

ABSTRAK

THE EFFECTIVENESS OF BLOOKET GAME-BASED LEARNING IN IMPROVING JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' READING COMPREHENSION OF DESCRIPTIVE TEXT

Oleh
Febryan Kamandhani

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efektivitas penggunaan permainan Blooket untuk meningkatkan pemahaman bacaan siswa terhadap teks deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMP 17.1 Gedong Tataan Pesawaran yang melibatkan satu kelas berisi 21 siswa kelas delapan pada tahun ajaran 2025/2026. Desain pre-test dan post-test satu kelompok digunakan. Siswa menyelesaikan tes pemahaman bacaan sebelum dan sesudah implementasi Blooket sebagai media pembelajaran. Perlakuan dilakukan selama beberapa sesi, di mana siswa terlibat dengan teks deskriptif melalui aktivitas interaktif di platform Blooket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman bacaan siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 50,05 pada pre-test menjadi 60,38 pada post-test. Namun, peningkatan tersebut tidak merata di semua aspek, dengan inferensi menunjukkan peningkatan terendah. Hal ini menunjukkan bahwa Blooket lebih efektif dalam mendukung keterampilan membaca tingkat rendah daripada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Selain itu, peningkatan tersebut tidak dapat sepenuhnya dikaitkan dengan Blooket saja, karena faktor lain dapat memengaruhi pembelajaran siswa. Jumlah sesi terapi yang terbatas mungkin juga memengaruhi hasilnya. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan terapi yang lebih lama dan lebih sering diperlukan untuk menguji efektivitas Blooket dengan lebih baik, terutama dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Kata kunci: Blooket, pemahaman bacaan, teks deskriptif, pembelajaran berbasis permainan.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF BLOOKET GAME-BASED LEARNING IN IMPROVING JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' READING COMPREHENSION OF DESCRIPTIVE TEXT

By
Febryan Kamandhani

This study aims to investigate the effectiveness of using the Blooket game to improve students' reading comprehension of descriptive texts. The research was conducted at SMP 17.1 Gedong Tataan Pesawaran involving one class of 21 eighth-grade students in the 2025/2026 academic year. A one-group pre-test and post-test design was employed. Students completed a reading comprehension test before and after the implementation of Blooket as the instructional medium. The treatment was over several sessions, during which students engaged with descriptive texts through interactive activities on the Blooket platform. The findings indicate an improvement in students' reading comprehension, with mean scores increasing from 50.05 in the pre-test to 60.38 in the post-test. However, the improvement was not equal across all aspects, with inference showing the lowest gain. This suggests that Blooket is more effective in supporting lower-level reading skills rather than higher-order thinking skills. In addition, the improvement cannot be fully attributed to Blooket alone, as other factors may influence students' learning. The limited number of treatment sessions may also have affected the results. Therefore, further research with longer and more frequent treatments is needed to better examine the effectiveness of Blooket, especially in developing higher-order thinking skills.

Keywords: Blooket, reading comprehension, descriptive text, game-based learning.