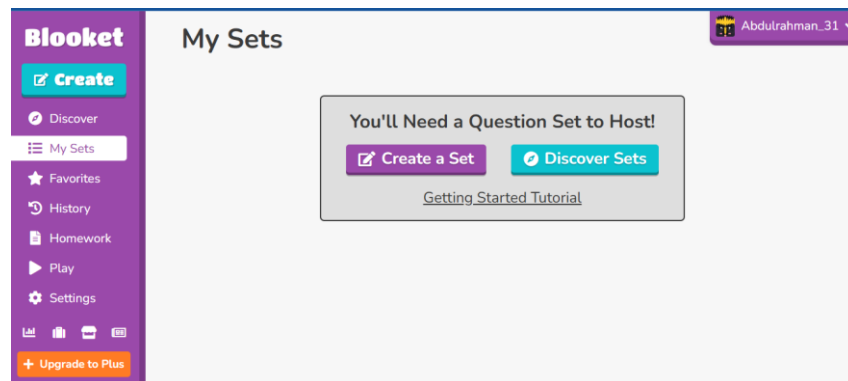
Gambar 2. Tampilan daftar akun *Blooket*



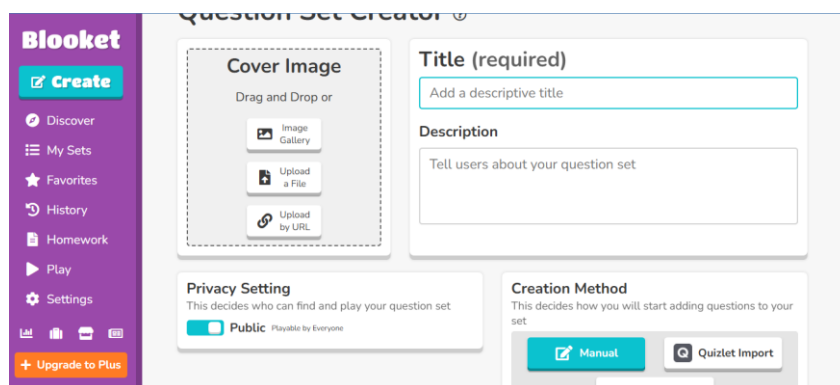
Gambar 3. Tampilan login

Blooket dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang terhubung dengan internet, dengan tampilan awal halaman seperti pada Gambar 1. Sebelum mulai menggunakan fitur-fiturnya, pengguna perlu melakukan pendaftaran akun (Gambar 2.) dan masuk melalui halaman login (Gambar 3.). Setelah berhasil masuk, Guru memiliki kemampuan untuk memilih permainan yang ingin dimainkan, menentukan durasi kuis,

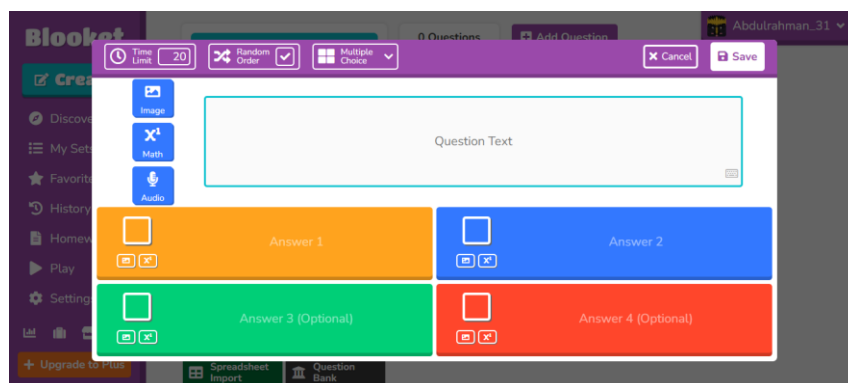
memberikan kode permainan, dan memulai kuis *Blooket*. Siswa dapat mengikuti kuis dengan cara memasukkan kode yang diberikan dan menjawab pertanyaan yang disajikan.



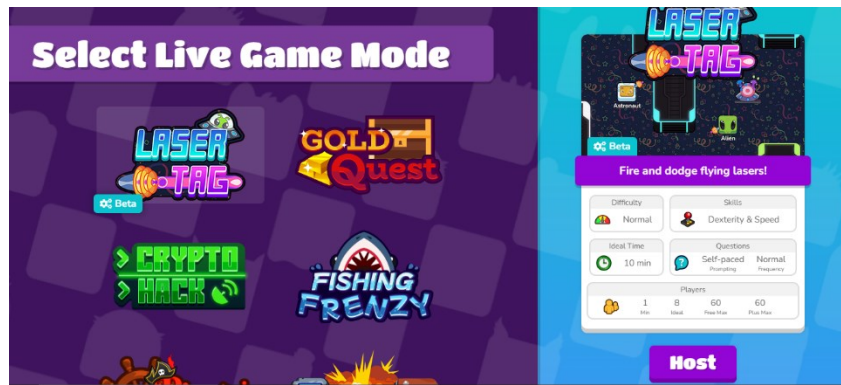
Gambar 4. Tampilan *dashboard Blooket*



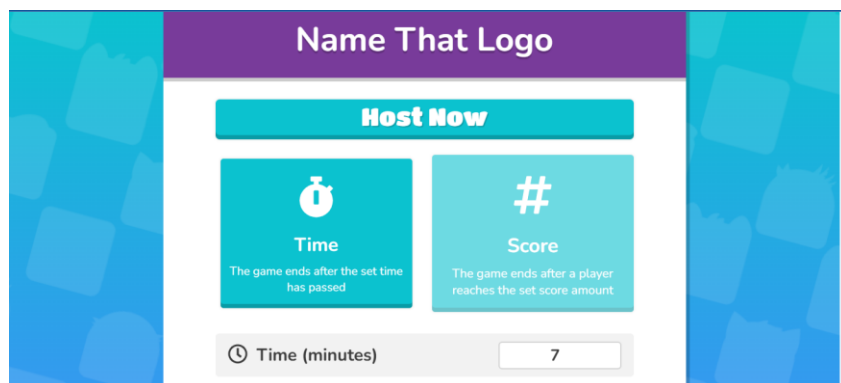
Gambar 5. Guru dapat memberi gambar pada *cover*



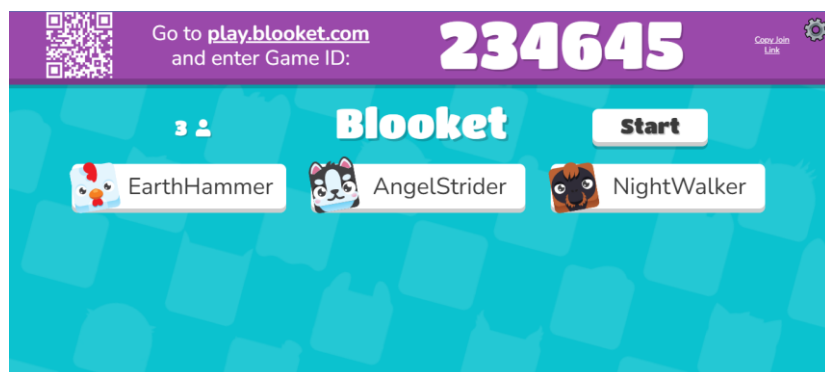
Gambar 6. Guru dapat membuat soal dan jawaban



Gambar 7. Guru dapat memilih permainan yang akan dimainkan



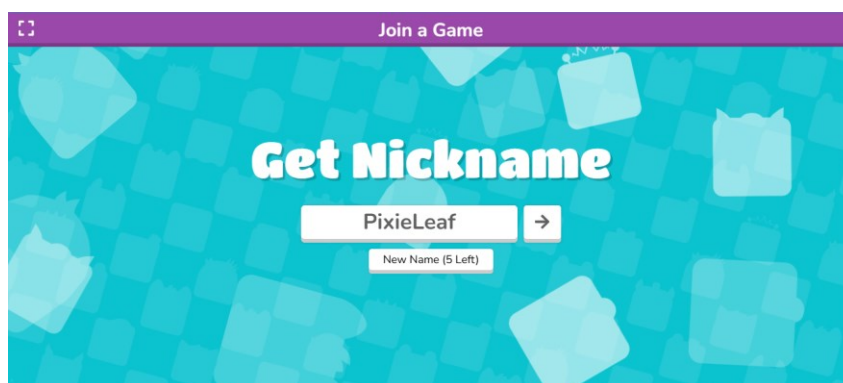
Gambar 8. Guru dapat mengatur waktu dan mulai menjadi *host*



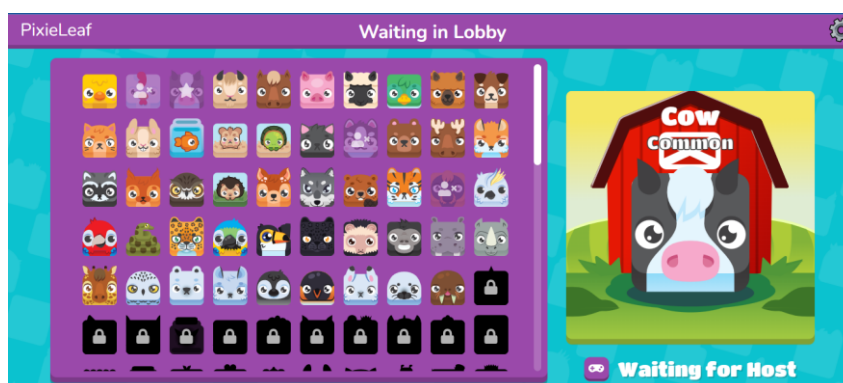
Gambar 9. Guru dapat melihat peserta dan memulai permainan

Sebelum memulai permainan, guru dapat mengakses dashboard *Blooket* seperti Gambar 4. untuk membuat set soal baru melalui fitur *Question Set Creator*. Pada tahap ini, guru dapat menentukan judul serta memberikan gambar pada sampul materi (Gambar 5.), kemudian menyusun butir soal beserta pilihan jawabannya secara mendetail seperti pada Gambar 6. *Platform* ini menyediakan 14 *game* yang beragam, termasuk *Monster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*,

Deceptive Dinos, Blook Rush, Battle Royale, Tower Defense, Cafe, Factory, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom, dan Classic. di mana guru dapat memilih mode permainan yang paling sesuai (Gambar 7.). Setelah memilih mode, guru memiliki kontrol untuk mengatur waktu atau parameter permainan lainnya sebelum mulai menjadi *host* seperti pada Gambar 8. Beberapa *game* memiliki model pekerjaan rumah, memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas di rumah. Sementara itu, model langsung memungkinkan siswa untuk bersaing secara *real-time* dengan layar guru yang menampilkan daftar peserta yang bergabung (Gambar 9), peringkat, item yang digunakan, dan peristiwa yang terjadi dalam *game*. Keseluruhan, *Blooket* menyajikan beragam pilihan dan fitur untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang sangat interaktif dan menarik (Nugroho & Romadhon, 2022).



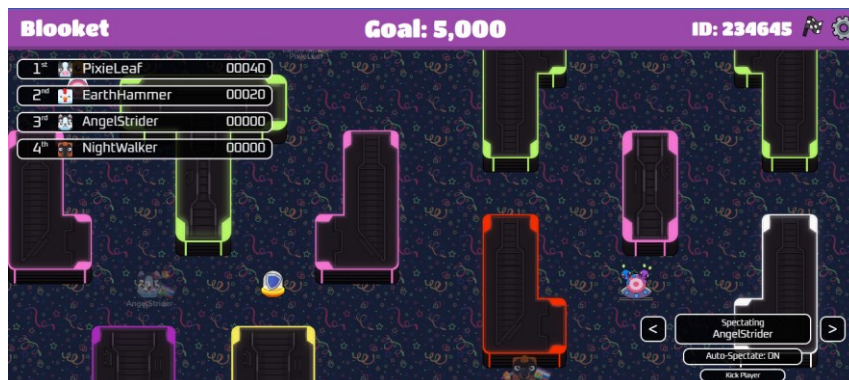
Gambar 10. Tampilan siswa untuk bergabung mengerjakan kuis



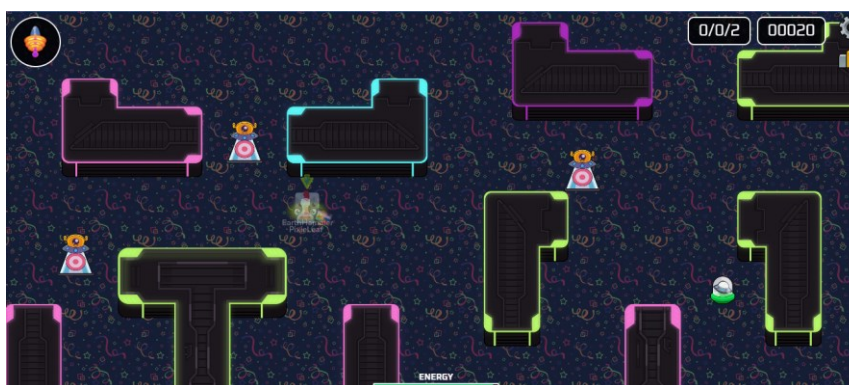
Gambar 11. Siswa dapat memilih *icon*

Para siswa dapat bergabung dengan permainan dengan memasukkan pin kode dan nama siswa melalui *link* <https://play.Blooket.com/play> seperti pada Gambar 10. Setelah berhasil masuk ke dalam lobi permainan, siswa juga diberikan kesempatan

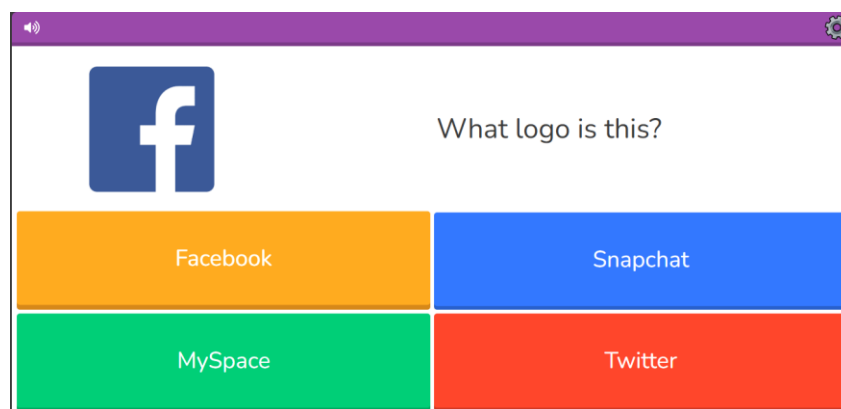
untuk mempersonalisasi tampilan dengan memilih berbagai ikon karakter unik yang tersedia sebelum kuis dimulai seperti pada Gambar 11.



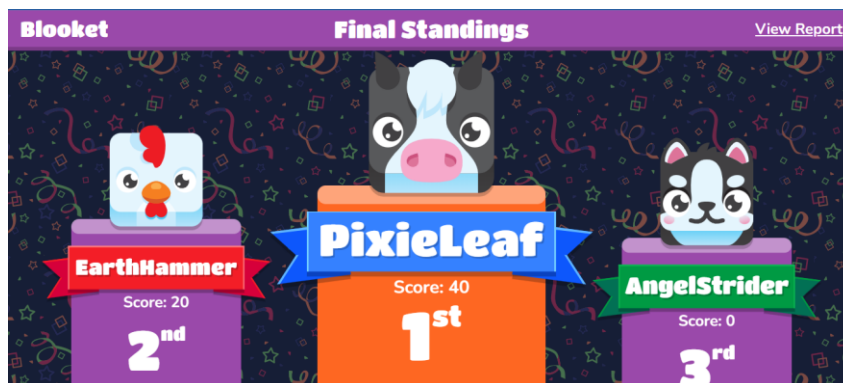
Gambar 12. Tampilan guru (*host*) permainan *Laser Tag*



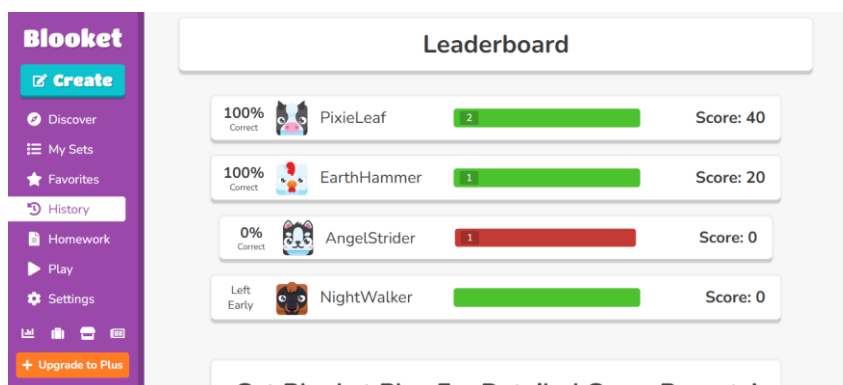
Gambar 13. Tampilan siswa permainan *Laser Tag*



Gambar 14. Tampilan siswa menjawab pertanyaan di dalam permainan



Gambar 15. Tampilan pemenang utama



Gambar 16. Laporan hasil kuis siswa

Sebelum mengerjakan soal kuis pada *Blooket*, peserta akan bermain permainan yang sudah dipilihkan oleh guru, di mana guru dapat memantau jalannya permainan melalui layar *host* seperti Gambar 12. sementara siswa berinteraksi di arena permainan (Gambar 13). Selama sesi berlangsung, siswa akan diminta untuk menjawab berbagai pertanyaan kuis yang muncul di layar perangkat mereka (Gambar 14). Karakteristik khusus dari platform ini adalah adanya *leaderboard* yang menunjukkan peringkat siswa berdasarkan kinerja masing-masing. Semakin cepat peserta menjawab pertanyaan dengan benar, semakin banyak poin yang didapatkan. Poin tersebut akan ditampilkan di antara setiap pertanyaan, dan pemenang utama yang berhasil meraih skor tertinggi akan ditampilkan dengan meriah di akhir permainan seperti pada Gambar 15. Sebagai tahap evaluasi, guru dapat melihat laporan hasil kuis siswa secara menyeluruh untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi Jaringan Komputer Internet seperti Gambar 16.

2.4 Hasil Belajar

Belajar adalah proses upaya sadar yang dilakukan oleh individu untuk membuat perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap yang benar menjadi memiliki sikap yang benar, dari tidak terampil dalam melakukan sesuatu menjadi terampil dalam melakukan sesuatu. (Jelita *et al.*, 2023). Pada dasarnya, pembelajaran adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan stabil sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. (Hasanah, 2023), Dengan kata lain, pembelajaran adalah aktivitas proses yang terdiri dari beberapa tahapan. (Pania *et al.*, 2023).

Menurut (Rivai & Mohamad, 2021) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang memberikan ukuran nilai yang diperoleh. Selain itu, hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil prestasi yang diperoleh siswa dengan perubahan perilaku yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Panjaitan *et al.*, (2020) Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor spesifik yang diperoleh atau dikuasai oleh siswa melalui partisipasi mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang menunjukkan perkembangan dan perubahan kemampuan siswa setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya tercermin dalam nilai akhir, tetapi juga dalam perubahan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa dapat memahami, menerapkan, dan menunjukkan perubahan positif sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka.

2.5 Analisis Kurikulum

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan materi jaringan komputer dan internet yang dipelajari pada kelas VII SMP semester I (ganjil) dengan capaian pembelajaran yang diturunkan dari versi baru tabel *Taksonomi Bloom* ranah Kognitif pada tabel 1.

Tabel 1. *Taksonomi Bloom* Ranah Kognitif

| Taksonomi | Definisi Taksonomi |
|-------------------------|---|
| Mengingat (C1) | Mengenali atau mengingat Kembali pengetahuan dari memori. Mengingat adalah Ketika memori digunakan untuk menghasilkan atau mengambil definisi, fakta, atau daftar, atau untuk mengulang informasi yang telah dipelajari sebelumnya |
| Memahami (C2) | Membangun makna dari berbagai jenis fungsi, baik itu pesan tertulis atau grafis atau kegiatan seperti menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, atau menjelaskan. |
| Mengaplikasikan (C3) | Melaksanakan atau menggunakan suatu prosedur melalui eksekusi, atau implementasi. Menerapkan berhubungan dengan atau mengacu pada situasi dimana materi yang telah dipelajari digunakan melalui produk seperti model, prestasi, wawancara, atau simulasi. |
| Menganalisis (C4) | Memecah materi atau konsep menjadi beberapa bagian, menentukan bagian-bagian tersebut berhubungan satu sama lain atau bagaimana bagian-bagian tersebut berhubungan dengan suatu struktur atau tujuan secara keseluruhan. Tindakan mental yang termaksud dalam fungsi ini adalah membedakan, mengorganisasi, dan mendistribusikan, serta mampu membedakan antara komponen-komponen atau bagian-bagian. Ketika seseorang menganalisis, ia dapat mengilustrasikan fungsi mental ini dengan spreadsheet, survei, bagan, atau diagram, atau representasi grafis. |
| Mengevaluasi (C5) | Membuat penilaian berdasarkan kriteria dan standar melalui pengecekan dan kritik. Kritik, rekomendasi, dan laporan adalah beberapa produk yang dapat dibuat untuk menunjukkan proses evaluasi. Dalam taksonomi yang lebih baru, evaluasi dilakukan sebelum membuat karena sering kali merupakan bagian penting dari proses pendahuluan. perilaku sebelum seseorang menciptakan sesuatu. |
| Membuat (C6) | Menyatukan elemen-elemen untuk membentuk keseluruhan yang koheren atau fungsional; mengorganisir ulang elemen-elemen menjadi pola atau struktur baru melalui pembuatan, perencanaan, atau produksi. Mencipta mengharuskan pengguna untuk menyatukan bagian-bagian dengan cara yang baru, atau mensintesis bagian-bagian menjadi sesuatu yang baru dan berbeda, menciptakan bentuk baru atau |

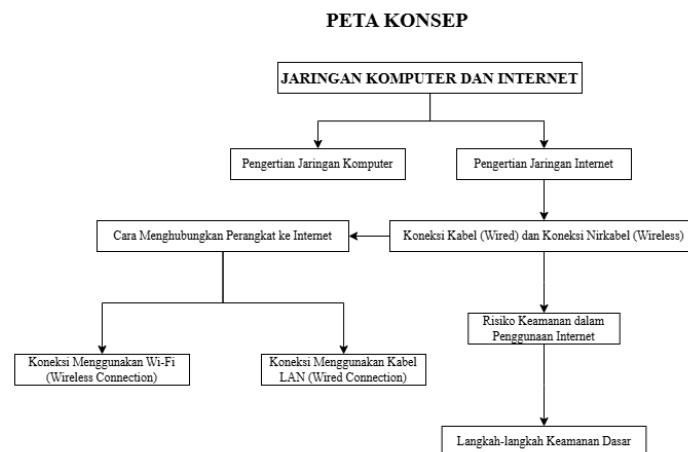
| Taksonomi | Definisi Taksonomi |
|-----------|--|
| | produk. Proses ini merupakan fungsi mental yang paling sulit dalam taksonomi baru. |
| | (Anderson <i>et al.</i> , 2001) |

Capaian Pembelajaran pada akhir fase D, siswa dapat Menjelaskan konsep dasar jaringan komputer, menghubungkan perangkat ke jaringan internet sederhana, dan menerapkan prinsip keamanan dasar dalam penggunaan jaringan internet. Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran

| Tujuan Pembelajaran (TP) | Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) |
|--|---|
| 1) Siswa mampu memahami konsep dasar jaringan komputer sederhana | 1) Siswa menjelaskan pengertian jaringan komputer dan internet. |
| 2) Siswa mampu menghubungkan perangkat komputer ke internet | 2) Siswa membandingkan koneksi kabel (<i>wired</i>) dan koneksi nirkabel (<i>wireless</i>). |
| 3) Siswa mampu menerapkan bagaimana terhubung ke internet secara aman. | 3) Siswa mengidentifikasi risiko keamanan dalam penggunaan internet. |
| | 4) Siswa menerapkan langkah-langkah keamanan dasar saat menggunakan jaringan internet |

2.6 Materi Jaringan Komputer dan Internet

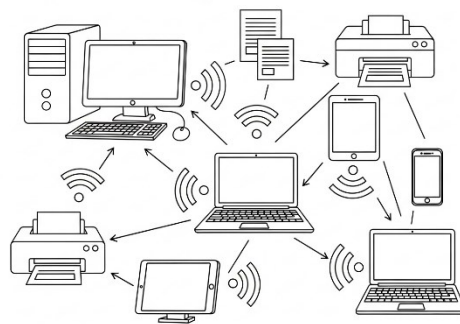


Gambar 17. Peta Konsep Materi Jaringan Komputer dan Internet

2.6.1 Pengertian Jaringan Komputer dan Internet

2.6.1.1 Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sistem yang terdiri atas dua atau lebih perangkat elektronik yang saling terhubung untuk tujuan berbagi data, informasi, dan sumber daya. Perangkat-perangkat tersebut meliputi komputer, laptop, *tablet*, dan *smartphone*. Dengan adanya jaringan komputer, pengguna dapat melakukan pertukaran informasi secara cepat dan efisien, mengakses data bersama, mencetak dokumen melalui printer bersama, dan mengakses layanan yang disediakan dalam jaringan tersebut.



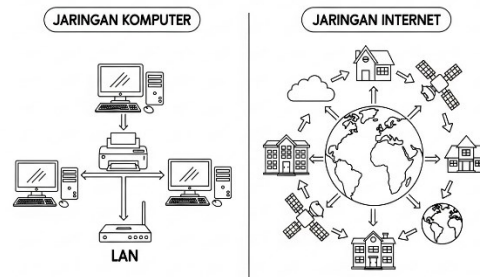
Gambar 18. Jaringan Komputer

Gambar 18 menunjukkan dalam jaringan komputer, proses komunikasi terjadi melalui media transmisi, baik kabel maupun nirkabel. Data dikirim dalam bentuk paket-paket kecil yang diteruskan melalui perangkat jaringan seperti *switch*, *router*, dan *modem*. Jaringan komputer dapat berskala kecil, seperti jaringan lokal di rumah atau sekolah (disebut LAN – *Local Area Network*), maupun berskala besar seperti WAN (*Wide Area Network*) yang mencakup wilayah geografis luas.

2.6.1.2 Jaringan Internet

Internet adalah jaringan global yang menghubungkan jutaan jaringan komputer dari seluruh dunia. Kata “internet” berasal dari gabungan kata “*interconnected network*” yang berarti jaringan-jaringan yang saling terhubung. Melalui internet, seseorang dapat mengakses berbagai layanan digital seperti *website*, surat elektronik (email), media sosial, penyimpanan awan (*cloud storage*), video konferensi, dan aplikasi berbasis *web* lainnya.

Salah satu ciri khas dari perangkat yang terhubung ke internet adalah adanya alamat IP (*Internet Protocol*), yaitu identitas numerik unik yang diberikan kepada setiap perangkat agar dapat dikenali dan diakses di dalam jaringan.



Gambar 19. Perbedaan Jaringan Komputer dan Jaringan Internet

Gambar 19 adalah perbedaan jaringan komputer dan internet. Secara ringkas, perbedaan antara jaringan komputer dan internet terletak pada cakupan dan skalanya. Jaringan komputer dapat berdiri sendiri dan terbatas pada area tertentu, sementara internet merupakan jaringan dari berbagai jaringan komputer yang saling terhubung tanpa batas geografis.

2.6.1.3 Koneksi Kabel (*Wired*) dan Koneksi Nirkabel (*Wireless*)

Dalam sistem jaringan komputer, terdapat dua jenis koneksi utama, yaitu koneksi kabel (*wired*) dan koneksi nirkabel (*wireless*). Kedua jenis koneksi ini memiliki karakteristik dan keunggulan yang berbeda, tergantung pada kebutuhan dan kondisi lingkungan pengguna.

1. Koneksi Kabel (*Wired*)

Koneksi kabel menggunakan media fisik berupa kabel untuk menghubungkan perangkat ke jaringan. Salah satu kabel yang paling umum digunakan adalah kabel UTP (*Unshielded Twisted Pair*) dengan konektor RJ-45. Kabel ini digunakan untuk menghubungkan komputer ke *switch*, *router*, atau modem.

Kelebihan koneksi kabel antara lain:

1. Stabilitas tinggi: Gangguan sinyal sangat minim, sehingga data dapat ditransfer dengan konsisten.
2. Kecepatan tinggi: Kapasitas *bandwidth* besar memungkinkan pengiriman data dalam jumlah besar dengan cepat.

3. Keamanan lebih baik: Sulit untuk diakses tanpa koneksi fisik langsung ke jaringan.

Namun, koneksi kabel memiliki kekurangan dalam hal mobilitas. Perangkat yang terhubung harus berada di dekat titik jaringan, sehingga tidak fleksibel untuk dipindahkan.

2. Koneksi Nirkabel (*Wireless*)

Koneksi nirkabel menggunakan gelombang radio untuk mentransmisikan data antara perangkat. Teknologi yang paling umum digunakan adalah Wi-Fi (*Wireless Fidelity*). Wi-Fi memungkinkan perangkat seperti laptop, tablet, dan ponsel untuk terhubung ke jaringan tanpa kabel.

Keunggulan koneksi *wireless* antara lain:

1. Fleksibilitas tinggi: Pengguna dapat berpindah tempat tanpa kehilangan koneksi.
2. Kemudahan instalasi: Tidak perlu menarik kabel, sehingga cocok untuk lingkungan dinamis.
3. Mendukung banyak perangkat secara bersamaan.

Namun, koneksi nirkabel juga memiliki kelemahan:

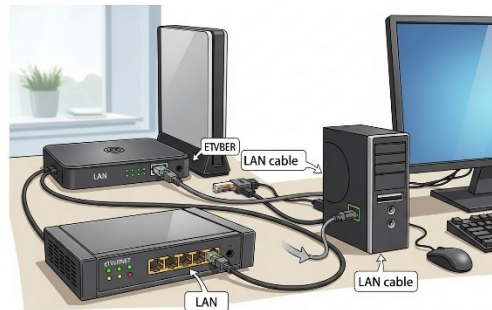
1. Stabilitas sinyal bergantung pada jarak dan hambatan fisik seperti tembok atau gangguan dari perangkat elektronik lain.
2. Keamanan lebih rentan terhadap penyadapan, sehingga diperlukan perlindungan tambahan seperti enkripsi dan kata sandi jaringan.

2.6.1.4 Cara Menghubungkan Perangkat ke Internet

Untuk dapat mengakses internet, sebuah perangkat seperti komputer, laptop, atau *smartphone* perlu terlebih dahulu terhubung ke jaringan. Koneksi ke jaringan ini bisa dilakukan melalui dua cara utama, yaitu menggunakan kabel jaringan (*wired*) dan koneksi nirkabel (*wireless*) seperti Wi-Fi. Masing-masing cara memiliki proses dan keunggulan tersendiri yang perlu dipahami, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

1. Koneksi Menggunakan Kabel LAN (*Wired Connection*)

Koneksi ini menggunakan kabel UTP (*Unshielded Twisted Pair*) untuk menyambungkan perangkat langsung ke router atau modem. Kabel ini memiliki ujung konektor berbentuk persegi dengan delapan pin logam kecil di dalamnya, yang disebut konektor RJ-45. Biasanya kabel LAN digunakan pada komputer desktop di sekolah, laboratorium, atau kantor karena memberikan koneksi yang stabil dan cepat.



Gambar 20. Menghubungkan Komputer Ke Internet Dengan Kabel LAN

Gambar 20 adalah contoh untuk menghubungkan komputer ke internet dengan kabel LAN

1. Pertama-tama pastikan *router* atau modem sudah menyala dan berfungsi dengan baik.
2. Kemudian, sambungkan salah satu ujung kabel ke port LAN pada *router* atau *switch*, dan ujung lainnya ke *port Ethernet* pada komputer.
3. Setelah kabel terhubung, perangkat biasanya akan secara otomatis mendeteksi jaringan.

Namun, agar koneksi dapat berjalan, perlu juga dilakukan pengaturan pada sistem operasi. Di komputer dengan sistem operasi *Windows*, pengguna dapat membuka *Control Panel*, lalu menuju menu *Network and Sharing Center*. Setelah itu, pilih opsi *Change adapter settings* dan klik kanan pada koneksi bertuliskan "*Ethernet*" atau "*Local Area Connection*". Dari sana, pengguna dapat memilih *Properties*, dan memeriksa apakah pengaturan *Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)* sudah aktif. Idealnya, opsi *Obtain an IP address automatically* dan *Obtain DNS server address automatically* harus dipilih agar perangkat dapat menerima konfigurasi jaringan secara otomatis dari *router*.

Jika pengaturan sudah sesuai dan kabel terhubung dengan baik, komputer akan langsung mendapatkan alamat IP dari *router* dan dapat digunakan untuk mengakses internet.

2. Koneksi Menggunakan Wi-Fi (*Wireless Connection*)

Selain menggunakan kabel, perangkat dapat juga terhubung ke internet melalui koneksi nirkabel atau *wireless*. Koneksi ini menggunakan gelombang radio untuk mentransmisikan data antara perangkat dan *router*. Teknologi nirkabel yang paling banyak digunakan saat ini adalah Wi-Fi, yang bekerja pada frekuensi 2,4 GHz dan 5 GHz.

Untuk menghubungkan perangkat ke jaringan Wi-Fi

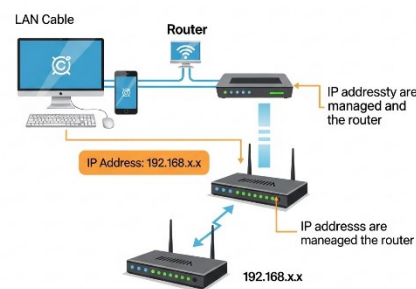
1. langkah awal adalah memastikan bahwa perangkat telah memiliki adaptor Wi-Fi (biasanya sudah terpasang di laptop dan *smartphone*) dan *router wireless* sudah aktif.
2. Di komputer atau laptop dengan sistem operasi *Windows*, pengguna dapat mengklik ikon Wi-Fi di bagian kanan bawah layar (*taskbar*), lalu memilih nama jaringan Wi-Fi dari daftar yang tersedia.
3. Jika jaringan dilindungi sandi, pengguna harus memasukkan kata sandi dengan benar, kemudian klik *Connect*. Setelah proses autentikasi berhasil, komputer akan terhubung ke jaringan dan dapat mengakses internet.

Di perangkat mobile seperti *smartphone Android* atau *iPhone*, prosesnya tidak jauh berbeda.

1. Pengguna cukup membuka *Settings*, lalu memilih menu Wi-Fi atau *Connections*.
2. Setelah itu, aktifkan fitur Wi-Fi jika belum aktif. Perangkat akan secara otomatis mencari jaringan yang tersedia.
3. Pilih nama jaringan yang diinginkan,
4. Lalu masukkan sandi jika diminta. Jika koneksi berhasil, perangkat akan terhubung ke internet secara otomatis dan dapat digunakan untuk membuka aplikasi *online*, menjelajah *web*, mengakses media sosial, dan lainnya.

Salah satu keunggulan Wi-Fi adalah fleksibilitasnya. Pengguna tidak dibatasi oleh panjang kabel, sehingga dapat menggunakan perangkat dari berbagai sudut ruangan selama masih berada dalam jangkauan sinyal Wi-Fi. Namun, penting untuk diperhatikan bahwa kekuatan sinyal bisa berkurang jika terhalang tembok tebal, logam, atau terlalu jauh dari *router*.

Dalam kedua metode di atas, baik menggunakan kabel maupun Wi-Fi, perangkat umumnya akan menerima alamat IP secara otomatis dari DHCP server yang terdapat dalam *router*.



Gambar 21. Perangkat Menerima Alamat IP

Gambar 21 adalah alur perangkat menerima alamat IP. *IP address* ini bersifat sementara dan dapat berubah tergantung kebijakan jaringan. Jika alamat IP tidak terdeteksi secara otomatis atau terjadi konflik jaringan, pengguna dapat melakukan pengaturan IP secara manual. Namun pengaturan manual sebaiknya dilakukan oleh orang yang memahami dasar-dasar jaringan, agar tidak mengganggu konektivitas perangkat lain.

2.6.1.5 Risiko Keamanan dalam Penggunaan Internet

Penggunaan internet membawa berbagai risiko keamanan yang perlu dipahami dan diwaspadai. Salah satu risiko utama adalah *malware*, yaitu program jahat yang dapat merusak sistem komputer, mencuri data pribadi, atau mengambil alih kontrol perangkat. *Malware* dapat berupa virus, *worm*, *trojan*, *ransomware*, dan *spyware* yang biasanya menyebar melalui email, *download* file yang tidak aman, atau *website* berbahaya, diantaranya adalah:

1. *Phishing*

Adalah upaya penipuan untuk mencuri informasi pribadi seperti *username*, *password*, nomor kartu kredit, atau data penting lainnya dengan menyamar

sebagai entitas terpercaya. Pelaku phishing biasanya menggunakan *email* palsu, *website* tiruan, atau pesan *teks* yang terlihat seperti berasal dari bank, media sosial, atau layanan *online* terpercaya.

2. Cyberbullying atau perundungan siber

Adalah penggunaan teknologi digital untuk mengintimidasi, mengancam, atau menyakiti orang lain secara berulang. Ini dapat terjadi melalui media sosial, aplikasi pesan, email, atau *platform online* lainnya. Dampaknya dapat sangat merugikan kesehatan mental dan emosional korban.

3. Pencurian identitas digital

Adalah ketika seseorang menggunakan informasi pribadi orang lain tanpa izin untuk melakukan aktivitas ilegal atau merugikan. Data yang dicuri dapat berupa nama lengkap, tanggal lahir, alamat, nomor telepon, atau informasi keuangan.

4. Konten tidak pantas

Adalah konten yang meliputi materi yang mengandung kekerasan, pornografi, ujaran kebencian, atau informasi yang tidak sesuai untuk usia tertentu. Paparan terhadap konten ini dapat berdampak negatif terhadap perkembangan mental dan moral, terutama pada anak-anak dan remaja.

2.6.1.6 Langkah-langkah Keamanan Dasar

Dalam dunia digital, keamanan menjadi aspek penting yang harus diperhatikan oleh setiap pengguna internet, termasuk siswa di tingkat sekolah menengah pertama. Seiring dengan meluasnya penggunaan internet dalam kegiatan belajar, hiburan, dan komunikasi, risiko kejahatan siber juga semakin meningkat. Oleh karena itu, siswa perlu dibekali dengan pemahaman dan kebiasaan dasar untuk menjaga keamanan diri dan data saat menggunakan internet.

Langkah-langkah keamanan dasar yang wajib diketahui dan diterapkan dalam penggunaan internet sehari-hari:

Langkah pertama yang sangat penting adalah menggunakan kata sandi yang kuat dan unik. Kata sandi sebaiknya tidak menggunakan informasi pribadi yang mudah ditebak, seperti tanggal lahir, nama panggilan, atau nama hewan peliharaan. Sebuah

kata sandi yang aman umumnya terdiri dari kombinasi huruf besar dan kecil, angka, serta simbol. Selain itu, pengguna juga dianjurkan untuk menggunakan kata sandi yang berbeda untuk setiap akun agar jika satu akun terkena pelanggaran, akun lain tetap aman.

Langkah kedua adalah selalu melakukan logout atau keluar dari akun setelah selesai digunakan, terutama ketika mengakses akun pribadi melalui perangkat umum seperti komputer sekolah atau warnet. Meninggalkan akun tetap terbuka di komputer yang digunakan bersama dapat membahayakan keamanan informasi pribadi dan akun media sosial.

Langkah ketiga adalah berhati-hati dalam membuka tautan dan mengunduh file dari internet. Terkadang, siswa menerima tautan dari pesan instan, media sosial, atau email yang tampaknya menarik, tetapi bisa jadi berisi virus atau malware. Oleh karena itu, tautan dan file hanya boleh dibuka atau diunduh dari situs yang terpercaya dan dikenal aman. Situs-situs resmi biasanya menggunakan alamat *web* dengan awalan “*https://*”, yang menunjukkan bahwa koneksi telah dienkripsi.

Selanjutnya juga perlu menjaga informasi pribadi agar tidak dibagikan secara sembarangan di internet. Informasi seperti alamat rumah, nomor telepon, nama sekolah, jadwal harian, bahkan foto pribadi sebaiknya tidak diunggah ke media sosial atau situs lain yang dapat diakses publik. Mengunggah informasi pribadi secara sembarangan dapat membuka celah bagi orang yang tidak bertanggung jawab untuk menyalahgunakannya.

Langkah berikutnya adalah memanfaatkan pengaturan privasi pada akun media sosial dan aplikasi. Setiap *platform* digital umumnya memiliki fitur pengaturan privasi yang memungkinkan pengguna mengatur siapa saja yang bisa melihat profil, postingan, dan informasi pribadi. Guru dapat membimbing siswa untuk menyesuaikan pengaturan ini agar hanya teman atau orang yang dikenal saja yang bisa mengakses data mereka.

Langkah selanjutnya adalah mengaktifkan autentikasi dua langkah (*two-factor authentication*) jika tersedia. Fitur ini menambah lapisan keamanan tambahan pengguna diminta untuk memasukkan kode verifikasi yang dikirim melalui SMS atau aplikasi tertentu setelah memasukkan kata sandi. Meskipun terkesan rumit bagi

sebagian siswa, fitur ini sangat efektif dalam melindungi akun dari akses yang tidak sah.

Kemudian, juga harus membiasakan diri untuk memperbarui perangkat lunak dan aplikasi secara berkala. Banyak serangan siber terjadi karena perangkat lunak yang digunakan belum diperbarui dan masih memiliki celah keamanan. Pembaruan yang dirilis oleh pengembang biasanya tidak hanya membawa fitur baru, tetapi juga perbaikan dari segi keamanan.

2.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya akan menjelaskan teori-teori terkait yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Landasan teoritis digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian. Teori-teori tersebut diambil dari sumber-sumber yang relevan dan menjadi dasar untuk pembahasan dan solusi dari permasalahan yang diteliti. Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Penelitian Terdahulu

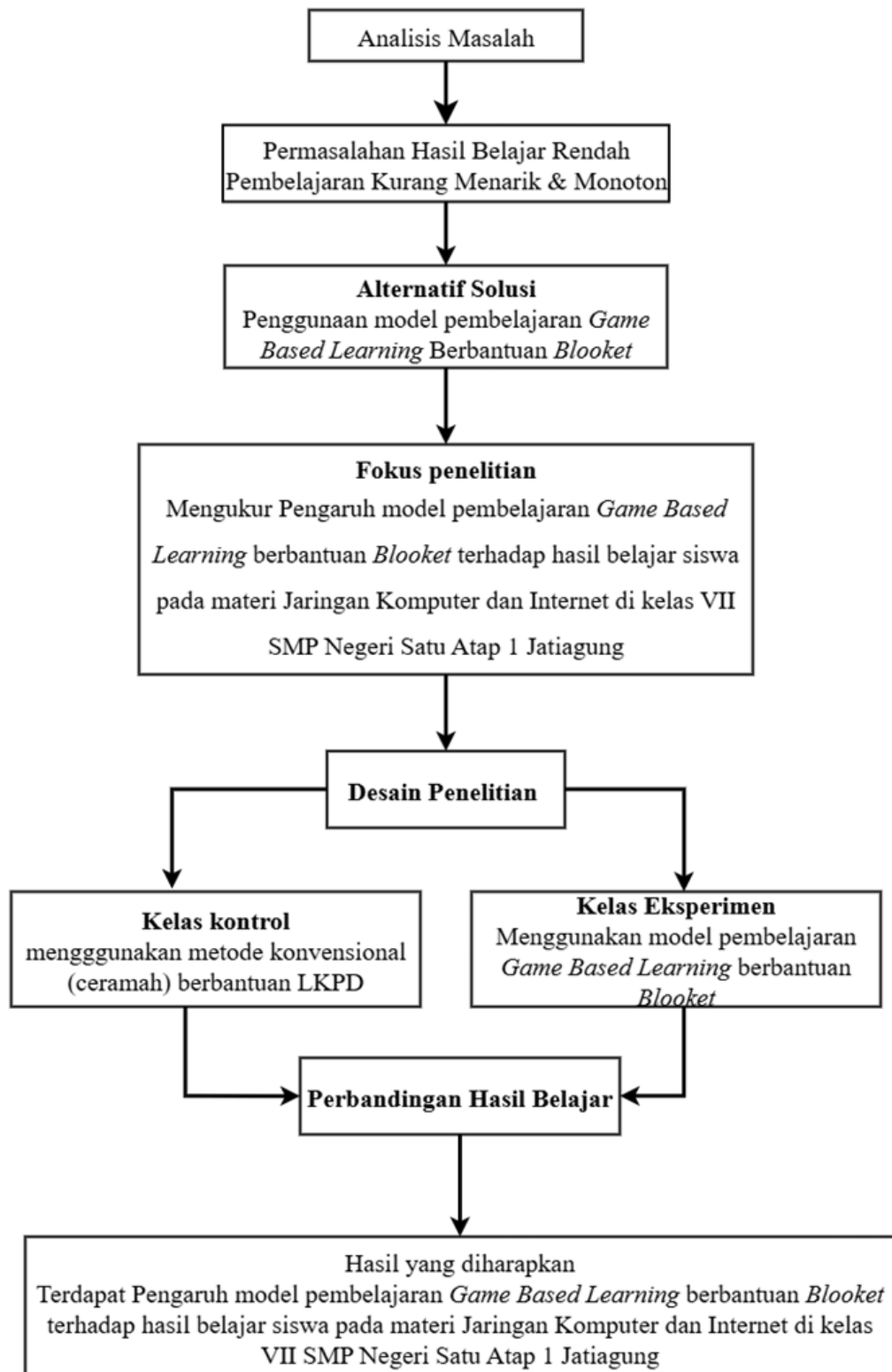
| No | Penulis (Tahun) | Judul | Hasil Penelitian |
|----|--|---|--|
| 1 | Faizal Hadi Nugroho dan Sahrul Romadhon (2022) Sinta 4 | “Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi dalam Gim <i>Blooket</i> pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” | Antusiasme dan keinginan siswa untuk menggunakan <i>Blooket</i> secara berkelanjutan. Hal tersebut menunjukkan bahwa <i>Blooket</i> memberikan dampak bagi mereka. Dampak tersebut adalah dampak positif berupa atensi siswa pada pembelajaran yang baik. Dengan minat tersebut, siswa diharapkan kedepannya lebih bersemangat lagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar yang positif ke depannya. Penelitian tentang <i>Blooket</i> ini perlu ditingkatkan, baik dari segi jumlah responden yang terlibat, keakuratan instrumen yang digunakan, serta seberapa efektif <i>Blooket</i> dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis online lainnya. |

| No | Penulis (Tahun) | Judul | Hasil Penelitian |
|----|--|--|---|
| 2 | Nani Nur'aeni dan Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin (2023) | “Model Pembelajaran Kooperatif Team <i>Game</i> Turnamen Berbasis Media Digital <i>Blooket</i> Untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila” | Model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital <i>Blooket</i> dapat meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk itu model pembelajaran kooperatif TGT berbasis media digital <i>Blooket</i> bisa menjadi alternatif yang layak di kembangkan. |
| 3 | Darul Faruq dan Miftachul Amri, M.Pd., M.Ed., Ph.D. (2023) | “Efektivitas Penerapan Permainan <i>Blooket</i> Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya” | Penggunaan media <i>Blooket</i> dalam proses pengajaran kosa kata bahasa Mandarin oleh siswa kelas XI IPA 1 memiliki dampak positif yang signifikan pada aktivitas belajar mengajar di kelas dan terbukti dari penerapan media <i>Blooket</i> memiliki efektivitas yang sangat signifikan pada ke mampuan kosa kata mandarin. |
| 4 | Nurinda Febriana dan Ari Pujosusanto | “Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media <i>Blooket</i> ” | Pengembangan latihan soal di media <i>Blooket</i> dapat digunakan untuk melatih keterampilan siswa dalam membaca pemaham bahasa Jerman dengan kategori soal HOTS sesuai GER. |
| 5 | Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan | “Pengaruh <i>Game Based Learning</i> Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar” | Penggunaan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) berbantuan media kartu siki memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah interpersonal skill. Melalui desain kuasi eksperimen dengan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung dan kelompok eksperimen yang menggunakan GBL, hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada |

| No | Penulis (Tahun) | Judul | Hasil Penelitian |
|----|-----------------|-------|--|
| | | | kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan rata-rata peningkatan sebesar 12,09 poin. Sementara itu, peningkatan prestasi belajar mahasiswa pada kelompok eksperimen juga jauh lebih tinggi, yaitu sebesar 29,93 poin, dibandingkan dengan 8,25 poin pada kelompok kontrol. |

2.8 Kerangka Berpikir

SMPN Satu Atap 1 Jatiagung adalah sekolah menengah pertama yang memiliki mata pelajaran Informatika. Permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran adalah pada hasil belajar siswa, khususnya di kelas VII, proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga mengganggu konsentrasi, membuat hasil belajar siswa kurang optimal dan aktivitas belajar cukup terhambat. Hal ini mendorong penelitian ini untuk mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian ini mencoba menerapkan metode pembelajaran berbasis *game* GBL yang dapat mendukung pembelajaran teori di kelas, khususnya dengan bantuan media pembelajaran *Blooket*. Kerangka berpikir dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teoritik dan kerangka berpikir di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa “terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran GBL berbasis *Blooket* kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung terhadap hasil belajar siswa SMPN Satu Atap 1 Jatiagung”.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan komputer & internet di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung.

H₁ : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran GBL berbantuan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa pada materi jaringan komputer & internet di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode tersebut mengandalkan data berbentuk angka dan visualisasi (tabel/grafik) yang kemudian diolah menggunakan teknik statistik untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian (Syahroni, 2022), Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh implementasi model *Game Based Learning* (GBL) yang didukung oleh media *Blooket* terhadap capaian hasil belajar siswa di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung

3.2 Desain Penelitian

Rancangan penelitian ini mengadopsi *Non-Equivalent Control Group Design*. Secara teknis, kelompok eksperimen akan diajar dengan model GBL yang didukung oleh *Blooket*, sedangkan kelompok kontrol hanya akan mendapatkan pembelajaran konvensional (metode ceramah) tanpa perlakuan tambahan. Detail dari desain tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. 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:

X₁ : Memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran GBL berbantuan *Blooket*.

X₂ : Tidak memberikan perlakuan terhadap kelompok kontrol.

Y₁ : Pretest kelompok eksperimen dan kontrol.

Y₂ : Posttest kelompok eksperimen dan kontrol.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut pandangan Suriani *et al.*, (2023) populasi didefinisikan sebagai totalitas subjek atau objek riset yang memiliki ciri khusus untuk dipelajari sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan. Sejalan dengan hal tersebut, populasi pada studi ini melibatkan seluruh peserta didik kelas VII di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung yang secara keseluruhan berjumlah 50 orang..

3.3.2 Sampel

Suriani *et al.*, (2023) Dalam karyanya menjelaskan bahwa Sampel merupakan representasi dari sebagian kecil jumlah serta ciri-ciri yang melekat pada populasi. Dalam hal ini, individu-individu yang dipilih berfungsi untuk mewakili seluruh anggota populasi secara akurat. Peneliti menerapkan teknik *Sampling Jenuh* atau *Total Sampling*, di mana sampel yang dilibatkan mencakup seluruh siswa kelas VII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII B sebagai kelompok kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua komponen utama: variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Dalam hal ini, variabel independen yang digunakan adalah implementasi model GBL berbantuan *Blooket*, yang mana pengaruhnya akan diukur terhadap variabel dependen berupa hasil belajar siswa dalam topik jaringan komputer dan internet.

3.5 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di SMPN Satu Atap 1 Jatiagung, yang beralamat di Jalan Hadimulyo, Desa Purwotani, Kec. Jatiagung, Kab. Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan pada 22 Agustus – 19 September 2025.

3.6 Perangkat Pembelajaran

Dalam menunjang pelaksanaan penelitian ini, instrumen perangkat pembelajaran yang digunakan meliputi:

1. Modul ajar yang telah diintegrasikan dengan model pembelajaran GBL melalui media *Blooket* untuk materi Jaringan Komputer dan Internet.
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai media pendukung guna memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi
3. Instrumen evaluasi yang terdiri dari soal *pretest*, *posttest*, dan lembar penilaian.

3.7 Prosedur Penelitian

Urutan prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Tahap penelitian pendahuluan

Prosedur penelitian pendahuluan, yaitu :

- a. Melakukan studi literatur guna memperoleh data terkait proses pembelajaran materi jaringan komputer dan internet di lingkungan sekolah.
- b. Observasi serta wawancara untuk memahami karakteristik peserta didik, metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, hingga berbagai hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan penelitian adalah :

a. Tahap persiapan

Menyusun seluruh perangkat pembelajaran seperti LKS, silabus, RPP, serta instrumen penelitian yang mencakup lembar penilaian keterlaksanaan pembelajaran dan soal tes.

b. Tahap validasi instrumen penelitian

Validasi instrumen penelitian yang difokuskan pada kelayakan soal *pretest* dan *posttest*.

c. Tahap penelitian

Penelitian dilaksanakan di dua kelas berbeda, yakni kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran GBL berbantuan media *Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Urutan prosedur pelaksanaan tahap penelitian yaitu:

1. Melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa di kedua kelas.
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model GBL berbasis *Blooket* sebagai sarana penunjang di kelas eksperimen.
3. Melakukan pelaksanaan *posttest* pada kedua kelas tersebut guna mengevaluasi hasil belajar siswa.

3. Tahap akhir penelitian

Prosedur pada tahap akhir penelitian ini meliputi:

- 1) Melakukan kegiatan analisis data yang telah dikumpulkan.
- 2) Melakukan pembahasan mendalam terhadap hasil penelitian.
- 3) Menarik penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang telah diperoleh selama proses penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara sistematis dan memudahkan proses penelitian. Tujuan utama dari instrumen penelitian adalah sebagai alat bantu bagi

peneliti agar proses pengambilan data dilakukan dengan penuh ketelitian, kelengkapan, dan keteraturan. Hal ini bertujuan agar temuan riset memiliki kualitas yang lebih baik serta memudahkan peneliti dalam melakukan analisis data pada tahap selanjutnya.

Instrumen penelitian dapat berupa berbagai alat, fasilitas, atau metode yang sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan. Contohnya meliputi observasi, tes, dan teknik pengukuran lainnya. Penetapan instrumen penelitian yang sesuai memegang peranan krusial guna menjamin bahwa data yang dikumpulkan mampu menyajikan informasi yang tepat serta sejalan dengan sasaran penelitian.

Melalui instrumen penelitian yang memadai, seorang peneliti dapat meminimalisir subjektivitas sekaligus meningkatkan keandalan dan keakuratan data yang dikumpulkan. Oleh sebab itu, ketepatan dalam menentukan, menyusun, dan menerapkan instrumen penelitian merupakan bagian yang sangat penting untuk menjamin kualitas pelaksanaan penelitian.

Peneliti memanfaatkan instrumen tes untuk menguantifikasi tingkat keberhasilan belajar siswa sekaligus melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar yang dicapai. Secara teknis, tes tersebut terbagi menjadi dua tahap, yaitu *pretest* untuk mengetahui pemahaman dasar sebelum tindakan diberikan, serta *posttest* sebagai instrumen evaluasi akhir guna mengukur penguasaan siswa setelah proses perlakuan selesai dilaksanakan.

3.9 Analisis Kevalidan

Data kevalidan yang dianalisis dalam penelitian ini berasal dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator perangkat pembelajaran, validator ahli media. Angket yang telah disusun diserahkan kepada para validator untuk memperoleh kritik, saran, dan masukan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, para validator memberikan penilaian melalui lembar angket yang telah disediakan, yang kemudian digunakan sebagai acuan oleh peneliti dalam melakukan revisi terhadap produk.

Adapun penilaian terhadap hasil validasi dilakukan dengan menggunakan skala *likert* yang mencerminkan tingkat kevalidan instrumen. Skala *likert* digunakan untuk memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan hasil penilaian dari para validator, baik dari aspek materi, media. Setiap kategori memiliki skor tertentu yang menggambarkan tingkat kevalidan, sebagaimana disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Skor Skala *Likert*

| Kategori | Skor |
|--------------|------|
| Sangat Valid | 4 |
| Valid | 3 |
| Kurang Valid | 2 |
| Tidak Valid | 1 |

Setelah data yang akan dianalisis telah lengkap, maka menghitung data yang telah diperoleh yaitu dengan dianalisis menggunakan rumus persentase di bawah ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP : Nilai persentase

R : Skor rata-rata

SM : Skor maksimal

Setelah memperoleh nilai, selanjutnya akan dilakukan pendefinisian skor yang. Tabel pendefinisian skor validitas dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Pendefinisian Skor Validasi

| Interval Skor Hasil Penilaian | Kriteria |
|-------------------------------|--------------|
| 3,25 < skor < 4,00 | Sangat Valid |
| 2,50 < skor < 3,25 | Valid |
| 1,75 < skor < 2,50 | Kurang Valid |
| 1,00 < skor < 1,75 | Tidak Valid |

3.9.1 Uji Validasi Perangkat Pembelajaran

Uji validasi perangkat pembelajaran dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbantuan *Blooket*. Penilaian dilakukan oleh dosen yang berperan sebagai validator perangkat pembelajaran. komponen penilaian pada uji validasi perangkat pembelajaran disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen perangkat pembelajaran

| Aspek | Komponen |
|---------------------|---|
| Materi | Pembahasan isi materi modul & Keaktualan materi modul |
| Tingkat Kepentingan | Kesesuaian Perumusan Materi |
| Kebermanfaatan | Kebermanfaatan akademis modul & Kebermanfaatan non akademis modul |
| <i>Learnability</i> | Efektifitas pembelajaran |

Berdasarkan Tabel 7, uji validasi perangkat pembelajaran terdiri atas empat aspek utama, yaitu materi, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, dan *learnability*. Setiap aspek memiliki komponen penilaian yang berbeda namun saling berkaitan dalam menilai kelayakan isi media pembelajaran. Hasil dari keempat aspek ini menjadi dasar dalam menentukan tingkat kelayakan materi pada media *Blooket* sebelum digunakan dalam tahap uji coba kepada siswa.

3.9.2 Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan serta kelayakan teknis dari media pembelajaran berbantuan *Blooket*. Validator ahli media memberikan penilaian terhadap aspek penyajian dan desain media agar sesuai dengan prinsip keterbacaan, keterpahaman, dan daya tarik visual. Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara optimal oleh siswa tanpa kendala teknis serta memiliki tampilan yang menarik dan komunikatif. Adapun aspek dan komponen yang dinilai oleh validator ahli media dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| Aspek | Komponen |
|----------------------------------|---|
| Penyajian Media Pembelajaran | Kesesuaian Mode Permainan, Keteraturan Urutan, Kejelasan Petunjuk, Integrasi dengan Modul Ajar, Manfaat, Fitur Penilaian, & Keterjangkauan Teknis |
| Desain Grafis Media Pembelajaran | Relevansi Visual, Kualitas Gambar, Proporsi Teks dan Gambar, Keterangan Gambar & Manfaat |

Berdasarkan Tabel 8, uji validasi ahli media terdiri atas dua aspek utama, yaitu penyajian media pembelajaran dan desain grafis media pembelajaran. Hasil penilaian dari kedua aspek ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan tampilan dan fungsi media sebelum dilakukan tahap uji coba di lapangan.

3.10 Analisis Instrumen Penelitian

3.10.1 Uji Validitas

Tingkat keakuratan sebuah alat ukur dalam menjalankan fungsinya sebagai pengumpul data dikenal dengan istilah validitas. Melakukan uji validitas merupakan langkah yang sangat penting mengingat suatu instrumen bisa saja efektif untuk satu jenis pengamatan tetapi sama sekali tidak valid untuk fenomena lainnya. Dengan demikian, pelaksanaan uji validitas harus menghubungkan antara kualitas instrumen dengan maksud dan tujuan dari penelitian yang sedang dilakukan (Martiningsih & Letor, 2022). Rumus Korelasi *Product Moment* digunakan dalam penelitian untuk mengukur kevalidan pertanyaan soal:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi variabel X dan variabel Y
- $\sum xy$: Jumlah perkalian antara variabel X dan Y
- $\sum x^2$: Jumlah dari kuadrat nilai X
- $\sum y^2$: Jumlah dari kuadrat nilai Y
- $(\sum x)^2$: Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
- $(\sum y)^2$: Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

(Martiningsih & Letor, 2022)

Tabel 9 merupakan acuan untuk melihat kriteria penilaian pengujian validitas.

Tabel 9. Kriteria Uji Validitas

| Skor | Kriteria |
|---------------------------|-------------------------|
| $0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ | Validitas Sangat Tinggi |
| $0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ | Validitas Tinggi |
| $0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ | Validitas Sedang |
| $0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ | Validitas Rendah |
| $0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ | Validitas Sangat Rendah |
| $r_{xy} \leq 0,00$ | Tidak Valid |

Arikunto (2021)

3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan guna menguji stabilitas instrumen sehingga dapat dipastikan kelayakannya dalam mengumpulkan data riset. Sebuah instrumen yang dianggap reliabel atau tepercaya akan menjamin bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan konsisten untuk digunakan dalam analisis.

Proses penghitungan reliabilitas perangkat penelitian untuk mendapatkan koefisien reliabilitas menggunakan rumus Alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \delta_i^2}{\delta_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : koefisien reliabilitas tes
 n : banyak butir soal
 δ_i^2 : jumlah varians skor dari tiap butir soal
 δ_t^2 : varians total skor

Soal dapat dikatakan reliabel jika mempunyai nilai koefisien alpha, oleh karena itu digunakan ukuran kemantapan alpha yang diinterpretasikan tabel 10.

Tabel 10. Kriteria Data Uji Reliabilitas

| Nilai | Keterangan |
|---------------------------|----------------------------|
| $0,80 < r_{11} \leq 1,00$ | Reliabilitas sangat tinggi |
| $0,60 < r_{11} \leq 0,80$ | Reliabilitas Tinggi |
| $0,40 < r_{11} \leq 0,60$ | Reliabilitas Sedang |
| $0,20 < r_{11} \leq 0,40$ | Reliabilitas Rendah |
| $0, < r_{11} \leq 0,20$ | Reliabilitas Sangat Rendah |

(Arikunto, 2013)

Setelah instrumen melalui proses uji coba dan memperoleh hasil validitas serta reliabilitas yang diharapkan, alat ukur tersebut siap untuk digunakan dalam pengumpulan data pada subjek penelitian yang sesungguhnya.

3.11 Teknik Pengumpulan Data

3.11.1 Tes

Tes merupakan sebuah teknik evaluasi yang memuat beragam pertanyaan, pernyataan, atau tugas yang wajib diselesaikan oleh responden. Sebagai instrumen pengumpul data, tes menuntut peserta untuk menunjukkan performa maksimal mereka dalam menanggapi setiap butir soal. Dalam studi ini, tes hasil belajar diterapkan guna mengukur capaian siswa pada mata pelajaran Informatika. Instrumen berupa tes objektif pilihan ganda dibagikan kepada kelompok kontrol maupun eksperimen, baik pada tahap sebelum (*pretest*) maupun setelah (*posttest*) proses pembelajaran dilakukan. Rincian mengenai teknik pengumpulan data tes ini dapat dicermati pada Tabel 11.

Tabel 11. Teknik pengumpulan data test

| Jenis Instrumen | Teknik Pengumpulan | Tujuan |
|-----------------|-----------------------------|--|
| Tes | <i>Pretest</i> (Tes Awal) | Mengetahui kemampuan siswa sebelum |
| Tes | <i>Posttest</i> (Tes Akhir) | Mengetahui hasil kemampuan siswa setelah dilakukan |

3.11.2 Dokumentasi

Teknik dokumentasi diaplikasikan untuk menggali data melalui sumber-sumber tertulis yang mencakup catatan resmi, buku, media cetak, serta dokumen arsip lainnya. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk memperoleh data yang terdokumentasi guna memperjelas suatu hal atau variabel penelitian secara rinci. Dalam praktiknya, peneliti mengumpulkan berbagai bentuk rekaman tertulis yang berfungsi sebagai rujukan utama dalam proses analisis atau kebutuhan riset lainnya. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan metode dokumentasi bertujuan untuk menghimpun data dengan mencatat semua informasi yang relevan dari berbagai bahan penelitian, termasuk dokumen dan catatan. Pendekatan dokumentasi dipilih untuk memastikan pengumpulan informasi yang maksimal, sehingga data yang diperoleh dapat diperkuat dan memberikan gambaran yang konkret mengenai subyek atau obyek penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk merinci keterangan-keterangan yang dapat mendukung serta menguatkan hasil penelitian dengan mengandalkan sumber-sumber tertulis yang relevan.

3.12 Teknik Analisis Data

3.12.1 *N-gain*

Analisis terhadap aspek kognitif dalam penelitian ini berpatokan pada skor *pretest* dan *posttest* siswa. Dalam rangka menentukan perbedaan hasil belajar pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan, maka digunakanlah metode analisis *N-gain*. Untuk mendapatkan nilai tersebut, peneliti menggunakan rumus perhitungan yaitu:

$$(g) = \frac{\text{posttest score} - \text{pretest score}}{\text{score maximum} - \text{pretest score}}$$

penelitian analisis data dilakukan dengan uji *statistic* terhadap skor peningkatan (*gain*). Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data peningkatan kemampuan kognitif siswa yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran GBL dan kelas yang menerima pembelajaran dengan model konvensional. Pembagian skor *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 12.

Tabel 12. Skor *Gain*

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

(Meltzer, 2002)

3.12.2 Uji Prasyarat Analisis

3.12.2.1 Uji normalitas

Uji normalitas diterapkan guna memverifikasi apakah data *gain* yang diperoleh berdasar pada populasi dengan distribusi yang normal. Tahapan pengujian ini menjadi syarat mutlak yang harus dipenuhi sebelum peneliti melangkah pada proses pengujian hipotesis (Peranginangin *et al.*, 2020). Uji normalitas dilakukan guna mengidentifikasi apakah distribusi data penelitian telah mengikuti pola distribusi normal. Peneliti memanfaatkan *software* SPSS untuk mengolah data, dengan fokus penggunaan uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai instrumen pengujiannya. Dalam menentukan kesimpulan akhir dari uji Shapiro-Wilk ini, peneliti berpedoman pada kriteria pengujian yakni:

Jika $sig < \alpha$ (0,05), H_0 ditolak, Distribusi populasi tidak normal

Jika $sig \geq \alpha$ (0,05), H_0 diterima, Distribusi populasi normal

Pelaksanaan uji normalitas berfungsi sebagai dasar dalam menentukan jenis teknik statistik yang akan diterapkan pada uji korelasi. Apabila hasil pengujian menunjukkan bahwa data memiliki distribusi yang normal, maka peneliti akan menggunakan statistik parametris, namun jika data tersebut tidak mengikuti distribusi normal, maka teknik statistik nonparametris yang akan digunakan.

3.12.2.2 Uji Hipotesis

Pelaksanaan uji hipotesis dimulai setelah persyaratan analisis dan uji homogenitas terpenuhi. Mengingat hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data telah terdistribusi secara normal, maka analisis dilanjutkan dengan menggunakan teknik statistik parametrik. Adapun pengujian hipotesis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji-t, yang dihitung berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ditolak

Hipotesis Statistik

Hipotesis 0 (H_0) : $\rho = 0$

Hipotesis 1 (H_1) : $\rho \neq 0$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan *Blooket* terhadap hasil belajar siswa.

3.13 Uji Keterlaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan uji keterlaksanaan pembelajaran dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana aktivitas kelas berjalan selaras dengan rancangan penelitian yang telah dipersiapkan. Instrumen tersebut difungsikan sebagai alat ukur untuk melihat tingkat keaktifan guru dan siswa dalam kegiatan instruksional yang mengintegrasikan media pembelajaran *Blooket* pada topik jaringan komputer dan internet. Persentase hasil keterlaksanaan dianalisis melalui perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Uji Keterlaksanaan} = \frac{\text{Jumlah skor rata - rata}}{\text{Jumlah skor max}} \times 100\%$$

Instrumen keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rentang skor 1 sampai 4, ditunjukkan pada Tabel 13. Pengonversian skor dapat dilihat pada Tabel 14.

Tabel 13. Skala Keterlaksanaan Pembelajaran

| Kategori | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Setuju | 4 |
| Setuju | 3 |
| Kurang Setuju | 2 |
| Tidak Setuju | 1 |

Tabel 14. Kategori keterlaksanaan pembelajaran

| Keterlaksanaan | Kategori |
|----------------|---------------|
| 0%-25% | Sangat Kurang |
| 25,1%-50% | Kurang |
| 50,1%-75% | Sedang |
| 75,1%-90% | Baik |
| 90,1-100% | Sangat Baik |

(Supardi, 2015)

3.13.1 Kisi-kisi Tanggapan Guru Terhadap Model Pembelajaran

Kisi-kisi tanggapan guru disusun untuk mengetahui pandangan dan penilaian guru terhadap penerapan model pembelajaran GBL yang dipadukan dengan media interaktif *Blooket* pada materi Jaringan Komputer dan Internet. Instrumen ini bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas media *Blooket* dalam mendukung setiap tahapan pembelajaran berbasis *game*, mulai dari penyampaian tujuan pembelajaran, penjelasan konsep inti, pelaksanaan permainan, hingga pemberian penguatan materi kepada siswa. Setiap aspek dalam instrumen menggambarkan peran guru selama proses pembelajaran serta kontribusi media *Blooket* dalam meningkatkan partisipasi serta hasil belajar kognitif siswa. Kisi-kisi tanggapan guru terhadap penerapan model pembelajaran GBL berbantuan media interaktif *Blooket* disajikan pada Tabel 15.

Tabel 15. Kisi-kisi Tanggapan Guru Terhadap Model Pembelajaran

| No | Fase | Komponen |
|----|---|--|
| 1 | Pelaksanaan Pembelajaran | Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, serta menutup pembelajaran dengan doa dan salam. |
| 2 | Kesesuaian Media <i>Blooket</i> dengan Materi dan Tujuan Pembelajaran | Pemilihan jenis permainan <i>Blooket</i> yang relevan dengan materi jaringan komputer serta penyampaian materi inti (penjelasan konsep) sebelum gim dimulai. |
| 3 | Keterlibatan dan Respon Siswa | Kejelasan pemberian petunjuk teknis (aturan main dan sistem poin) serta keaktifan siswa dalam mengikuti permainan dan menjawab kuis sesuai instruksi. |
| 4 | Evaluasi dan Umpan Balik Pembelajaran | Mengulas hasil permainan, membahas soal-soal sulit, membimbing siswa membuat kesimpulan, serta memberikan review materi sebagai penguatan. |

3.13.2 Kisi-kisi Tanggapan Siswa Terhadap Model Pembelajaran

Kisi-kisi tanggapan siswa disusun untuk mengetahui persepsi dan pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model GBL berbantuan media interaktif *Blooket*. Instrumen ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Jaringan Komputer dan Internet. Kisi-kisi tanggapan siswa terhadap model pembelajaran GBL berbantuan media interaktif *Blooket* disajikan pada Tabel 16.

Tabel 16. Kisi-kisi Tanggapan Peserta Didik Terhadap Model Pembelajaran

| No | Aspek Penilaian | Pernyataan |
|----|--------------------------------------|---|
| 1 | Motivasi dan Minat Belajar | Perasaan senang dan puas mengikuti pembelajaran, peningkatan motivasi belajar, serta keinginan untuk mengulang kembali sesi belajar dengan media <i>Blooket</i> . |
| 2 | Keterlibatan dan Aktivitas Siswa | Peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran serta tumbuhnya rasa percaya diri dalam menjawab setiap butir soal kuis. |
| 3 | Kemanfaatan Media dalam Pembelajaran | Kesesuaian soal-soal dalam permainan dengan materi yang diajarkan serta kemudahan dalam memahami petunjuk teknis yang diberikan guru. |
| 4 | Dukungan terhadap Pemahaman Materi | Kemudahan dalam memahami materi Jaringan Komputer serta kemampuan untuk mengingat poin-poin pelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama. |

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan serta analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) yang didukung media *Blooket* memberikan dampak yang berarti dalam mengoptimalkan capaian belajar siswa, khususnya pada aspek kognitif. Peningkatan pada ranah kognitif ditunjukkan oleh nilai *Sig.* 0,001 pada uji *independent sample t-test* yang lebih kecil dari 0,05. menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa. Berdasarkan hasil uji statistik, H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan *Blooket* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet di kelas VII SMPN Satu Atap 1 Jatiagung

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru, disarankan untuk menerapkan model GBL berbantuan Blooket sebagai solusi pembelajaran yang dinamis dan menghibur, yang mana pendekatan ini diharapkan mampu mendongkrak performa hasil belajar peserta didik di kelas.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, Besar harapan agar penelitian berikutnya dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meninjau aspek-aspek psikologis seperti ketertarikan atau motivasi belajar, serta mencoba efektivitas media *Blooket* pada jenjang sekolah maupun materi pelajaran yang lebih beragam guna memperoleh hasil penelitian yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, R., Suhendra, S., & Sari, N. (2022). Implementasi Gamifikasi: Mengukur Relevansi antara Pengalaman Bermain dan Capaian Pembelajaran. *Jurnal Teori dan Aplikasi Pembelajaran*, 9(3), 341–355.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *Taxonomy for assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Leslie Owen Wilson.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Fadli, S., & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket game sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01), 16–19. <https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82>
- Fadlillah, M. (2024). Hakikat belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 5(1), 720–726.

- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas penerapan permainan Blooket mode Gold Quest terhadap pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Bahasa Mandarin*, 6(1) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan latihan soal keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media Blooket. *Journal Laterne*, 12(02) <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525/43913>
- Hadi, F. S., & Kurniawan, D. (2024). Implementasi game-based learning di sekolah menengah: Tantangan dan solusi integrasi konten. *Journal of Education and Teaching*, 5(1), 89–102.
- Hasanah, U. (2023). Hakikat belajar dan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 384–391.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori belajar behavioristik (Vol. 5). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i3.16174>
- 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>
- Khasanah, D.U., Kusmiyati, & Tobing, V. M. T. L. (2021). Pengaruh model pembelajaran game based learning dengan bantuan media Uno Stacko for Question Card terhadap hasil belajar bahasa Indonesia topik bahasan puisi rakyat. *Sarasvati*, 3(2), 184. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1602>
- Koesnandar, A. (2020). Pengembangan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sesuai kurikulum 2013. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 33. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n1.p33--61>

- Kurniati, S., Khasanah, F. N., & Mufid, M. (2023). Implementasi Strategi Games Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran SKI di MI Al-Islamiyah Gandekan Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 12-20.
- Kurniawan, R., & Rahayu, S. (2024). Dampak game-based learning terhadap keterlibatan emosional dan kognitif dalam pembelajaran digital. *Journal of Educational Technology*, 8(1), 102–115.
- Bantul. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1). <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer>
- Lestari, P., & Jannah, M. (2024). Pemanfaatan platform Blooket dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Modern*, 5(1), 45–56.
- Martiningsih, W., & Letor, Y. (2022). Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13444–13451. <https://doi.org/10.33059/jpdk.v4i6.10703>
- Mawarni, S., & Suti'ah, S. (2023). Analisis model pembelajaran abad 21: Kerangka konseptual dan implementasi dalam kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 88–97.
- Mulyadi, A., Fitriani, S., & Nurhasanah, E. (2023). Transformasi peran guru di era digital: Sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 145–158.
- 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*, 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif team game tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>

- Pania, F. M., Pribadi, R. A., & Jamaludin, U. (2023). Karakteristik belajar dan pembelajaran anak usia sekolah dasar (SD). *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4744–4753. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1131>
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350–1357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Peranginangin, A., Barus, H., & Gulo, R. (2020). Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian Fisikawan*.
- Prameswari, A. A., & Rahmatina. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan model game based learning di kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *ALSYS: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 418–426. <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3438>
- Ramadina, I., & Nindiasari, H. (2025). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan Quizizz terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMK. *Journal on Education*, 07(02).
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, 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)
- Rivai, S., & Mohamad, F. D. (2021). Pengaruh penggunaan model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar siswa pada materi penyajian data kelas IV sekolah dasar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 685. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.685-712.2021>

- 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/10.31002/mathlocus.v3i2.2805>
- Saputra, A., & Handayani, T. (2023). Manajemen kelas dalam pembelajaran berbasis gim: Strategi meningkatkan kedisiplinan dan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 5(2), 120–134.
- Sapitri, N., Sahwal, S. S., Satifah, D., & Takziah, N. (2023). Peran guru profesional sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 73-80.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik (Konsep dan Aplikasi)*. Jakarta: Rajawali Pers. ISBN 9789797698867
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryani, L., Amelia, R., & Hartanto, D. (2023). Transformasi digital melalui game-based learning di sekolah menengah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45–58.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Jurnal Al-Musthafa STIT Al-Aziziyah Lombok Barat*.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>

Wulandari, S. (2023). Analisis atensi dan motivasi belajar siswa melalui implementasi media gim edukasi. *Journal of Educational Research and Development*, 7(3), 210–222.

Yusuf, M. (2025). Flipped classroom: Revolusi pengajaran dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 27–44. <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.80>