

Pengaruh Media Interaktif Blooket Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di MA NU Yosowinangun

Muhamad Fadhol Maulana^{1*}, Khafid Ismail², Vovi Sinta³

¹ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

² Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

³ Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

* E-mail: fadholmaulana249@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA di kelas X MA NU Yosowinangun. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas X di MA NU Yosowinangun. Teknik pengumpulan data ini menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Dimana angket yang disebar di kelas X2 yang berisi 25 pertanyaan angket dan 23 soal tes dalam 32 peserta didik. Dan sebagai kelas eksperimen X1 yang berisi 30 peserta didik dan penyebaran angket sebanyak 20 dan 20 soal tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Blooket sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas kelas X MA NU Yosowinangun. Untuk memperkuat adanya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat dari uji regresi linier sederhana dan uji t, dimana Uji Regresi linier Sederhana diketahui nilai angka konstan dari unstandardized coefficient sebesar 12,075 yang merupakan angka konstan yang artinya apabila variabel Media Interaktif Blooket dan nilai hasil belajar sebesar 0,092 Nilai koefisien regresi bersifat positif maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran media interaktif blooket terhadap hasil belajar. Dan dari hasil Uji T Yaitu hasil uji t (parsial) menunjukan bahwa nilai signifikasi. Variabel Media Interaktif Blooket (X) terhadap Hasil Belajar (Y) adalah $0,017 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,545 > t$ table $2,048$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh Hasil Belajar secara signifikan

Kata kunci: Media Interaktif Blooket, Pembelajaran Ekonomi, dan Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of using the Blooket game as a digital medium on science learning in the 10th-grade class at MA NU Yosowinangun. The research method used was descriptive qualitative, with the research subjects being 10th-grade students at MA NU Yosowinangun. Data collection techniques included questionnaires, tests, and documentation. Questionnaires containing 25 questions and 23 test items were distributed to 32 students in Class X2. Class X1, serving as the experimental group with 30 students, received 20 questionnaires and 20 test items. The results of the study indicate that the implementation of the Blooket game as a digital medium in science learning in the 10th-grade classes at MA NU Yosowinangun is effective. To confirm the significance of this effect, a simple linear regression test and a t-test were conducted, where the simple linear regression test revealed a constant value of 12.075 for the unstandardized coefficient. This constant value indicates that when the Blooket Interactive Media variable and learning outcomes are 0.092, the regression coefficient is positive; thus, it can be concluded that the Blooket interactive media learning model has an effect on learning outcomes. Furthermore, the results of the t-test—specifically the (partial) t-test—indicate that the significance level for the Blooket Interactive Media variable (X) regarding learning outcomes (Y) is $0.017 < 0.05$, and the calculated t-value of 2.545 is greater than the critical t-value of 2.048. Therefore, H_{01} is rejected, and H_1 is accepted.

Keywords: Blooket Interactive Media, Economics Education, and Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada abad 21 dunia memasuki era globalisasi yang mengalami perkembangan IPTEK dengan sangat pesat. Seiring dengan berkembang pesatnya IPTEK begitu pula sumber daya manusia harus mempunyai mutu yang tinggi untuk mengimbangi era globalisasi serta harus memiliki kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan suatu permasalahan. Bangsa yang besar adalah bangsa yang memulai pembangunan dari aspek pendidikannya karena pendidikan merupakan salah satu pondasi pendukung kemajuan suatu bangsa dan negara, semakin baik kualitas pendidikan yang dimiliki maka

semakin bagus pula kualitas suatu bangsa dan negara. Pendidikan sangat diutamakan di Indonesia dan setiap orang memiliki kewajiban untuk menempuh pendidikan minimal 12 tahun. Pemerintah sendiri mencanangkan program pendidikan yang mampu mewadahi seluruh bakat serta kecerdasan untuk membentuk sumber daya manusia yang lebih baik demi masa depan bangsa yang maju dan lebih baik lagi.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran yang kurang diminati oleh kebanyakan siswa pada umumnya karena mata pelajaran ekonomi cenderung banyak melibatkan aktivitas menghitung serta berfikir kritis. Oleh karenanya proses pembelajaran mapel ekonomi membutuhkan adanya media sebagai pendukung pelaksanaan dan pencapaian tujuan belajar. Hal tersebut selaras dengan visi kurikulum merdeka yang memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Menurut (Sugiyono, 2017) berpendapat bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang mempunyai komponen dan saling berkaitan, yaitu: kualitas input, ruang kelas, kurikulum, sarana prasarana pendidikan, siswa, guru, evaluasi dan kualitas lulusan. Media pembelajaran termasuk kedalam kurikulum dan juga komponen sarana pendidikan.

Pada kurikulum saat ini, pendidikan abad 21 di sekolah harus mengikuti perkembangan teknologi digital untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Wahyuningsih, at. al. 2021) mengatakan bahwa teknologi digital dapat memfasilitasi para pendidik agar memiliki keahlian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis online. Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan memiliki keterbaruan. Pembelajaran berbasis teknologi digital mampu menarik perhatian siswa dikarenakan produk digital didukung dengan tampilan gambar sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif. Selaras dengan permendikbud No 22 tahun 2016 bahwa proses pembelajaran hendaknya diselenggarakan secara interaktif, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Menurut Eko Widiyanto dalam (Sinar, 2018) yang meneliti tentang Pengaruh Aktivitas, Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur di SMK Institut Kotoarjo menyebutkan bahwa terdapat pengaruh dari aktivitas belajar siswa terhadap keaktifan belajar siswa, hal di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa memegang peranan penting dalam sebuah pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang penting, dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan di kelas tentunya terjadi interaksi penyampaian materi pembelajaran antara guru kepada siswa, sehingga akan lebih mudah penyampaian tersebut bila menggunakan perantara yaitu dapat berupa media. Media digital adalah media yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021: 327). Dalam proses belajar mengajar media digital sangat berguna bagi pendidik sebagai sarana mendistribusi materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Salah satu contoh media digital yaitu *e-blooket*. *E-blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada era digital saat ini.

Media pembelajaran *Blooket* membuat materi pembelajaran disajikan dengan ringkas, menarik dan mudah dipahami, dan dilengkapi gambar. *E-blooket* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik dengan bantuan guru ataupun secara mandiri. *E-blooket* merupakan media belajar berbasis elektronik yang berisikan game interaktif serta informasi-informasi penting. *Blooket* bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Sifat *e-blooket* yang informatif dan juga desainnya yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu pada siswa, oleh karena itu siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

MA NU Yosowinangun merupakan salah satu sekolah yang terletak di desa Yosowinangun yang masih menerapkan metode konvensional dalam proses pembelajaran mapel ekonomi di era modern seperti saat ini. Faktor-faktor seperti pengetahuan guru tentang konsep-konsep media interaktif serta ketersediaan sumber daya dan dukungan pihak sekolah yang mempengaruhi keterbatasan

penggunaan media belajar pada proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru ekonomi serta siswa di kelas X banyak ditemukan permasalahan dalam pembelajaran ekonomi, antara lain seperti masih banyak siswa yang terlihat mengantuk dan bosan mendengarkan penjelasan dari guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpaku pada buku paket saja. Metode pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dan belum menerapkan student centre. Penggunaan kedua media tersebut dengan metode konvensional terkesan kurang interaktif sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan monoton yang membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar tidak dapat tercapai maksimal seperti yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merasa kemampuan berpikir kritis siswa pada mapel ekonomi perlu ditingkatkan, dengan menggunakan media berbasis digital yang menarik. Penelitian mengenai penggunaan media digital terhadap kemampuan berpikir kritis sudah pernah dilakukan sebelumnya. Namun penelitian penggunaan *e-booklet* sebagai media pembelajaran ekonomi masih jarang dilakukan. Penulis berargumen bahwa media Blooket ini layak digunakan untuk pembelajaran ekonomi di sekolah. Data ini layak diteliti, sebab media *Blooket* ini dapat membantu pendidik dalam proses belajar siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan, hal tersebut dikarenakan fitur-fitur *games* dalam *Blooket* ini sangat menarik. Dari uraian yang dikemukakan, penulis termotivasi melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Blooket Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MA NU Yosowinangun".

METODE/EKSPERIMEN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan kegiatan percobaan untuk meneliti sesuatu peristiwa atau gejala yang muncul pada kondisi tertentu, dan setiap gejala yang muncul diamati dan dikontrol secermat mungkin, sehingga dapat diketahui hubungan sebab-akibat munculnya gejala tersebut. Desain eksperimen memungkinkan peneliti dapat membandingkan kelompok subjek yang mendapatkan perlakuan dan kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Pada metode eksperimen terdiri dari dua jenis yaitu *Pre- Experimental Design* dan *True Experimental Design*. Sedangkan *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *True Experimental Design* (Sugiyono 2016, 14). *Quasi Experimental Design* memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian.

Bentuk desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Grup Design, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimennya, Quasi eksperimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono 2016, 14). Desain dari penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1. Desain Control Group Design

Kelompok	Pre-Test	Variabel Bebas	Post-Test
E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃		O ₄

Sumber: (Emzir, 2015)

Keterangan:

- E = kelompok eksperimen
- K = kelompok kontrol
- O₁ = pre-test kelompok eksperimen
- O₃ = post-test kelompok eksperimen

- O_2 = pre-test kelompok kontrol
 O_4 = post-test kelompok kontrol
 X = perlakuan atau treatment pembelajaran ekonomi dengan media *blooket*.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik, dan kelas X2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *blooket* pada materi kegiatan ekonomi terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA NU Yosowinangun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen penelitian angket sebanyak 25 soal pernyataan angket dan 23 soal pilihan ganda tes, yang dilakukan di kelas X 2 MA NU Yosowinangun dengan mengambil sampel 32 peserta didik kemudian hasil uji instrumen diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 21. adapun perhitungan validitas instrumen pada penelitian ini dapat dilihat pada lampiran hasil dari uji validitas instrumen disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Validitas Angket Media Interaktif Blooket

No	Keterangan	Butir Soal	Jumlah
1	Valid	3,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,22,23,24,25	20
2	Tidak Valid	1,2,4,6,21	5

Lampiran : 3

Pada tabel 4.1 diatas dapat di jelaskan bahwa angket dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,5) rumus untuk mencari r_{tabel} yaitu $(df) = n-2 = 0,349$. Angket Model Pembelajaran Media Interaktif Blooket (X) terdapat 25 angket 20 angket menyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,5) dan 5 angket menyatakan tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Tabel 4.2
Validitas Soal Hasil Belajar

No	Keterangan	Butir Soal	Jumlah
1	Valid	1,2,3,4,5,7,8,10,11,12,13,14,15,16,18,19,20,22,23,24,25	22
2	Tidak Valid	6,9,17	3

Lampiran : 3

Pada table 4.2 diatas dapat di jelaskan bahwa soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,5) rumus untuk mencari r_{tabel} yaitu $(df) = n-2 = 0,349$. Soal Hasil Belajar (Y) terdapat 23 angket 20 angket menyatakan valid $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,5) dan 3 angket menyatakan tidak valid dikarenakan $r_{hitung} < r_{tabel}$.

2. Uji Reabilitas

Uji reliabilitas instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen-instrumen tersebut reliabel. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berlainan akan menunjukkan hasil yang sama. Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas cornbach's alpha > 60 , berlaku juga untuk sebaliknya. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.3

Uji Reabilitas Angket Media Interaktif Blooket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,861	25

Lampiran : 3

Dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha > dari nilai batas dari tabel 4.3 Variabel Media Interaktif Blooket (X) menyatakan nilai cronbach's alpha yaitu sebesar 0,861 > dari nilai batas ,060 maka variabel Media Interaktif Blooket (X) dinyatakan reliabel.

Tabel 4.4

Uji Reabilitas Soal hasil belajar

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,899	23

Lampiran : 3

Dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's alpha > dari nilai batas dari tabel 4.4 Variabel Hasil belajar (Y) menyatakan nilai cronbach's alpha yaitu sebesar 0,899 > dari nilai batas ,060 maka variabel Hasil Belajar (Y) dinyatakan reliabel.

Pembahasan

1. Media Interaktif Blooket Terhadap Pembelajaran Ekonomi Kelas X1 MA NU Yosowinangun

Berdasarkan angket yang disebarakan kepada 30 responden tentang Media Interaktif Blooket, kemudian dilakukan pengolahan data diperoleh hasil kategori tinggi dengan rentang 69,559 dengan nilai frekuensi sebesar 5 dan presentase sebesar (16,7%), kategori sedang dengan nilai rentang 58,241-69,559 dengan nilai frekuensi 22 dan nilai presentase sebesar (73,3%) dan kategori rendah dengan rentang 58,241 nilai frekuensi sebesar 3 dan presentase sebesar (13,3%), jadi media interaktif blooket yang diterapkan peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun memiliki tingkat yang cukup untuk hasil belajarnya pada peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun

Blooket atau dilafalkan dengan 'blu-kit' adalah salah satu platform yang digunakan untuk pembelajaran. Blooket dapat digunakan sebagai pembelajaran daring (Kerimoglu Yildiz, dkk, 2022). Situs platform ini adalah <https://www.blooket.com/> dan peserta didik dapat mengakses laman <https://play.blooket.com/play>, kemudian memasukkan kode permainan. Platform berbasis laman web ini dirancang oleh Ben Stewart dan hak ciptanya dipegang oleh *Blooket LLC*. Platform ini dapat diakses menggunakan gawai dan laptop, hanya saja untuk menjadi *host*, penggunaan perlu menggunakan laptop karena kebutuhan tampil yang disajikan secara langsung (Junkin, 2022).

Berdasarkan hasil analisis regresi dapat dilihat dari koefisien regresi pada variabel Media Interaktif Blooket (X) sebesar 0,092 dengan tanda positif menunjukkan penerapan Media Interaktif Blooket pada peserta didik dalam hasil belajar sudah maksimal dan dari hasil dari Uji T (Parsial) menunjukan bahwa bahwa nilai sig. Media Interaktif Blooket (X) terhadap Hasil Belajar (Y) adalah 0,017 < 0,05 dan nilai t hitung 2,545 > t table 2,048 maka Ho1 ditolak dan Ha1 diterima. Artinya terdapat pengaruh Keaktifan Belajar secara signifikan.

2. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X 1 MA NU Yosowinangun

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan merupakan hasil belajar yang menunjukkan adanya derajat perubahan tingkah laku peserta didik (Juniati 2019). Perubahan yang baik dari awal hingga akhir pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Keaktifan serta antusias peserta didik yang positif merupakan timbal balik dari proses belajar mengajar adalah acuan dari keberhasilan. Selain segi fisik keterlibatan peserta didik dapat juga dengan segi intelektual dan emosional yang berjalan selama proses pembelajaran, dan setelah melakukan pembelajaran tersebut peserta didik mengalami perubahan secara tidak langsung dan langsung.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh hasil belajar diambil dari penyebaran soal tes yang selanjutnya dikerjakan oleh peserta didik lalu direkap oleh peneliti dengan mendapatkan hasil penelitian tentang hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun. kemudian dilakukan pengolahan data diperoleh hasil kategori tinggi dengan rentang 19,18 dengan nilai frekuensi sebesar 5 dan presentase sebesar (16,7%), kategori sedang dengan nilai rentang 19,18-11,56 dengan nilai frekuensi 19 dan nilai presentase sebesar (63,3%) dan kategori rendah dengan rentang 11,56 nilai frekuensi sebesar 6 dan presentase sebesar (20%), jadi hasil belajar yang diterapkan peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun memiliki tingkat yang cukup atau sedang untuk hasil belajarnya pada peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun

3. Pengaruh Penerapan Media Interaktif Blooket Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X 1 MA NU Yosowinangun

Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan merupakan hasil belajar yang menunjukkan adanya derajat perubahan tingkah laku peserta didik (Juniati 2019). *Blooket* atau dilafalkan dengan 'blu-kit' adalah salah satu platform yang digunakan untuk pembelajaran. Blooket dapat digunakan sebagai pembelajaran daring (Kerimoglu Yildiz, dkk, 2022). Situs platform ini adalah <https://www.blooket.com/> dan peserta didik dapat mengakses laman <https://play.blooket.com/play>, kemudian memasukkan kode permainan.

Setelah data diketahui langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (studi eksperimen pada peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun. Sesuai dengan tabel 4.15 Yaitu hasil uji t (parsial) menunjukkan bahwa nilai signifikasi. Media Interaktif Blooket (X) terhadap Hasil Belajar (Y) adalah $0,017 < 0,05$ dan nilai t hitung $2,545 > t$ table $2,048$ maka H_0 1 ditolak dan H_a 1 diterima. Artinya terdapat pengaruh Hasil Belajar secara signifikan bagi peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X 1 MA NU Yosowinangun

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diterapkan pada Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS (studi eksperimen pada peserta didik kelas X 1 MA NU Yosowinangun. Penerapan model pembelajaran Media Interaktif Blooket ditekankan pada keterlibatan langsung peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. model pembelajaran pembelajaran Media Interaktif Blooket khusus dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media Interaktif Blooket merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dengan menghadapkan siswa dengan persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok saat pembelajaran berlangsung dapat memperlancar interaksi guru dan siswa. dengan maksud untuk membantu peserta didik belajar secara optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran pembelajaran Media Interaktif Blooket efektif diterapkan pada mata pembelajaran ekonomi sebagaimana ditunjukkan oleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas X 1 MA NU Yosowinangun.

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X Di MA NU Yosowinangun dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penerapan Media Interaktif Blooket pada mata pelajaran ekonomi kelas X 1 Di MA NU Yosowinangun termasuk sedang. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan skor angket yang disebar kepada 30 peserta didik, dimana 5 peserta didik atau 16,7% kategori tinggi, dimana 22 peserta didik atau 73,3% berada pada kategori sedang dan 3 peserta didik atau 10% berada pada kategori rendah, maka nilai pada variabel X Media Interaktif Blooket memiliki kategori sedang. Karena sebagian peserta didik kurang memahami model pembelajaran Media Interaktif Blooket, maka dari itu Media Interaktif Blooket dikatakan dalam kelompok kategori sedang.
- 2) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X 1 MA NU Yosowinangun termasuk kategori sedang. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai hasil tes yang menunjukkan bahwa hasil belajar mata Pelajaran IPS yaitu dari 30 peserta didik terdapat 5 peserta didik atau 16,7% dengan kategori tinggi, dimana 19 peserta didik atau 63,3% pada kategori sedang, dan 6 peserta didik atau 20% berada pada kategori rendah. Data sebagaimana tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar ekonomi peserta didik adalah sedang. Karena dari Media Interaktif Blooket dapat dikatakan dalam kategori sedang sehingga dari hasil belajar peserta didik ikut berpengaruh.
- 3) Terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan Media Interaktif Blooket pada mata pelajaran ekonomi kelas X 1 Di MA NU Yosowinangun. Pernyataan ini dibuktikan dengan nilai t hitung variabel Media Interaktif Blooket adalah sebesar 2,245. Karena nilai t hitung 2,245 tabel 2,048, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 atau hipotesis kedua diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi (studi eksperimen pada peserta didik kelas X 1 Di MA NU Yosowinangun. Selain itu juga diketahui nilai signifikansi variabel adalah Media Interaktif Blooket sebesar 0,017. Karena nilai Sig. 0,017 < probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 atau hipotesis kedua diterima. Artinya terdapat pengaruh signifikan terhadap penerapan Media Interaktif Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada materi kegiatan mata pelajaran IPS kelas X 1 di MA NU Yosowinangun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Bapak H. Imam Rodin, S.Ag., M.Pd., yang memimpin Universitas Nurul Huda di OKU Timur; Ibu Vovi Sinta, B., ME, yang memimpin Program Studi Pendidikan Ekonomi, dan selaku pembimbing saya dan Bapak Khafid Ismail, M.Pd., yang telah membantu saya menyelesaikan penelitian ini. Saya juga berterima kasih kepada rekan-rekan saya yang telah membantu saya dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani. (2020). Seni Mengelola Data : Penerapan Triangulasi Teknik , Sumber Dan Waktu pada Penelitian Pendidikan Sosial. *Historis*, 5(2), 146–150.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 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 Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 237-245.
- Fauzi, M. A. R. ., Azizah, S. A., Nurkholisah , N., Anista, W., & Utomo, A. P. (2023). "Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi". *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–11.

- Fauziah, Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet pada Mata Pelajaran Biologi untuk Siswa Kelas XI MIA I Madrasah Aliyah Alauddin Pao-Pao dan MAN 1 Makassar. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1–7.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Indarto, K., Putro, S., & Hardati, P. (2017). Penggunaan Booklet “Gerakan Tanah” Untuk Sumber Belajar Pada Pembelajaran Geografi Materi Pedosfer Kelas X Sma Ma’Arif Karangmoncol Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2016. *Edu Geography 5 Universitas Negeri Semarang* (1), 48–56.
- Juniati. (2019). “Penerapan Strategi Pembelajaran Probex Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP 3 Purworejo Jawa Tengah Pada Konsep Kalor.” *Jurnal Pendidikan* 1 (2) .
- Kadir. 2015. *Statistika Terapan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 1 2 Lestari, Nofa. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha
- Yildiz, G. K., Yildiz, S., Yoruk, M. A., & Sevgen, S. (2022). A tablet game or training booklet? Two methods for evaluating symptom management and quality-of-life of children receiving chemotherapy. *European Journal of Oncology Nursing*, 61, 102190.
- Muhdar, A., A., S., Indria, D. M., & Rusniah, F. (2018). Efektifitas Pemberian E-Booklet Tentang Permasalahan Menyusui Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dokter Umum di Puskesmas Kota Malang. *Jurnal Kesehatan Islam: Islamic Health Journal*, 7(1).
- 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.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran Booklet Geografi Berbasis Literasi*. Sumatera Utara, UINSU.
- Rukmana, Hartarti Indah. 2018. *Kelayakan Media Booklet Submateri Keanekaragaman Hayati SMA Kelas X*. Artikel Penelitian, Universitas Tanjungpura 2-9. Pontianak.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.: Bandung.
- Shoffa, Shoffan. dkk. 2021. *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian. literasi media Publishing.*: Yogyakarta.
- Rinaldi, A., Novalia, S. P., & Syazali, M. (2021). *Statistika inferensial untuk ilmu sosial dan pendidikan*. PT Penerbit IPB Press.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode riset penelitian kuantitatif penelitian di bidang manajemen, teknik, pendidikan dan eksperimen*. Deepublish.: Yogyakarta.
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. *Alfabeta, Bandung*, 83-92.
- Sutrisno, T. (2019). *Keterampilan dasar mengajar (the art of basic teaching)* (Vol. 121). Duta Media Publishing.: Jawa Timur.
- Thoriq. A. S. (2023). “Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi”. *Jurnal Pendidikan*. Volume XII, Nomor 1, Januari-Juni 2023.
- Violla, R., & Fernandes, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 13-23.
- Wahyuningsih, et al,. (2021). Utilization of Quizwhizzer Educational Game Application as Learning Evaluation Media. *Atlantis Press International B.V*, vol. 209, 148-152
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media.: Jakarta
- Yulingga, N. H., & Wasis, H. (2017). *Statistik pendidikan*. *Yogyakarta: CV Budi Utama*.