



<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v12i2.21457>

PENINGKATAN MINAT BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET DI KELAS XI.2 SMAN 1 DARMA

Chika Fadhilla Khairunnisa¹, Oka Agus Kurniawan Shavab^{2*}, Yulia Sofiani³

^{1,2,3} Universitas Siliwangi, Indonesia

Email Koresponden: okaaks@unsil.ac.id^{1*}

Article history: Submit 2025-09-21 | Accepted 2025-09-30 | Published 2025-09-30

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Latar belakang penelitian adalah rendahnya minat belajar akibat penggunaan media yang monoton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen jenis non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari 64 peserta didik, masing-masing 32 siswa pada kelas eksperimen (XI.2) dan kontrol (XI.5) yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis dengan uji independent sample t-test menggunakan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan Blooket berpengaruh positif dalam meningkatkan minat belajar sejarah. Dengan demikian, Blooket dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Blooket, Minat Belajar, Pembelajaran Sejarah

Abstract

This study aims to analyze the effect of using Blooket as a learning medium on students' interest in history learning in class XI.2 of SMAN 1 Darma. The research was motivated by the low learning interest caused by monotonous media use. A quantitative approach with a quasi-experimental method using a non-equivalent control group design was applied. The sample consisted of 64 students, with 32 in the experimental class (XI.2) and 32 in the control class (XI.5), selected through purposive sampling. Data were collected through a validated and reliable Likert scale questionnaire and analyzed using an independent sample t-test with SPSS. The results indicated a significant difference between the experimental and control groups, with a significance value of $0.001 < 0.05$. These findings confirm that Blooket positively influences students' interest in learning history. Thus, Blooket can serve as an effective interactive learning medium to enhance student engagement in history education.

Keywords: Blooket, learning interest, history learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan suatu studi yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu, pembelajaran sejarah memiliki potensi yang cukup besar dalam membangun

pendidikan karakter, selain peserta didik dapat memperoleh pengetahuannya, tapi juga mengajarkan nilai-nilai moral, dan memberikan contoh nyata dari tokoh-tokoh yang berintegritas. Pembelajaran sejarah juga dapat berperan dalam mengembangkan empati dan kesadaran

sosial yang dimiliki oleh peserta didik sambil mendorong peserta didik untuk bisa berpikir reflektif dan kritis terhadap peristiwa yang terjadi, sehingga peserta didik dapat membentuk sikap yang baik untuk masa depan (Sirnayatin, 2017). Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan minat belajar yang tinggi dari peserta didik.

Minat belajar merupakan dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa paksaan dari luar (Hanipa et al., 2019). Minat belajar sangat penting dalam pembelajaran sejarah karena materi pelajaran sejarah cukup kompleks melibatkan pemahaman waktu, peristiwa, tempat, serta kaitan antara sebab dan akibat dari berbagai peristiwa. Namun, rendahnya minat belajar sejarah sering kali terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton (Andarwati, 2019).

Observasi yang dilaksanakan pada 5 Februari 2025 menghasilkan temuan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran peserta didik tidak fokus dan kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa peserta didik terlihat sibuk dengan kegiatan yang lain, seperti berbicara dengan temannya dan bermain ponsel. Selain itu, terlihat tidak ada peserta didik yang bertanya dan sebagian besar tampak enggan mengerjakan tugas maupun berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan minat belajar peserta didik rendah yang dilihat berdasarkan indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan (Hanipa et al., 2019).

Berdasarkan hal tersebut, perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran sejarah (O. A. K. Shavab, Yulifar, et al.,

2023) Inovasi yang dilakukan dapat berupa treatment penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Perlakuan yang akan digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran Blooket, yaitu sebuah platform digital yang dapat digunakan pengajar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Blooket dipilih sebagai perlakuan yang tepat karena terbukti mampu memperbaiki minat belajar yang rendah. Hal ini berdasarkan hasil penelitian relevan yang sudah dilakukan pada peserta didik kelas XII di Sekolah Menengah Kejuruan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (Nabila & Nurhamidah, 2024). Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan di MTs Hidayatuk Muhajirin pada materi Fikih Muamalah (Nuraini & Jasiah, 2025).

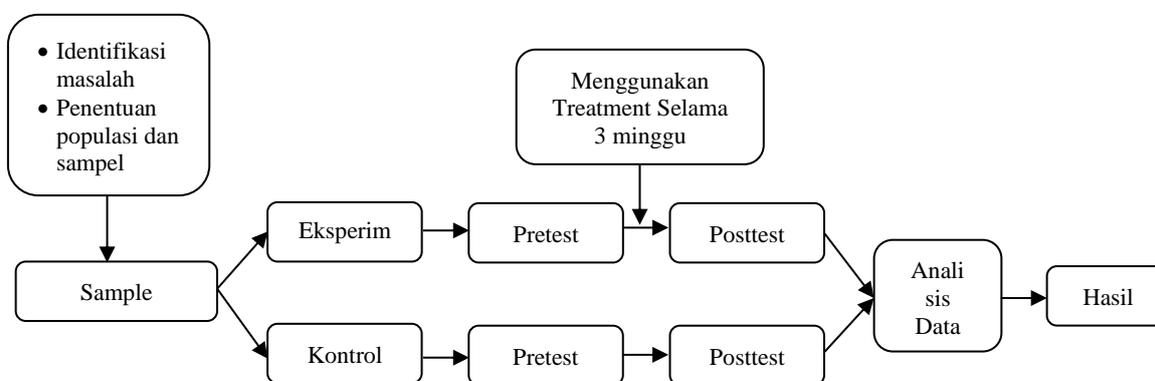
Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan: Pertama, penelitian ini secara khusus mengukur minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma, sehingga terlihat perbedaannya dari hasil penelitian sebelumnya yang dilaksanakan di mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Fikih. Kedua, penelitian ini dilaksanakan di SMA, sementara pada hasil penelitian sebelumnya di SMK dan MTS. Ketiga, pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sementara hasil penelitian relevan menggunakan pendekatan kualitatif. Keempat, metode penelitian menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, sementara hasil penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan studi kasus.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menentukan rumusan masalahnya yaitu: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar sejarah kelas XI.2 di SMAN 1 Darma?

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang dalam prosesnya peneliti dituntut untuk bisa mengendalikan dan memanipulasi variabel bebas dan mengamati variabel terikat agar dapat diketahui terjadinya suatu perbedaan sesuai variabel tersebut. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui sebab akibat dari perlakuan atau tindakan yang diberikan pada kelompok eksperimen (Veronica et al., 2022).

Jenis penelitian eksperimen yang digunakan, yaitu kuasi eksperimen dengan design non-equivalent control group design. Implementasinya, penelitian ini melibatkan dua jenis kelompok, yaitu kelompok kontrol sebagai pembanding dan kelompok eksperimen sebagai penerima perlakuan, kelompok tersebut dipilih berdasarkan kriteria, tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2024). Adapun langkah-langkah penelitian dijelaskan dalam gambar 1 yang diadaptasi dari beberapa hasil penelitian (O. A. K. Shavab, 2025) (O. Shavab et al., 2025).



Gambar 1.
Langkah-langkah penelitian

Populasinya yaitu seluruh kelas XI di SMAN 1 Darma yang berjumlah 223 peserta didik. Sampelnya dipilih dengan menggunakan teknik non-probability purposive sampling, yaitu kelas XI.2 yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas XI.5 yang berjumlah 32 orang sebagai kelas kontrol. Alasan pemilihan teknik tersebut adalah responden dipilih sesuai dengan karakteristik variabel penelitian yang sudah ditentukan, artinya peserta didik yang memiliki minat belajar yang rendah.

Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian menggunakan angket dan kisi-kisinya dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1.
Kisi-kisi instrumen angket

Indikator	No Item		Jumlah
	Positif	Negatif	
Perasaan senang	1, 2, 3, 4		4
Ketertarikan	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	26, 28	11
Penerimaan	14, 15, 16, 17, 18		5
Keterlibatan	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	27	8

Setelah instrumen dibuat selanjutnya dilakukan validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi dilakukan dengan melakukan review oleh reviewer atau ahli sebanyak 2 orang ahli pada pendidikan sejarah dengan

Rosdiana, H., Wibowo, T.U.S.H., Nashar. (2025). Tradisi, Seni, dan Beladiri (Kajian Historis Perkembangan Tradisi dan Seni Beladiri dalam Perguruan Silat Maung Pande di Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang (2005-2020). *Jurnal Artefak*, 12 (2), 279 – 288.

profesi sebagai dosen yang disajikan pada tabel 2 dengan menggunakan analisis V Aiken (Aiken, 1980).

25	0,542	V
26	0,653	V

Tabel 2.

Hasil validitas isi

Butir	Reviewer		Σs	V	Keterangan
	I	II			
1 s.d. 7	25	23	34	0,81	Sangat tinggi

Secara keseluruhan, nilai Aiken's V total sebesar 0,81 termasuk dalam kategori sangat tinggi. Sehingga, semua butir angket dalam penelitian ini dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validitas konstruk yang diujicobakan pada kelas XI. Saat diujikan angket ini berjumlah 28 pernyataan. Namun, setelah uji validitas yang dijelaskan pada tabel 3, terdapat tiga item pernyataan yang tidak valid. Artinya, instrumen yang digunakan dalam pengambilan data hanya 25 pernyataan saja.

Tabel 3.

Hasil validitas konstruk

No Item	hitung	Keterangan
1	0,398	V
2	0,809	V
3	0,839	V
4	0,584	V
5	0,226	TV
6	0,781	V
7	0,722	V
8	0,633	V
9	0,680	V
10	0,477	V
11	0,722	V
12	0,115	TV
13	0,474	V
14	0,412	V
15	0,733	V
16	0,512	V
17	0,445	V
18	0,530	V
19	0,761	V
20	0,703	V
21	0,813	V
22	0,366	V
23	0,342	TV
24	0,676	V

Ket:

V = Valid

TV = Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 3 item yang tidak valid. Hal ini terjadi karena r hitung lebih rendah dari r tabelnya yang memiliki nilai 0,355. Hal ini berarti nilai korelasi rendah dengan skor total, sehingga tidak merepresentasikan konstruk. Hal lainnya adalah terjadi bias responden, misalnya kecenderungan menjawab netral atau socially desirable (DeVellis & Thorpe, 2021).

Setelah validitas isi dan konstruk dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji reliabilitas yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4.

Hasil uji reliabilitas

Cornbach's Alpha	N of Items
.935	25

Nilai Cornbach's Alpha sebesar 0,935 menunjukkan tingkat reliabilitas sangat tinggi, artinya semua item pada instrumen tersebut reliabel dan berhak digunakan pada pengukuran minat belajar.

Uji analisis data, yang terdiri dari beberapa langkah, dilakukan di langkah berikutnya. Uji normalitas sebagai tahap pertama, yang dibantu oleh program SPSS untuk Windows versi 27 dengan jenis uji Shapiro Wilk. Nilai sig. lebih dari 0.05 dianggap normal, menurut dasar pengambilan keputusannya. Nilai sig. kurang dari 0.05 dianggap tidak normal. Tahap kedua melibatkan uji homogenitas untuk menentukan apakah varians data yang dianalisis homogen. Keseragaman varian antara kelompok data yang dibandingkan adalah tujuan dari uji ini. Tahap ketiga melibatkan pengujian hipotesis melalui analisis t-test independen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Treatment dilakukan selama tiga kali pertemuan, data dikumpulkan menggunakan angket yang berisi 25 pernyataan yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas, angket ini memuat empat indikator minat belajar peserta didik yaitu, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan. Peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol menerima instrumen angket minat belajar sebelum dan sesudah pelajaran sejarah. Data dari instrumen ini memungkinkan kita untuk mengetahui bagaimana peserta didik belajar sebelum dan sesudah pelajaran. Hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen XI.2 menunjukkan bahwa ada 32 orang yang menjawab. Dalam kelas kontrol XI.5, ada 32 orang yang menjawab.

Pada kelas eksperimen, skor terendah untuk Pretest adalah 60 dan skor tertinggi adalah 78. Skor terendah untuk Posttest adalah 84 dan tertinggi adalah 95. Untuk rata-rata pretest adalah 69 dan posttest adalah 89,13.

Pada kelas kontrol, skor terendah untuk petest adalah 69 dan tertinggi adalah 84. Skor terendah untuk posttest adalah 72 dan tertinggi adalah 86. Untuk rata-rata pretest adalah 76,25 dan rata-rata posttest adalah 78,78. Berdasarkan data tersebut, maka akan dilakukan langkah-langkah analisis data seperti uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis dilakukan.

Langkah selanjutnya, yaitu pada tahap pertama dilakukan uji normalitas guna memastikan data yang disebar dalam sampel berdistribusi normal atau tidak. Analisisnya menggunakan uji normalitas shapiro-wilk karena jumlah sampel penelitian di bawah 50 yang hasilnya disajikan pada tabel 4.

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas
Shapiro-Wilk

	Statistic	df	Sig.
Pre-test Kontrol	.969	32	.470
Post-tes Kontrol	.968	32	.449
Pre-test Eksperimen	.971	32	.534
Post-test Eksperimen	.977	32	.721

Tabel di atas menyajikan hasil uji normalitas shapiro-wilk menggunakan IBM SPSS. Hasil pre-test dan post-test kelas kontrol adalah 0,470 dan 0,449, untuk pre-test fsn post-test kelas eksperimen hasilnya adalah 0,534 dan 0,721. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh data uji normalitas angket minat belajar pre- test, post-test di kelas kontrol, eksperimen berdistribusi normal. Karena, semua hasil signifikasinya $>0,05$.

Tahap kedua dengan melakukan uji homogenitas, yaitu uji statistik yang bertujuan untuk memastikan apakah kelompok data memiliki keragaman yang sama atau tidak. Tujuannya adalah untuk melihat sama atau tidaknya varian data yang diambil dari kelas kontrol dan eksperimen. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 5.

Tabel 5.
Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3.139	1	62	.081

Tabel tersebut menunjukkan hasil uji homogenitas post-test kontrol dan eksperimen memperoleh nilai signifikansi pada bagaian *Based on mean* sebesar 0,081. Artinya $0,081 > 0,05$ maka hasil data post-test pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki keragaman yang sama (homogen).

Setelah melakukan uji prasyarat, dan uji prasyarat tersebut terpenuhi. Tahap berikutnya adalah melakukan uji

hipotesis yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 6. Pengujian hipotesis bertujuan untuk mencari tahu apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji independent sample t-test menggunakan IBM SPSS. Dengan ketentuan:

- a. Jika nilai signifikansinya $> 0,05$. Artinya kedua kelompok tidak memiliki perbedaan minat belajar maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$. Artinya kedua kelompok memiliki perbedaan minat belajar maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Hipotesis penelitiannya yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Sementara Hipotesis ujinya yaitu sebagai berikut:

- a. H_a : terdapat pengaruh media pembelajaran Blooket pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma
- b. H_0 : tidak terdapat pengaruh media pembelajaran Blooket pada mata pelajaran sejarah terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma

Tabel 6.

Hasil Uji Hipotesis

	Equal variances assumed
Df	62
Two-Sided p	.001

Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikanis one-sided p dan two-sided p masing-masing kelas adalah $0,001 < 0,5$. Artinya, kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan minat belajar. Maka, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, penerapan Blooket sebagai media pembelajaran sejarah berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma.

Pembahasan

Uji independent sample t-test yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 89,13 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 78,78 dengan nilai signifikansi one-sided p dan two-sided p masing-masing sebesar $0,001 < 0,05$. yang artinya nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini juga membuktikan bahwasannya penerapan media pembelajaran Blooket berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma.

Adanya hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket dalam pembelajaran sejarah mampu menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif dengan kuis, poin, dan leaderboard. Elemen-elemen ini mendorong peserta didik untuk aktif terlibat, bukan sekadar pasif menerima materi. Hal ini yang menjadi faktor utama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian relevan (Quyen & Chanh, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan permainan kuis mampu menstimulus minat belajar peserta didik.

Temuan ini juga selaras dengan teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini, yakni teori behaviorisme. teori behaviorisme berfokus pada hasil yang bisa diamati atau terlihat secara langsung. Seperti, tindakan, reaksi, atau respon yang muncul ketika seseorang dihadapkan dengan suatu stimulus (Shahbana et al., 2020). Artinya, jika seseorang dapat menunjukkan perubahan perilaku maka orang tersebut sudah mempelajari sesuatu. Teori behaviorisme juga menekankan pada adanya stimulus dan respon pada pembelajaran. Stimulus merupakan dorongan yang diberikan guru pada

peserta didik, dalam konteks ini, penggunaan blooket dan respon merupakan perubahan perilaku yang di tunjukan oleh peserta didik. Pengukuran dalam teori ini sangat penting karena behaviorisme fokus pada hal- hal yang bisa terlihat yaitu perubahan tingkah laku, reaksi, tindakan dan respon (Shahbana et al., 2020). Teori behavioristik juga menekankan pentingnya penguatan atau reinforcement dalam pembelajaran karena penguatan bisa memperkuat prilaku yang diinginkan, dalam konteks penguatan disini adalah bisa berupa pujian dan juga pemberian hadiah yang dapat memperkuat perubahan yang diinginkan (Irfan et al., 2019).

Minat belajar merupakan keinginan yang muncul dari diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari pihak manpun yang melibatkan perhatian, ketertarikan dan motivasi dalam memahami serta mendalami suatu materi atau keterampilan (Septiani et al., 2020). Salah satu faktor yang mempengaruhi keinginan atau usaha seseorang individu adalah minat. Oleh karena itu, minat memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana seseorang akan berusaha dalam proses pembelajaran.

Berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, dapat memengaruhi tingkat minat seseorang dalam belajar. Faktor internal meliputi rasa ingin tahu, motivasi, serta pengalaman sebelumnya dalam mempelajari suatu bidang. Sementara itu, faktor eksternal mencakup metode pembelajaran, media pembelaran, model pembelajaran, suasana kelas yang kondusif, serta dukungan dari keluarga dan teman sebaya (Kompri, 2017). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang menarik, seperti penggunaan media interaktif dan metode pembelajaran inovatif, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran selain dapat mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran tetapi juga dapat memudahkan peserta didik

untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan dan dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Namun, dalam memilih media pembelajaran, tetap harus mempertimbangkan beberapa hal seperti, karakter peserta didik, kesiapan dan ketersediaan media yang akan digunakan, fleksibilitas media yang akan digunakan dan tentunya kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (Daniyati et al., 2023).

Penerapan media Blooket dirasa tepat dan sesuai kriteria pemilihan media pembelajaran karena Blooket mampu menarik minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis permainan. Blooket juga sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Selain itu, karakter peserta didik yang cenderung lebih tertarik terhadap pembelajaran berbasis digital membuat media ini semakin relevan digunakan di kelas.

Penggunaan media pembelajaran Blooket juga dapat dijadikan sebagai opsi dalam pembelajaran mendalam. Misalnya salah satu unurnya adalah joyfull learning. Pada pembelajaran dengan media Blooket, peserta didik diajak untuk berkolaborasi dan berinteraksi dengan sesamanya untuk menyelesaikan misi yang ada pada media tersebut. Hal lainnya adalah media pembelajaran ini dilakukan dengan penggunaan teknologi yang setiap harinya sudah biasa dilakukan oleh peserta didik SMAN 1 Darma. Dengan media tersebut juga tercipta kompetisi untuk menjadi juara dalam setiap level yang ada pada media tersebut. Unsur lainnya adalah mindfull learning, pada bagian ini melatih peserta didik untuk hadir penuh (present moment awareness), fokus pada proses, dan sadar akan pengalaman belajar mereka sendiri. Melalui keterlibatan

aktif dalam permainan, peserta didik diajak untuk memperhatikan isi materi, mengenali emosi saat benar atau salah menjawab, merefleksikan pemahaman, dan mengaitkan pengalaman dengan tujuan belajar yang lebih luas. Dengan demikian, Blooket berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran kognitif, afektif, dan metakognitif. Inilah yang membuat pembelajaran menjadi lebih mendalam (*deep learning*), karena peserta didik tidak sekadar mengejar skor, tetapi juga menginternalisasi nilai, strategi, dan makna dari pengalaman belajarnya.

Studi terdahulu yang memiliki kesesuaian dengan penelitian ini adalah pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nabila dan Nurhamidah (Nabila & Nurhamidah, 2024) yang berjudul “Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat menarik minat belajar peserta didik dan mendukung pembelajaran dengan sangat efektif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan bahwa penggunaan media Blooket mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik. Perbedaannya adalah penelitian tersebut dilakukan di SMK pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian ini dilakukan di SMA pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian kedua, Studi terdahulu yang memiliki kesesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dan Jasiah (Nuraini & Jasiah, 2025) “Dampak penggunaan game Blooket dengan model Borg dan Gall terhadap minat belajar peserta didik”. Hasil dari penelitian ini adalah, penggunaan Blooket dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi Fikih Muamalah. Setiap peserta didik menunjukkan peningkatan

minat dan keterlibatan dalam pembelajaran setelah penerapan game tersebut. Hal ini juga memiliki kesamaan pada penelitian ini, yaitu media Blooket mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik. Perbedaannya adalah penelitian tersebut dilakukan di MPS pada mata pelajaran Fiqih, sementara penelitian ini dilakukan di SMA pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian ketiga, yang memiliki kesesuaian dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Firmansyah (Hasanah & Firmansyah, 2023). Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil Uji independen sampel T-Test mendapat nilai 0,000 ($p < 0,05$), artinya terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, treatment yang digunakan berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar sejarah peserta didik. Persamaan dengan referensi ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dan dilakukan di SMA pada mata pelajaran sejarah. Perbedaannya adalah platform yang digunakannya, yaitu pada hasil penelitian relevan menggunakan media Wordwall.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, berikut adalah simpulan dari penelitiannya:

- Blooket terbukti efektif meningkatkan minat belajar sejarah. Penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.
- Terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol sejalan. Peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan Blooket

Rosdiana, H., Wibowo, T.U.S.H., Nashar. (2025). Tradisi, Seni, dan Beladiri (Kajian Historis Perkembangan Tradisi dan Seni Beladiri dalam Perguruan Silat Maung Pande di Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang (2005-2020). *Jurnal Artefak*, 12 (2), 279 – 288.

menunjukkan respons lebih positif dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya. Hal ini selaras dengan prinsip teori belajar behaviorisme, di mana stimulus berupa media interaktif mampu memunculkan respon berupa peningkatan motivasi dan minat belajar.

- c. Implikasi bagi guru sejarah dan relevansi dengan pembelajaran mendalam. Guru sejarah dapat memanfaatkan media interaktif seperti Blooket untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekaligus memperkaya variasi metode agar pembelajaran lebih menarik. Lebih jauh, penggunaan Blooket juga relevan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) karena mendorong keterlibatan aktif, pemahaman yang lebih bermakna, dan penguatan keterampilan berpikir kritis dalam mempelajari peristiwa sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1980). Content Validity and Reliability of Single Items or Questionnaires. *Educational and Psychological Measurement*, 40, 955–959.
<https://doi.org/10.1177/001316448004000419>
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di kelas dengan power direction bagi generasi Z. *Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64–81.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um033v2i12019p064>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S, A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 283–294.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- DeVellis, R. F., & Thorpe, C. T. (2021). *Scale Development: Theory and Applications*. Sage Publications.
- Hanipa, A., Misbahudin, A. R., Andreansyah, & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Peserta didik MTs Kelas VIII dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 315–322.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p315-322>
- Hasanah, B. A., & Firmansyah, A. (2023). Pengaruh penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1913–1924.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294>
- Irfan, A. M., Asfar, T., Muhamad, A., Asfar, I. A., Negeri, P., & Pandang, U. (2019). *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Kompri. (2017). *Belajar Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Media Akademi.
- Nabila, & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 123–135.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nuraini, & Jasiah. (2025). Dampak Penggunaan Game Blooket dengan Model Borg dan Gall Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatuk Muhajirin. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 135–147.

Rosdiana, H., Wibowo, T.U.S.H., Nashar. (2025). Tradisi, Seni, dan Beladiri (Kajian Historis Perkembangan Tradisi dan Seni Beladiri dalam Perguruan Silat Maung Pande di Kecamatan Menes, Kabupaten Pandeglang (2005-2020). *Jurnal Artefak*, 12 (2), 279 – 288.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1487>
- Quyên, C. T., & Chanh, N. H. (2025). Perceptions and Dominant Factors of Blooket as a Game-based Learning Tool among Vietnamese Non-English Majored Students. *Dinamika Ilmu*, 25(1), 123–144. <https://doi.org/10.21093/di.v25i1.10268>
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Peserta didik Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM pada Materi Vektor di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jpf.v9i1.17969>
- Shahbana, B. E., Farizki, K. F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Shavab, O.A.K., Afriza, E.F., & Jayusman, I. (2025). The effect of smart app creator application on improving students' critical thinking. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* (2025) 12(2) 126-137. [10.21831/hsjpi.v12i2.88051](https://doi.org/10.21831/hsjpi.v12i2.88051)
- Shavab, O. A. K. (2025). The Effect of Smart Apps Creator on Improving Student History Learning Outcomes. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 8(1), 172–180. <https://doi.org/10.23887/jlls.v8i1.87074>
- Shavab, O. A. K., Yulifar, L., Supriatna, N., & Mulyana, A. (2023). Development Of Gamification Apps To Enhance Critical Thinking And Creative Thinking. *Journal of Engineering Science and Technology, Special Issue*, 99–106. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171](https://jestec.taylors.edu.my/Special%20Issue%20AASEC2022/RPI_SI_2023_14.pdf)
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Veronica, A., Ernawati, Abas, M., Yusriani, Hadawiyah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, M., & Zulkarnaini. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Cet. 1). PT. Global Eksekutif Teknologi.