

**EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI SMPN 4 BISSAPPU
KABUPATEN BANTAENG**



*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

RAHMAT KURNIA

105311105220

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2025**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **RAHMAT KURNIA**, NIM **105311105220** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 880 TAHUN 1447 H/2025 M, Tanggal 18 September 2025 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 20 September 2025.

Makassar, 21 Rajab 1447 H
13 December 2025

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPU
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M. Pd.
3. Sekretaris : Dr. Andi Husniati, M. Pd.
4. Penguji
 1. Dr. Irmawati Thalir, S.T., M.Pd.
 2. Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd
 3. Kaharuddin, M.Pd., Ph.D
 4. Firdaus, S.Pd., M.Pd

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Dr. H. Baharullah, M. Pd.
NBM: 779 170



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul :**EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA DI SMPN 4 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : RAHMAT KURNIA

Stambuk : 105311105220

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 13 Desember 2025

Disetujui oleh

Pembimbing II

Pembimbing I

Dr. Kasman, S.Pd.,M.Ed

Wahyuddin, S.Pd.,M.Ed

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Dr. H. Baharellah, M. Pd
NBM. 779170

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

DE-NURFI, S.Pd., M.Pd.
NBM. IT74918



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-866132/860132 (Fax.)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rahmat Kurnia**
Nim : **105311105220**
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Judul Skripsi : **Efektivitas Mobile Learning Blooket Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2025

Yang membuat pernyataan


RAHMAT KURNIA



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Rahmat Kurnia**
Nim : 105311105220
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan


RAHMAT KURNIA



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Rahmat Kurnia**
Stambuk : **105311105220**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG**
Pembimbing : **1. Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd
2. Wahyuddin, S.Pd., M.Ed**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
	2/7/2015	Di laporkan hasil belajar fmci	
	7/7/2015	Alat penilaian data. Hasil p-test pada Bab 4.	
	14/7/2015	Di tambah. Referensi Bab 4 Prestasi dan pre test. Saran ket.	
	10/8/2015	Di perbaiki untuk Bab 5 di kumpul	
	1/9/2015	di sampaikan untuk dilengkapi setiap halaman	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, 20/06/2025

Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan



Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM.991323



KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahmat Kurnia
Stambuk : 105311105220
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG
Pembimbing : 1. Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd
2. Wahyuddin, S.Pd., M.Ed

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
		Acc (segera daftar ujian)	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian proposal jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, 20/06/2025

Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM.991323

ABSTRAK

Rahmat Kurnia, 2025. Efektivitas *Mobile Learning Blooket* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Skripsi, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I bapak Kasman dan pembimbing II bapak Wahyuddin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *mobile learning blooket* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMPN 4 Bisappu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif atau eksperimen (true eksperimental) dengan menggunakan *Pretest-Posttest Kontrol Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMPN 4 Bisappu yang terdiri dari 3 kelas, Sebanyak 78 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu dua kelas dari 3 kelas populasi yang ada. Satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control yang terpilih melalui *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan *mobile learning blooket* pada mata pelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan di SMPN 4 Bisappu. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 10.037$ dan nilai $t_{tabel} = 1.720$. berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_i diterima. Dengan hasil perhitungan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $10.037 \geq 1.720$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_i diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *mobile learning blooket* di SMPN 4 Bisappu efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Efektivitas, *Mobile Learning Blooket*, Bahasa Indonesia

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Keberhasilan dimulai dengan keberanian untuk mencoba”



karya ini saya persembahkan kepada:
kedua orang tua tercinta, saudaraku, sahabatku, atas
berkat dukungan dan doa yang tulus sehingga penulis bisa
menyelesaikan karya ini, atas motivasi dan supportnya saya ucapkan
terimakasih kepada bapak/ibu dosen pembimbing telah membimbing penulis
sampai akhir

KATA PENGANTAR

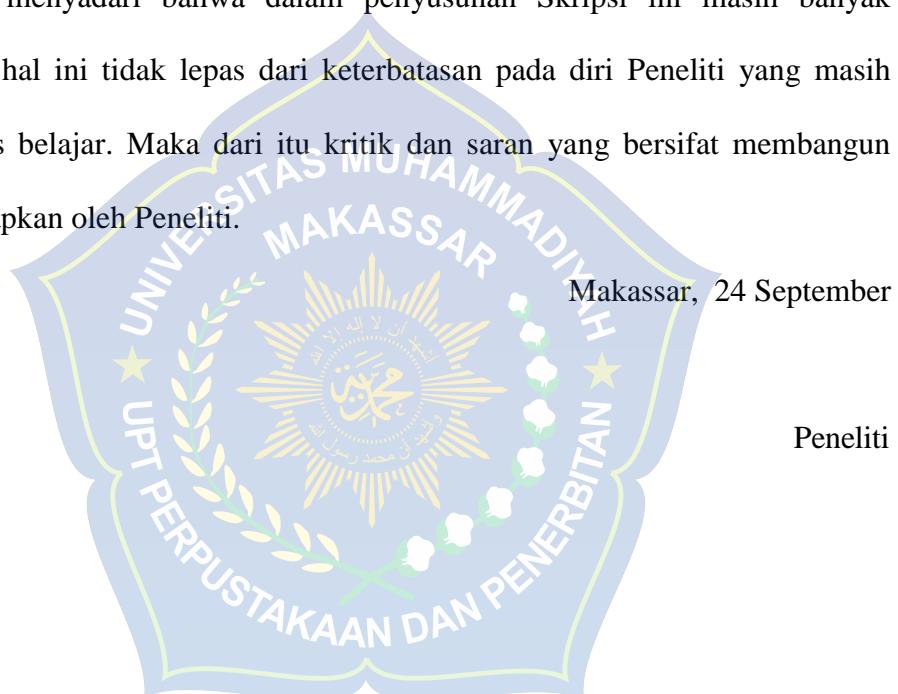
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pertama-tama, tidak ada kata yang lebih indah terucap dari mulut seorang hamba selain puji dan syukur atas kehadirat Allah SWT, Tuhan pencipta alam semesta dan seisinya, yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya, kenikmatan iman, jasmani dan kesehatan mental bagi Peneliti untuk menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Efektivitas *Mobile Learning Blookey Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng”* dengan baik. Shalawat serta salam, tidak lupa juga Peneliti haturkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa ajaran yang paling sempurna, mengantarkan Peneliti dari zaman Jahiliyah ke zaman Islamiah.

Peneliti dengan tulus menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan yang Peneliti terima. Oleh karena itu, Peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi dan bimbingan selama proses Penelitian ini. Dengan penuh rasa hormat, Peneliti mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta, Kurniawan dan Fatmawati, atas segala perjuangan, doa, bimbingan, juga dukungan dalam membesar, mendidik, dan membiayai Peneliti hingga mencapai tahap pendidikan ini. Peneliti juga berterima kasih kepada bapak Dr. Kasman, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan bapak Wahyuddin, S.Pd., M.Ed, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran-saran yang sangat bermanfaat serta nasehat yang tulus dan bermakna dalam membimbing Peneliti selama penyusunan Skripsi ini.

Tak lupa Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT., IPU. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Dr. H Baharullah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bapak Nasir, S. Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Serta seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membagikan ilmunya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih banyak kekurangan, hal ini tidak lepas dari keterbatasan pada diri Peneliti yang masih dalam proses belajar. Maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan oleh Peneliti.



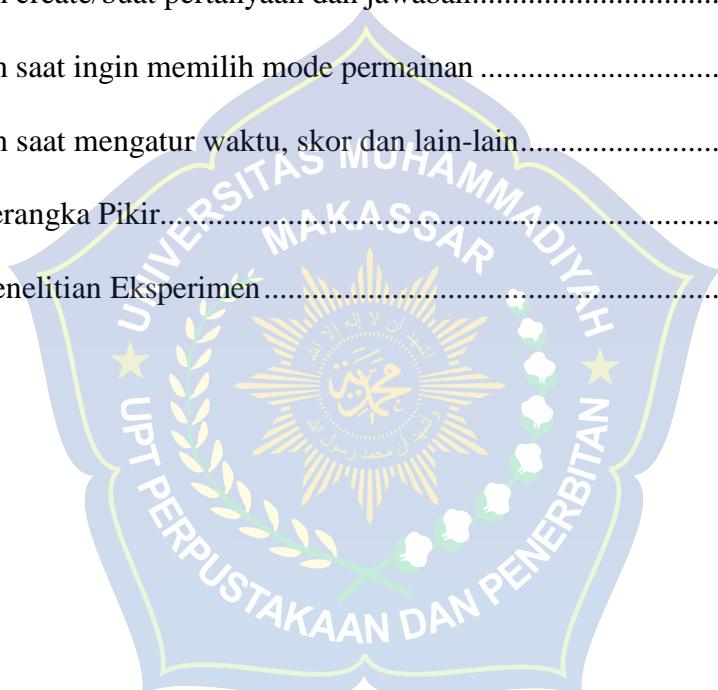
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN.....	v
KARTU KONTROL	vi
KARTU KONTROL	vii
ABSTRAK.....	viii
MOTTO DAN PERSEMAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Efektivitas Media	10
2. <i>Mobile Learning</i>	14
3. Manfaat Media Pembelajaran	17
4. Blookeyt	21

5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	30
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis	34
D. Penelitian Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian	39
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi Dan Sampel	39
D. Desain Penelitian	41
E. Variabel Penelitian	42
F. Definisi Operasional Variable	43
G. Prosedur Penelitian	45
H. Instrument Penelitian	46
I. Teknik Pengumpulan Data	47
J. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian.....	50
B. Pembahasan	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74
A. Persuratan	75
B. Instrumen Penelitian	78
C. Data Hasil Penelitian	90
D. Bebas Plagiat	95
DOKUMENTASI	96
RIWAYAT HIDUP	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar 2.1. Mobile Learning	15
2.2. <i>Blooket</i>	22
2.3. Tampilan awal <i>Blooket</i>	23
2.4. Tampilan setelah berhasil membuat akun	24
2.5. Tampilan menu discover	24
2.6. Tampilan create/buat pertanyaan dan jawaban.....	25
2.7. Tampilan saat ingin memilih mode permainan	25
2.8. Tampilan saat mengatur waktu, skor dan lain-lain.....	26
2.9 Bagan Kerangka Pikir.....	34
3.1 Desain Penelitian Eksperimen.....	41



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian.....	40
3.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar.....	49
4.1 Kategori Lembar Aktivitas Belajar	52
4.2 Distribusi Ferkuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Selama Penelitian Berlangsung	53
4.3 Distribusi Ferkuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Selama Penelitian Berlangsung	54
4.4 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (pretest).....	56
4.5 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Eksperimen (Preetest).....	57
4.6 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (posttest)	57
4.7 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Eksperimen (Posttest)	58
4.8 Distribusi Hasil Belajar Teks Eksposisi Preetest Dan Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	59
4.9 Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa.....	60
4.10 Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa	61
4.11 Distribusi Uji-t One Group Pretest-Posttest	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Persuratan.....	75
Lampiran B Instrumen Penelitian.....	78
Lampiran C Data Hasil Penelitian.....	90
Lampiran D Bebas Plagiat.....	95
Dokumentasi Penelitian.....	96



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah fondasi penting dalam pembangunan bangsa dan memiliki peran sentral dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Setiap negara, termasuk Indonesia, berupaya keras untuk memperbaiki kualitas pendidikan guna menciptakan generasi yang berdaya saing di kancah global. Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang (Nainggolan, M, dkk. 2024: 442). Pendidikan berperan penting untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dimasa mendatang. Saat ini pendidikan menghadapi tantangan abad ke 21, yang harus menghasilkan peserta didik berkompeten yang memiliki kemampuan berfikir kritis, memecahkan masalah dan berkolaborasi. Oleh karena itu, hal ini menjadi tuntutan bagi dunia pendidikan dalam meningkatkan dan mengarahkan proses belajar mengajar untuk memenuhi keterampilan yang menjadi tuntutan zaman modern ini (Silvia dkk, 2019)

Pendidikan yang baik didukung oleh beberapa elemen yang menunjang proses pembelajaran, diantaranya guru, siswa dan sarana pembelajaran seperti buku maupun media pembelajaran. Kemajuan teknologi telah mendorong kita untuk melakukan proses pendidikan yang lebih baik sehingga mampu melahirkan peserta didik yang lebih berkualitas. Pendidikan itu sendiri adalah upaya untuk menyiapkan siswa secara aktif dalam mengembangkan potensi kemampuan serta bakat yang mereka miliki melalui kegiatan pembelajaran (Khoiriyah dkk, 2018). Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah suatu upaya yang direncanakan dan dilakukan dengan sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik

mengembangkan potensinya secara menyeluruh dalam berbagai aspek, seperti spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moral, dan keterampilan yang diperlukan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan kini menghadapi tuntutan untuk berinovasi agar dapat memenuhi kebutuhan belajar generasi modern. Martha, Z. D, dkk. (2018: 109) mengatakan perkembangan teknologi merupakan penerapan dari ilmu pengetahuan dan pengetahuan lain yang sudah ada. Eksistensi teknologi saat ini tentunya sangat berguna karena dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan, misalnya bidang pendidikan.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi yang cerdas dan berakhhlak mulia serta mendorong perbaikan berkelanjutan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Melalui pendidikan, diharapkan dapat lahir inovasi, kreativitas, dan generasi yang mampu membawa perubahan ke arah yang lebih baik (Ainia, 2020: 95). Dalam konteks perkembangan teknologi yang pesat, sektor pendidikan turut beradaptasi dengan cara mengintegrasikan berbagai inovasi digital yang diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi tetapi juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Saat ini, penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran semakin populer di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung proses belajar-mengajar secara efektif dan interaktif. Menurut Daniyati, A. dkk. (2023: 85), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan

melalui berbagai saluran untuk menyalurkan pemikiran, perasaan, dan pengalaman siswa, sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif. Hal ini bertujuan untuk memperkaya informasi yang diterima siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu contohnya adalah *Mobile Learning*, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet. Dengan *Mobile Learning*, siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung proses belajar yang lebih mandiri dan interaktif. Menurut Martha, Z. D, dkk. (2018: 109) *Mobile Learning* dapat meningkatkan personalisasi pembelajaran dengan berbagai alat dan sumber daya yang tersedia.

Warsita, B (2010: 63) *Mobile learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (*device*) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada. Sejalan dengan pendapat Usman, dkk (2022: 44) *Mobile Learning* (*m-learning*) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi seluler dan perangkat *mobile*, seperti *smartphone*, sebagai media pembelajaran. *Mobile Learning* dirancang dalam format multimedia yang menampilkan teks, gambar, serta audio, dengan penggunaan video dan animasi yang dibatasi untuk menjaga ukuran konten agar tetap ringan dan mudah diakses melalui perangkat seluler. Dengan pendekatan ini, *Mobile Learning* menjadi bahan belajar yang menarik dan lebih mudah dipahami bagi siswa, memfasilitasi mereka dalam mengakses informasi dan materi pelajaran secara fleksibel dan efektif.

Penggunaan *Mobile Learning* di sekolah, khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), berperan penting dalam membantu siswa memaksimalkan potensi belajarnya di era digital saat ini. Hal ini sejalan dengan semakin pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran di sekolah (Nainggolan, M, dkk. 2024: 442). Salah satu media *Mobile Learning* yang semakin populer dan efektif digunakan dalam pembelajaran adalah *Blooket*.

Blooket merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis permainan interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Guru memiliki peran penting dalam menyampaikan materi di sekolah serta menjadi teladan bagi para siswa. Untuk mendukung peran ini, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kemandirian dalam belajar. Salah satu platform yang dapat membantu mencapai tujuan tersebut adalah *Blooket*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain.

Nabila dan Nurhamidah, D. (2024: 871) mengatakan *Blooket* merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning*. Menurut Nainggolan, N. dkk. (2024: 444-445) *Blooket* adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis *web game* untuk diperkenalkan sebagai upaya meningkatkan daya minat belajar peserta didik adalah media permainan berbasis web. Media web game yang digunakan yaitu *Blooket*

yang dapat diakses di website www.blooket.com. Sejalan dengan pendapat Fadli, S dan Adipta, M. (2024: 16) bahwa *Blooket* adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, flashcards, dan tantangan, *Blooket* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Hal ini membuatnya menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Meski begitu, masih banyak guru yang belum dapat mengakses dan memanfaatkan *Blooket* secara optimal karena kurangnya pemahaman dan terbatasnya akses teknologi di beberapa sekolah. Padahal, *Blooket* berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa melalui gamifikasi, tetapi tantangan teknis dan minimnya pelatihan bagi guru menjadi hambatan. Pembelajaran yang efektif harus menciptakan suasana yang ramah, menyenangkan, dan menarik untuk mendukung hasil belajar yang maksimal. Efektivitas pembelajaran juga diukur dari ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa, yang menunjukkan bahwa pengalaman belajar telah diterima dengan baik (Setyosari, P. 2014: 21). Jika siswa tidak fokus atau kurang bersemangat selama proses pembelajaran, terutama saat pendidik menjelaskan materi atau memberikan tugas, maka hal tersebut menandakan bahwa cara penyampaian materi kurang menarik perhatian siswa. Dalam konteks ini, media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Guru Bahasa Indonesia sering menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang dianggap sulit atau monoton, seperti konsep tata bahasa, kosa kata, atau teks bacaan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng pada 11 November 2024, ditemukan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan masih terbatas dan kurang bervariasi. Metode konvensional seperti ceramah dan diskusi membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Selain itu, kurangnya inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sementara guru masih mengalami kendala dalam mengoptimalkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang membutuhkan analisis mendalam, seperti teks, tata bahasa, dan keterampilan menulis, menjadi kurang optimal. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis, literasi, dan komunikasi siswa. Sebagai mata pelajaran fundamental, pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat memahami serta mengaplikasikan bahasa secara efektif dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, solusi yang tepat dan inovatif adalah penerapan media *Blooket*, sebuah platform *Mobile Learning* yang menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan kuis interaktif. *Blooket* memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang kuis menarik serta permainan edukatif yang menyenangkan, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Melalui *Blooket*, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasakan pengalaman bermain yang seru dan menantang. Hal ini secara langsung meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mereka

terhadap materi Bahasa Indonesia. Tak hanya bagi siswa, guru pun mendapatkan manfaat besar dengan adanya fitur-fitur *Blooket* yang membantu mereka menciptakan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan prinsip Kurikulum, yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis minat dan kebutuhan individu. Dengan demikian, *Blooket* bukan sekadar media pembelajaran, melainkan sebuah terobosan yang menjadikan proses belajar lebih hidup, interaktif, dan efektif. Dengan fitur-fitur unggul seperti kuis dan tantangan berbasis permainan, *Blooket* menjadi salah satu solusi yang menarik bagi dunia pendidikan, menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, sekaligus memberikan kemudahan bagi guru dalam mengelola kelas secara lebih inovatif.

Dari sudut pandang tersebut, dapat dikatakan bahwa *Blooket* sebagai media pembelajaran adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran melalui kombinasi fitur interaktif dan gamifikasi untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, serta mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui efektifitas media tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *Mobile Learning Blooket* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah penggunaan *Mobile Learning* berbasis *Blooket* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Mobile Learning Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian memiliki signifikansi atau nilai pentingnya. Manfaat atau kegunaan penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat secara ilmiah dalam memperkaya kajian penggunaan media digital interaktif, khususnya gamifikasi melalui aplikasi *Blooket*, dalam pembelajaran. Hasilnya diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan di era digital, memberikan wawasan baru tentang pengaruh *Mobile Learning* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta membuka peluang bagi penelitian lanjutan di bidang media pembelajaran digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru memahami dan menerapkan *Blooket* sebagai media pembelajaran interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik.

b. Bagi Peserta Didik

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif melalui metode pembelajaran berbasis game, yang dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk lebih mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, serta meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan media yang inovatif dan sesuai perkembangan zaman.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini memiliki nilai penting sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1), dapat menjadi referensi atau dasar bagi penelitian lanjutan dalam mengkaji efektivitas media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Efektivitas Media

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah "efektivitas" berasal dari kata "efektif," yang berarti pengaruh atau dampak. Efektivitas dapat diartikan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dan rencana, dengan memanfaatkan data, sumber daya, serta waktu yang tersedia guna menghasilkan pencapaian optimal, baik dari segi kuantitas maupun kualitas. Efektivitas merupakan suatu ukuran keberhasilan/kesuksesan dalam melakukan tugas-tugas sesuai dengan perencanaannya, baik dilakukan atas nama perorangan, organisasi maupun lembaga/instansi, yang dalam pelaksanaannya didukung oleh tenaga profesional, berpengalaman dan memiliki pengetahuan serta dana yang memadai (Mesiono, 2018:45).

Menurut Lestari (2023: 51), efektivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaan dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Riki, dkk. (2023: 99) efektivitas adalah keaktifan, daya guna, dan adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan dengan sasaran yang dituju. Efektivitas pada dasarnya menunjukkan taraf tercapainya hasil dan sering dikaitkan dengan efisiensi, meskipun keduanya berbeda. Efektivitas lebih menekankan pada hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berfokus pada bagaimana cara mencapai hasil tersebut dengan membandingkan input dan outputnya.

Menurut Wardani dan Nuraflah (2022: 47), efektivitas merupakan pencapaian yang diinginkan oleh organisasi dan berorientasi pada tujuannya. Jika suatu organisasi berhasil mencapai tujuannya, maka dapat dikatakan efektif. Efektivitas berasal dari kata *effective*, yang berarti berhasil atau tercapai dengan baik. Dalam Kamus Ilmiah Populer, efektivitas didefinisikan sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna, atau sesuatu yang menunjang pencapaian tujuan. Efektivitas menjadi unsur penting dalam organisasi, kegiatan, atau program, di mana keberhasilannya diukur berdasarkan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat Martauli, H. dkk (2022: 115), efektivitas adalah unsur utama dalam pencapaian tujuan dan sasaran dalam suatu organisasi, kegiatan, atau program. Suatu aktivitas dikatakan efektif apabila tujuan atau sasaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Efektivitas merupakan ukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran tertentu. Konsep ini memiliki cakupan yang luas, mencakup berbagai aspek baik dari dalam diri individu maupun faktor eksternal. Untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran harus diperhatikan beberapa faktor: antara lain kondisi kelas, sumber belajar, media dan alat bantu. Menurut Setyosari (2014: 21), pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur berdasarkan tingkat pencapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Tingkat pencapaian tersebut mencerminkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa secara internal dapat diterima dengan baik oleh mereka.

Alti, R.M. dkk. (2022: 8) menjelaskan bahwa kata "media" berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Media mencakup segala sesuatu yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, seperti guru, buku teks,

dan lingkungan sekolah. Lebih khusus, media dalam pembelajaran merujuk pada alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Wardani dan Nuraflah (2022: 50) menjelaskan bahwa media adalah bentuk jamak dari *medium*, yang berarti perantara. Dalam konteks komunikasi, media menjadi salah satu dari empat komponen utama yang diperlukan, bersama dengan sumber informasi, informasi, dan penerima informasi.

Pagarra, H. dkk (2022: 11) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala peralatan yang digunakan oleh pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan benar dan efektif. Kristanto (2016: 6) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar, sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Kusuma, J. K. dkk (2023: 18) menjelaskan bahwa media dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran baik secara klasikal maupun individual. Dalam pembelajaran klasikal, media menjadi bagian integral dari proses pembelajaran itu sendiri. Melalui penggunaan media, siswa dapat terlibat langsung dengan materi yang sedang dipelajari. Misalnya, penggunaan media realita atau benda nyata akan memberikan pengalaman belajar yang sesungguhnya kepada siswa. Siswa dapat menyentuh dan mengobservasi benda tersebut dan memperoleh informasi yang diperlukan.

Adapun indikator Efektivitas Media *Blooket* terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia:

a. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Penggunaan Blooket dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif menjawab soal, antusias, dan tidak cepat bosan. Hal ini menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. Jika siswa lebih sering berpartisipasi dalam kuis dan diskusi, serta menunjukkan antusiasme dalam menjawab soal, maka media ini dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan mereka. Detty Andani & Jasiah (2023).

b. Peningkatan Hasil Belajar

Salah satu indikator utama adalah peningkatan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Blooket*. Jika hasil tes menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi, maka media ini berperan positif dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Kinanti & Puspita Sari (2024) dimana hasil penelitiannya Skor siswa meningkat setelah menggunakan Blooket dan Ditemukan perbedaan signifikan secara statistik antara pre dan post test.

c. Motivasi dan Minat Belajar

Menurut Fatriya (2017:136) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semanga, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa efektivitas media adalah tingkat keberhasilan media dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran atau komunikasi. Efektivitas media dalam pembelajaran merujuk pada sejauh mana media dapat mencapai tujuan

pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal. Media yang efektif mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Efektivitas ini bergantung pada ketepatan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, kondisi kelas, serta karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran yang efektif harus dapat menyalurkan informasi dengan jelas, merangsang perhatian siswa, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

2. *Mobile Learning*

Warsita, B (2010: 63) *Mobile learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (*device*) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Menurut Martha, Z.D. dkk. (2018:112), *mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat mobile sebagai sarana akses. E-book berbasis mobile learning, misalnya, memungkinkan mahasiswa mengakses materi melalui smartphone Android mereka. *Mobile learning* memiliki lima keunggulan utama, di antaranya: akses konten pembelajaran yang fleksibel dari mana saja, termasuk kuis, jurnal, dan game; pembelajaran dapat berlangsung kapan saja secara real-time; penggunaan buku digantikan oleh RAM (*Random Access Memory*) yang mengatur dan menghubungkan materi; pembelajaran dirancang untuk perangkat mobile; dan kombinasi pembelajaran dengan game yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

Usman, dkk (2022: 44) *Mobile learning (m-learning)* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan

perangkat *handphone* (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. *M-learning* dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan content size agar mudah diakses melalui HP sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami. *M-learning* merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu.



Gambar 2.1. Mobile Learning. Sumber: Arifuddin, A. (2016). Model Pembelajaran Mobile Learning..diambil dari <https://achmadarifudinsite.wordpress.com/2016/01/31/mobile-learning-m-learning-di-sekolah/>

Mobile learning adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (device) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada (Usman, dkk., 2022: 45).

Masih dengan Usman, dkk. (2022: 56) mengatakan *Mobile Learning* bisa membantu peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan. M-learning merupakan bagian dari *e-learning*, pembelajaran menggunakan teknologi internet yang banyak digunakan diberbagai sekolah.

Model pembelajaran ini merupakan suatu bentuk inovasi dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini merupakan sebuah peluang bagaimana HP dimanfaatkan

untuk pembelajaran, selain kegiatan pembelajaran dikelas. Pembelajaran dengan m-learning memang tidak akan sepenuhnya menggantikan pembelajaran, namun dengan menggunakan model ini akan lebih disesuaikan dilingkungan dimana computer aided learning tidak tersedia. Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran lebih efektif perlu menggabungkan m-learning dengan pembelajaran lain, sehingga m-learning sebagai suplemen.

Lebih lanjutnya, model *Mobile Learning* ini mencakup: materi pembelajaran, forum komunikasi untuk interaksi antara pengguna (dalam hal ini peserta didik dan guru), dan latihan atau ujian. Model m-learning ini dapat dijalankan secara offline (dengan cara materi pembelajaran disimpan terlebih dahulu di perangkat untuk dipelajari oleh guru dan peserta didik kapan dan di mana pun) maupun online (di mana proses pembelajaran terhubung langsung ke sistem, memungkinkan akses ke materi pembelajaran, soal, serta interaksi antara peserta didik dan guru, yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan akses internet). Kelebihan utama dari *Mobile Learning* adalah proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah. *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa, pembelajaran antar konteks, tempat, dan pada kondisi peserta didik dalam keadaan mobile (Usman, dkk., 2022: 56-57).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Mobile Learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat *mobile*, seperti *smartphone* dan tablet, untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh

ruang dan waktu. *Mobile Learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dengan dukungan teknologi digital, baik secara *online* maupun *offline*. Model ini mencakup berbagai format seperti teks, gambar, audio, serta forum komunikasi untuk interaksi antara guru dan peserta didik.

3. Media Pembelajaran

Menurut Saleh, dkk (2023: 1) Media diartikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi, antara pengirim dan penerima pesan. Dalam istilah teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang dapat mengirim dan menerima pesan dan informasi. Suatu teknologi dapat dikatakan sebagai alat komunikasi jika dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi komunikasi. Pratiwi, A. dkk (2023: 54) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Tujuannya adalah untuk menciptakan interaksi komunikasi edukatif yang efektif antara guru (atau pembuat media) dan siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang efektif. Media berfungsi sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional dan dapat merangsang peserta didik untuk belajar dengan lebih baik.

Menurut Alti, R.M. dkk. (2022:2), media adalah instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Media berperan dalam memberikan pemahaman langsung kepada peserta didik, sehingga materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih hidup, meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, dan memperkuat kemandirian belajar. Daniyati, dkk. (2023: 284) mengatakan bahwa media adalah wadah dari pesan

yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pe- ngajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Menurut Saleh, dkk (2023: 6) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Sejalan dengan pendapat Daniyati, dkk. (2023: 284) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Alti, R.M. dkk. (2022: 15) pemanfaatan media pembelajaran sekarang semakin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampaian materi, mempermudah daya kepahaman siswa, dan lain-lain. Lebih lanjutnya manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- a. Memberikan feed back untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b. Pokok bahasan bagi pebelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.

- c. Memberikan pengalaman pengayaan (enrichment) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- d. Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.
- e. Perasaan pebelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemu konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya di luar sekolah.
- f. Secara tidak langsung pebelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.

Kristanto (2016: 6) menjelaskan bahwa konsep media pembelajaran terdiri dari dua aspek yang saling mendukung, yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Sebagai contoh, ketika seorang guru membuat materi pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dan kemudian menampilkan materi tersebut melalui LCD proyektor, *PowerPoint* disebut sebagai perangkat lunak, sementara LCD proyektor merupakan perangkat keras yang digunakan untuk memproyeksikan materi pembelajaran ke layar. Masih dengan Kristanto (2016: 10) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi utama sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa). Fungsi media pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi Edukatif
 - 1) Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
 - 2) Mendidik siswa dan masyarakat untuk berpikir kritis.

- 3) Memberikan pengalaman yang bermakna.
- 4) Mengembangkan dan memperluas cakrawala pemikiran.
- 5) Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang serupa.

b. Fungsi Ekonomis

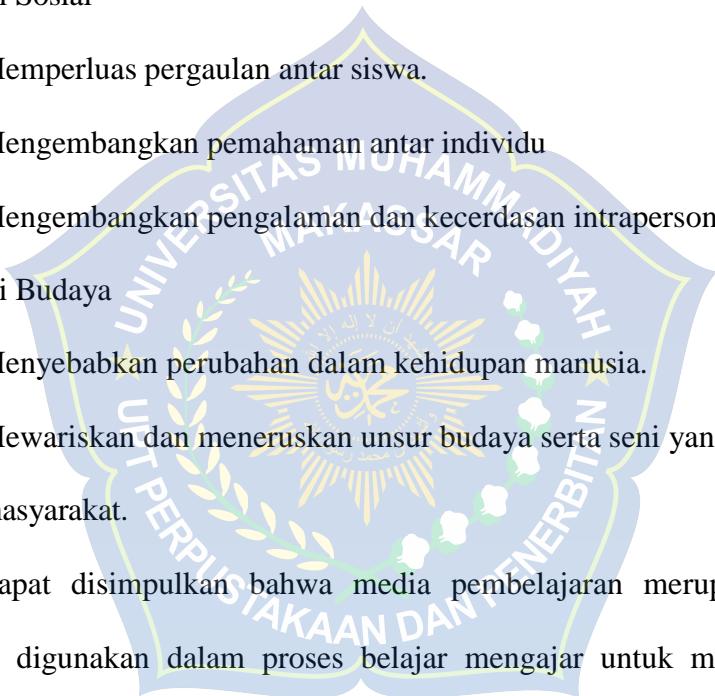
- 1) Membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara efisien.
- 2) Menekan penggunaan biaya dan waktu dalam pencapaian materi.

c. Fungsi Sosial

- 1) Memperluas pergaulan antar siswa.
- 2) Mengembangkan pemahaman antar individu
- 3) Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

d. Fungsi Budaya

- 1) Menyebabkan perubahan dalam kehidupan manusia.
- 2) Mewariskan dan meneruskan unsur budaya serta seni yang ada di masyarakat.



Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa guna menciptakan interaksi edukatif yang efektif. Media berfungsi sebagai perantara komunikasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran semakin canggih dan memberikan manfaat seperti mempercepat penyampaian materi, meningkatkan daya serap siswa, serta memungkinkan pengalaman belajar

yang lebih mendalam melalui berbagai saluran komunikasi, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

4. *Blooket*

Situs web Modulo menjelaskan bahwa *Blooket* dikembangkan oleh Tom Stewart dan Ben Stewart, dua pendidik yang terdorong untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan latar belakang di bidang pendidikan dan desain permainan, Tom Stewart menyadari adanya kekurangan pada platform pembelajaran yang mampu menggabungkan unsur edukatif dan hiburan secara efektif. Bersama saudaranya, Ben, ia kemudian merilis *Blooket* pada tahun 2018.

Fadli, S dan Adipta M. (2024: 16-17) mengatakan *Blooket* adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, flashcards, dan tantangan, *Blooket* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Hal ini membuatnya menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Blooket game* dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Mulai dari kelas fisik hingga pembelajaran jarak jauh, platform ini memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa. Dengan kemampuan untuk membuat kuis kustom sesuai dengan kurikulum, *Blooket* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Keunikan *Blooket* adalah kemampuannya untuk diterapkan di berbagai mata pelajaran. Mulai dari matematika hingga ilmu pengetahuan sosial, guru dapat mengintegrasikan platform ini ke dalam pembelajaran mereka. Ini memberikan variasi dalam metode pengajaran dan merangsang minat siswa terhadap berbagai subjek.

Menurut Nainggolan, dkk. (2024: 444-445), *Blooket* adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Sebagai media permainan berbasis web, *Blooket* diperkenalkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui metode yang menarik. Platform ini dapat diakses di www.blooket.com dan menawarkan berbagai mode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memilih dan menikmati materi pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan, seperti melalui permainan menebak kata.



Blooket merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning*. Pada media *Blooket* terdapat banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan. *Blooket* atau diucapkan „Blu-Kit“ merupakan platform yang mendukung pembelajaran intuitif. *Blooket* dapat digunakan untuk pembelajaran online. Halaman platform media ini adalah <https://www.blooket.com/> dan siswa dapat memasukkan kode permainan dengan

mengunjungi halaman <https://play.blooket.com/play>. *Blooket* digunakan sebagai bahan evaluasi ulangan, pekerjaan rumah, dan lain-lain. *Blooket* memungkinkan Anda membuat kuis menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan game online. Terdapat 14 permainan yang berbeda-beda, sehingga dapat membuat siswa tidak merasa mudah bosan dengan media tersebut (Nabila dan Nurhamidah, D. 2024: 871). Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan *Blooket*:

a. Persiapan Materi

Siapkan materi pembelajaran berupa soal dan alternatif jawaban.

b. Masuk ke Situs *Blooket*

Buka situs web <https://www.blooket.com>.



(Sumber: <https://dashboard.blooket.com/my-sets>)

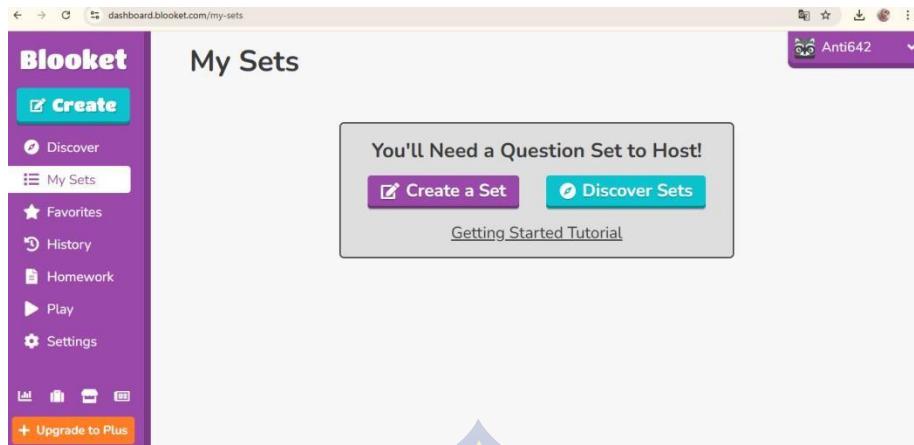
Penemu: Tom Stewart and Ben Stewart, tahun 2018

Gambar 2.3. Tampilan awal *Blooket*

c. Registrasi Akun (Bagi Pengguna Baru)

- 1) Klik tombol *Login* di halaman utama.
- 2) Ikuti proses pendaftaran dengan melengkapi informasi singkat untuk mengenali diri.

- 3) Setelah mendaftar, pengguna akan memiliki akun yang dapat digunakan untuk mengakses *Blooket*.



(Sumber: <https://dashboard.blooket.com/my-sets>)

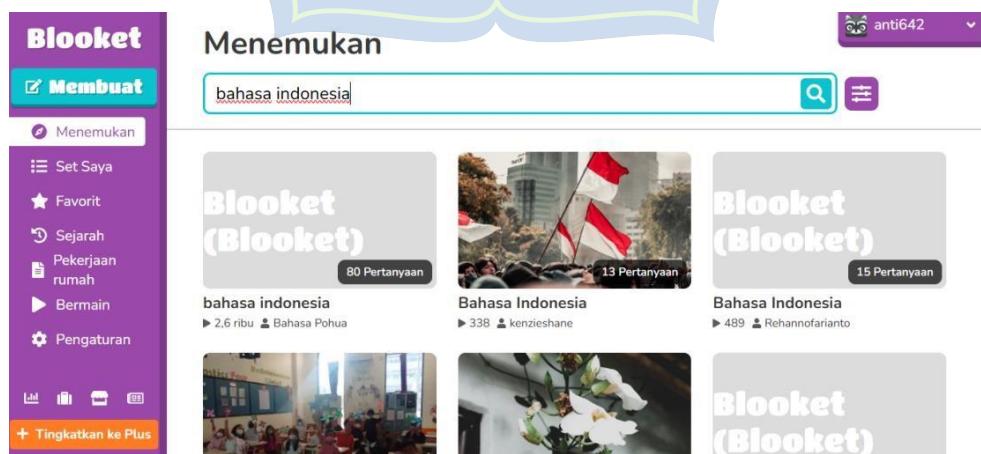
Gambar 2.4. Tampilan setelah berhasil membuat akun

- d. Login ke Akun *Blooket*

Masukkan email dan kata sandi yang telah didaftarkan sebelumnya untuk masuk ke akun.

- e. Menjelajahi Konten “*Discover*”

Setelah *login*, halaman utama akan menampilkan berbagai kuis yang tersedia di menu “*Discover*.” Guru dapat memilih kuis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

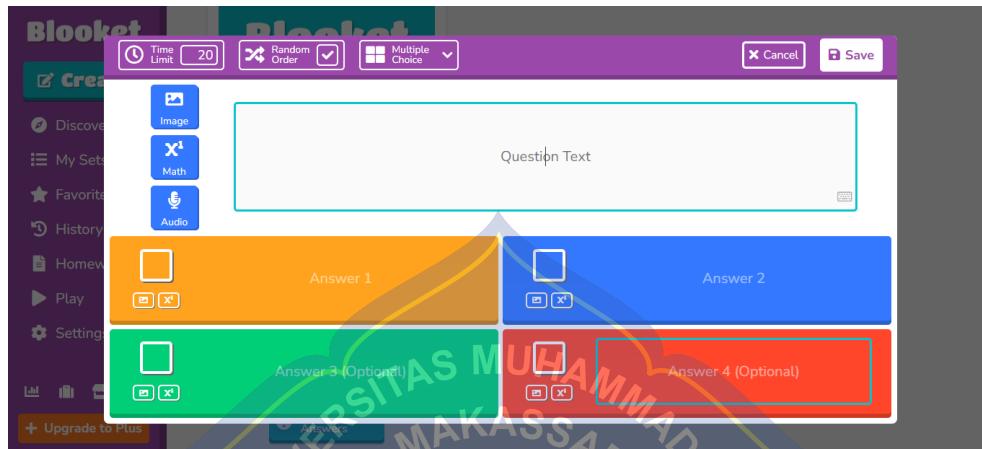


(Sumber: <https://dashboard.blooket.com/discover?s=bahasa+indonesia>)

Gambar 2.5. Tampilan menu *discover*

f. Membuat Kuis Baru (Opsional)

- 1) Untuk membuat kuis sendiri, klik “Create/Buat.”
- 2) Kemudian isi judul dan deskripsi dari soal/kuis yang ingin dibuat
- 3) Pada halaman “Add Question” tambahkan pertanyaan dan alternatif jawaban sesuai dengan materi yang ingin disampaikan.

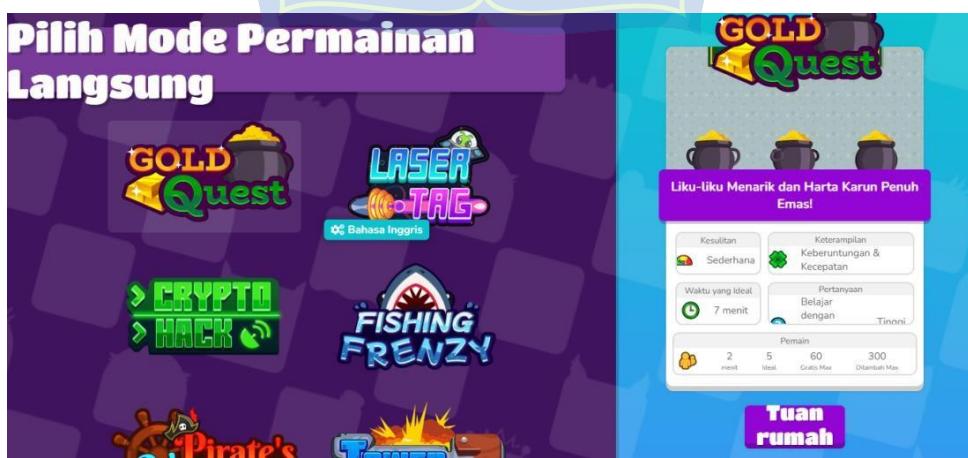


(Sumber: <https://dashboard.blooket.com/edit?id=67cfc9e5d40d72e0b5cfade3>)

Gambar 2.6. Tampilan create/buat pertanyaan dan jawaban

g. Memilih Mode Permainan

Setelah membuat kuis atau memilih dari *Discover*, pilih mode permainan yang sesuai agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.



(Sumber: <https://play.blooket.com/host?id=67cfc62f90b834145e79edb7>)

Gambar 2.7. Tampilan saat ingin memilih mode permainan



(Sumber: <https://play.blooket.com/host/laser?id=67cf62f90b834145e79edb7>)

Gambar 2.8. tampilan saat mengatur waktu, skor dan lain-lain

Menurut Fadli, S dan Adipta M. (2024: 17) *Blooket* juga memungkinkan guru untuk menambahkan tantangan dan elemen baru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kurikulum, guru dapat mendorong kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, yang penting untuk membantu siswa menghadapi tantangan dunia nyata. Meskipun *Blooket* memberikan berbagai manfaat, tetapi ada beberapa kendala yang mungkin dihadapi, seperti ketergantungan pada teknologi dan akses internet. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memahami cara mengelola tantangan tersebut, misalnya dengan mempersiapkan alternatif pembelajaran atau menyiapkan panduan teknis bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat memaksimalkan manfaat *Blooket* dalam proses pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Blooket* adalah platform pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Platform ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan mode pembelajaran, baik di kelas maupun secara daring. Dengan fitur seperti kuis, flashcards, dan berbagai mode permainan, *Blooket* membantu meningkatkan

minat dan keterlibatan siswa. Guru dapat membuat kuis sendiri atau memilih dari yang sudah tersedia di menu "*Discover*."

5. Hasil Belajar

Menurut Andryannisa, Mahesya A. dkk. (2023: 11720) Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Masih dengan Andryannisa, Mahesya A. dkk. (2023: 11720), dalam jurnalnya dijelaskan bahwa berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan perincian sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian;
- b. Ranah afektif mengacu pada sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima tingkat kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai;
- c. Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena hasil belajar kognitif lebih menonjol untuk dapat dilihat secara langsung hasil yang diperoleh. Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah

disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun (Suprastowo, dkk. 2020: 5). Sejalan dengan pendapat Andryannisa, Mahesya A. dkk. (2023) bahwa hasil belajar siswa mengacu pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran. Ini mencakup sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum atau program pendidikan tertentu

Wicaksono, D dan iswan (2019: 116) mengatakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah:

- a. faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan
- b. faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu berupa aspek psikologis, yaitu:
 - 1) Tingkat kecerdasan peserta didik,
 - 2) Sikap peserta didik,
 - 3) Kreativitas peserta didik,
 - 4) Minat peserta didik, dan
 - 5) Motivasi peserta didik.

Faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik adalah aspek lingkungan sosial dan lingkungan non sosial, seperti aspek teman sekelas, sedangkan aspek lingkungan non sosial berupa rumah, sekolah, peralatan belajar dan cuaca.

Menurut Pagarra, H. dkk (2022: 1-3), pembelajaran adalah proses di mana seseorang berusaha memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Tujuan utama dari kegiatan

pembelajaran adalah mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, aspek paling penting dalam pembelajaran adalah berlangsungnya proses belajar itu sendiri. Hasil belajar yang diperoleh sebagai hasil dari proses tersebut sebaiknya memiliki karakteristik tertentu yaitu sebagai berikut:

- a. Hasil belajar diperoleh dari proses yang dilakukan secara sadar, dalam hal ini orang yang belajar merasa bahwa dirinya sedang belajar sehingga muncul dalam dirinya motivasi untuk memiliki pengetahuan yang diharapkan. Dengan demikian tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (retensi) betul-betul disadari sepenuhnya oleh orang yang belajar tersebut.
- b. Hasil belajar diperoleh melalui sebuah proses, bukan spontanitas, apalagi tidak sengaja. Dalam hal ini pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang yang sedang belajar tidak secara spontanitas, instant, namun bertahap melalui serangkaian akitivitas (*sequensial*). Seorang anak bisa membaca tentu tidak diperoleh hanya dalam waktu sekejap atau tiba-tiba, namun berproses cukup lama melalui serangkaian kegiatan belajar membaca. Kemampuan membaca diawali dengan kemampuan mengeja, mengenal huruf, kata dan kalimat, kemudian merangkainya. Serangkaian kegiatan tersebut sering dikenal dengan pengalaman belajar (*learning experience*).
- c. Hasil belajar diperoleh dari sebuah proses interaksi dengan berbagai sumber belajar. Dalam hal ini antara orang yang belajar harus melalui proses interaksi yang intens dengan sumber belajar, isi interaksi tersebut adalah hal yang sedang dipelajarinya. Sumber belajar bisa berupa orang/manusia (guru, dosen, instruktur, pelatih dll.) atau bahan ajar (buku,

modul, makalah dll.).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman. Keberhasilan belajar dapat diukur melalui prestasi akademik seperti ujian dan tugas, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat berasal dari dalam diri siswa, seperti kecerdasan, minat, dan motivasi, serta faktor eksternal seperti lingkungan sosial dan fasilitas belajar. Hasil belajar diperoleh melalui proses interaksi dengan berbagai sumber belajar, dilakukan secara bertahap, dan disadari oleh siswa untuk mencapai pemahaman yang optimal.

6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Ulviani, M. dkk (2023: 4215), istilah "mata pelajaran" berasal dari kata dasar "mata" dan mengacu pada materi yang harus diajarkan atau dipelajari di tingkat sekolah dasar maupun sekolah lanjutan. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mata pelajaran didefinisikan sebagai materi pembelajaran yang wajib diajarkan dalam suatu jenjang pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam muatan wajib standar isi satuan pendidikan adalah Bahasa Indonesia. Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Program ini berperan sebagai dasar dalam memperkuat kemampuan mereka dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi bagian dari budaya sekolah serta berfungsi dalam menanamkan kemahiran berbahasa dan mengapresiasi karya sastra. Menurut Masrin (2020),

pembelajaran merupakan upaya untuk mendorong siswa agar dapat belajar dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap atau tingkah laku yang baik terkait dengan bahasa Indonesia.

Menurut Purwito, dkk. (2016: 1), bahasa memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama karena manusia merupakan makhluk sosial yang memerlukan kerja sama dengan orang lain. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan individu satu dengan lainnya. Secara umum, bahasa dikenal sebagai alat komunikasi, sedangkan secara teknis, bahasa merupakan kumpulan ujaran bermakna yang dihasilkan oleh alat ucapan manusia. Sejalan dengan pendapat Latifah, N. dan Munajah (2021:9), bahasa Indonesia, sebagai bahasa negara, memiliki beberapa fungsi utama. Fungsi tersebut mencakup (1) sebagai bahasa resmi kenegaraan, (2) sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan, (3) sebagai sarana komunikasi di tingkat nasional untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembangunan, serta (4) sebagai alat dalam pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Menurut Suparlan (2020: 246), pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada dasarnya bertujuan untuk melatih siswa agar mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif. Lebih jauh, pembelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan siswa untuk menghargai keberagaman budaya dan bahasa yang ada di Indonesia. Menurut Ali, M. (2020: 35), tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran lainnya, yaitu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Dalam kurikulum di sekolah, keterampilan berbahasa mencakup empat aspek utama, yaitu keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking

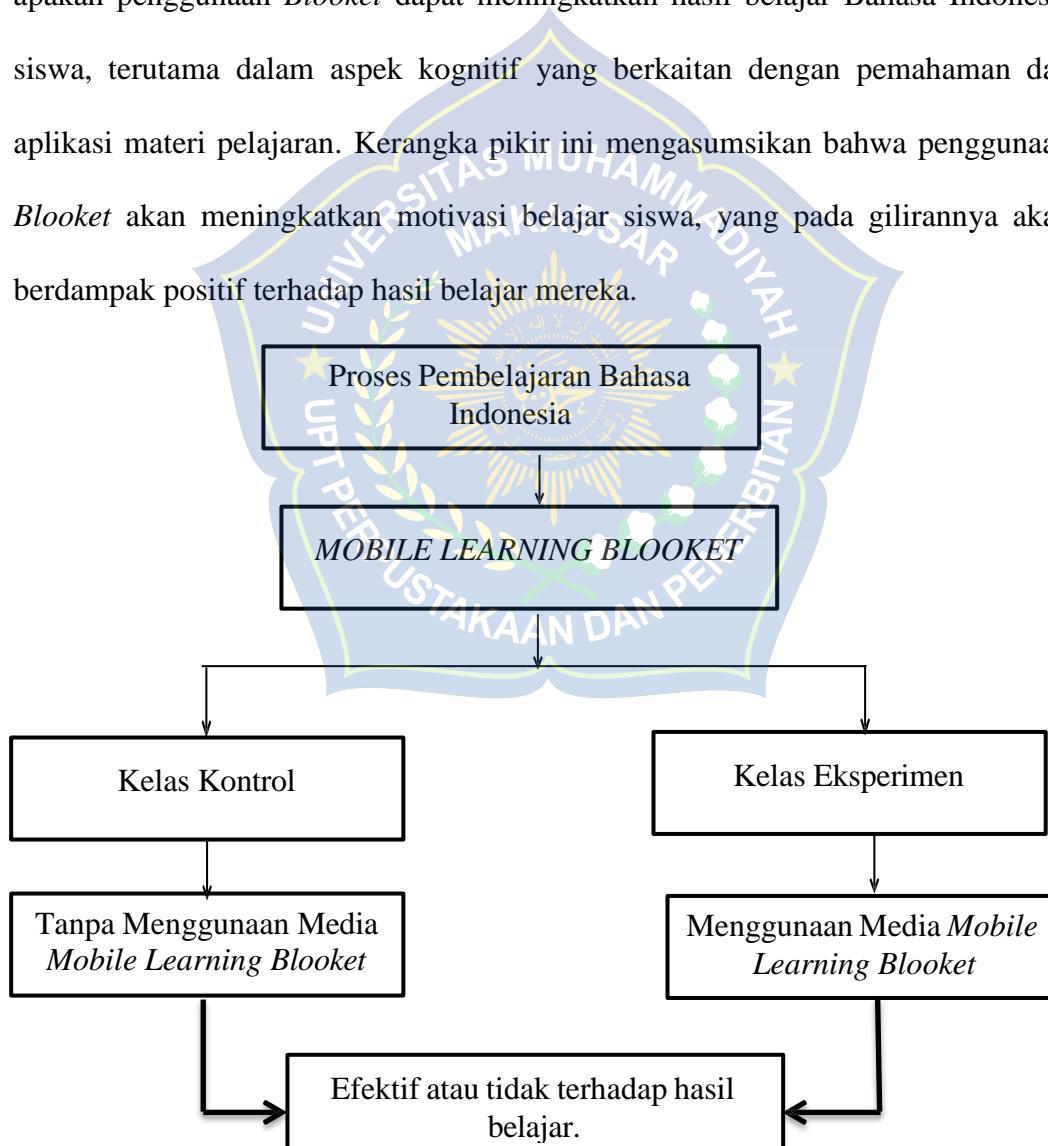
skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian dari kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dalam berbahasa. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya melatih keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, tetapi juga memperkenalkan siswa pada keberagaman budaya dan bahasa di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai alat komunikasi, bahasa resmi kenegaraan, bahasa pengantar pendidikan, serta sarana pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk membentuk siswa yang mampu berkomunikasi secara efektif dan menghargai karya sastra.

B. Kerangka Pikir

Hubungan antara penggunaan *Mobile Learning* melalui aplikasi *Blooket* dengan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu, Kabupaten Bantaeng. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung efektivitas pembelajaran. *Blooket*, sebagai aplikasi berbasis game edukatif, dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan media berbasis teknologi seperti *Blooket* memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dengan cara yang lebih menarik, mengingat faktor keberagaman gaya belajar dan kebutuhan siswa zaman sekarang yang lebih terhubung dengan perangkat digital.

Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran merupakan proses aktif di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Nurhayani & Salistina, 2022: 180). Dalam hal ini, *Blooket* menyediakan platform yang memungkinkan siswa untuk memproses informasi secara aktif, baik melalui permainan kuis maupun kegiatan kolaboratif dengan teman sekelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi apakah penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, terutama dalam aspek kognitif yang berkaitan dengan pemahaman dan aplikasi materi pelajaran. Kerangka pikir ini mengasumsikan bahwa penggunaan *Blooket* akan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Menurut Abubakar (2021: 40), hipotesis berasal dari kata Yunani *hypo* yang berarti “di bawah” dan *thesa* yang berarti “kebenaran.” Dengan demikian, hipotesis dapat dipahami sebagai pernyataan sementara yang belum terbukti kebenarannya. Dalam penelitian, hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan yang ada, yang akan diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis juga dianggap sebagai dugaan atau prediksi awal yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan fenomena yang diamati, yang nantinya akan diuji lebih lanjut untuk memahami keterkaitannya. Sesuai dengan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka penelitian ini merumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_i : Penggunaan *Mobile Learning Blooket* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

H_0 : Penggunaan *Mobile Learning Blooket* tidak efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng

D. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan merujuk pada temuan dari studi sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Bagian ini menyajikan ringkasan penelitian terdahulu, membandingkan hasil yang telah diperoleh, serta mengidentifikasi aspek yang masih jarang dibahas.

1. Efektivitas Penerapan Permainan *Blooket* sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang” oleh Karira Risma Adiningsih dan Sulur (2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 96,9% peserta didik menyatakan bahwa media permainan *Blooket* mudah diakses, 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* memiliki manfaat dalam pembelajaran, 100% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* menarik digunakan, 100% menyatakan bahwa pemahaman mereka lebih meningkat setelah menggunakan media permainan *Blooket*, dan 96,9% menyatakan bahwa media permainan *Blooket* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.

Persamaan penelitian ini terletak pada tujuan, yaitu untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan *Blooket* dalam membantu proses pembelajaran. Kedua penelitian juga menggunakan siswa SMP sebagai subjek serta menilai efektivitas *Blooket* sebagai media pembelajaran digital. Adapun perbedaannya terletak pada konteks mata pelajaran, di mana berfokus pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Bahasa Indonesia. Selain itu, metode yang digunakan juga berbeda, yaitu penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, sementara penelitian yang akan dilakukan menerapkan metode eksperimen kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

2. “**Penerapan *Blooket* sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan” oleh Nabila dan Nurhamidah Didah (2024)**

Hasil penelitian menunjukkan respon baik mengenai *Blooket*. Pertanyaan terhadap mengaksesan memiliki persentase 100%, pertanyaan manfaat

Blooket memiliki persentase 96,3%, pertanyaan terhadap menariknya *Blooket* dengan presentase 44,4%, pertanyaan terhadap menariknya *Blooket* di sekolah dengan persentase 92,6%, dan pertanyaan terhadap efektifitas *Blooket* dengan presentase 85,2%. Hal tersebut menyatakan bahwa *Blooket* layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran berbasis digital serta tujuan untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kedua penelitian juga melibatkan siswa SMP/SMA sebagai subjek dan menggunakan angket sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian, di mana penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode kuantitatif dan kualitatif, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen kuantitatif dengan True-Experimental Design. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih menekankan pada evaluasi dan respon siswa terhadap penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada efektivitas *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan Pretest-Posttest Control Group Design. Perbedaan lainnya adalah sampel penelitian, di mana penelitian sebelumnya melibatkan 27 siswa kelas XII, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memiliki 78 siswa sebagai sampel.

3. “Pengaruh Media *Blooket* Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Pada Materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Indonesia Di Sdn Jatisampurna X Kota Bekasi” oleh Anggraini, Annisa Vyza (2024)

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa yang menggunakan media *Blooket* dibandingkan dengan yang tidak menggunakannya. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran IPS mampu membuat proses belajar lebih menarik dan efektif sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyarankan agar guru dapat memanfaatkan media *Blooket* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran digital serta tujuan penelitian yang sama-sama mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Kedua penelitian juga menggunakan metode eksperimen dengan desain Pretest-Posttest untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan *Blooket*. Adapun perbedaannya terletak pada konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran IPS di kelas V SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada Bahasa Indonesia di SMP. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan metode kuasi- eksperimen, sementara penelitian yang akan dilakukan menggunakan True- Experimental Design dengan Pretest-Posttest Control Group Design. Perbedaan lainnya adalah dalam pengambilan sampel, di mana penelitian sebelumnya menggunakan purposive sampling, sedangkan penelitian yang akan dilakukan memiliki 78 siswa sebagai sampel penelitian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Abubakar (2021: 4) mengatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat. Penelitian ini di rancang untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian dengan menciptakan situasi yang dikendalikan dan memanipulasi variabel tertentu.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Data numerik yang digunakan dalam penelitian ini diolah secara statistik. Data numerik yang dimaksud adalah data kuantitatif yang nilainya berbentuk angka. Abubakar (2021: 7) penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang mengumpulkan data berupa angka atau data kualitatif yang diangkakan, misalnya terdapat dalam skala pengukuran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng yang terletak di Bonto Jaya, Kec. Bissappu, Kab. Bantaeng, Sulawesi Selatan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 05 Mei – 23 Juni 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Abdullah, K. dkk (2021: 80) populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau

peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian.

Populasi dari penelitian ini merupakan seluruh siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan jumlah siswa sebanyak 78 Orang. Berikut rincian jumlah siswa SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng sebagai berikut:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Rombel	Laki-laki	Perempuan
1	3	44	34
Total Siswa			78

Sumber: SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng

2. Sampel

Sugiyono (2018: 120) menyatakan bahwa Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yaitu ingin mendapatkan sampel dengan kemampuan akademik yang relative sama sehingga dapat memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu dua kelas dari 2 kelas populasi yang ada. Satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control.

Tabel. 3.2. keadaan Sampel

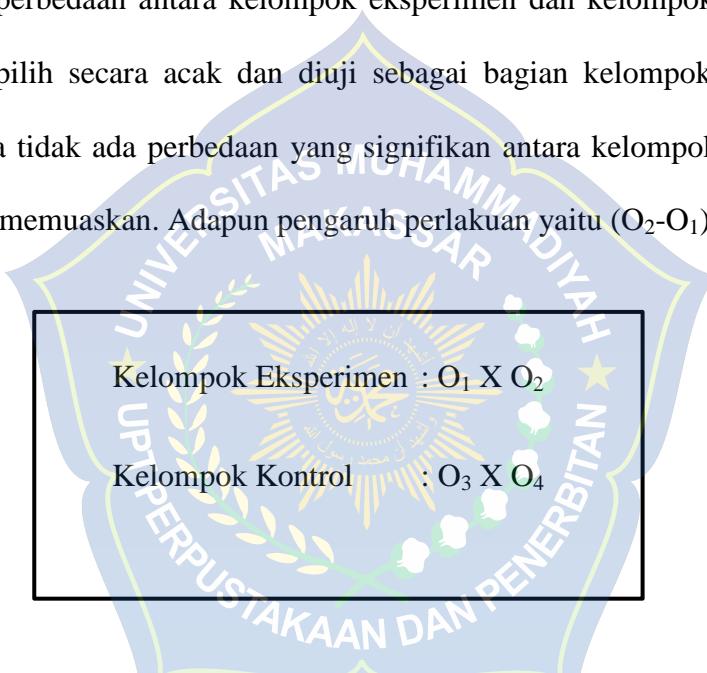
No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	VII	22	Kelas Kontrol
2	VIII	22	Kelas Eksperimen
Jumlah		44	

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 4 Bisappu

D. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *True-Experimental* dengan model *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini, peneliti memiliki kendali penuh terhadap variabel luar yang berpotensi memengaruhi jalannya eksperimen. Hal ini memungkinkan validitas internal, yaitu kualitas pelaksanaan desain penelitian, menjadi lebih tinggi.

Pada desain *Pretest-Posttest Control Group Design* dilakukan untuk menentukan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dua kelompok dipilih secara acak dan diuji sebagai bagian kelompok *pre-test* dan *post-test*. Jika tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen, hasil pre-test memuaskan. Adapun pengaruh perlakuan yaitu $(O_2-O_1) - (O_4-O_3)$.



Gambar 3.1 Desain Penelitian Eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* (Sumber: Hardani, 2020, (*Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*))

Keterangan :

- X : Perlakuan/*treatment* yang diberikan (variabel indipenden)
- O_1 : *Pretest* Kelompok Eksperimen
- O_2 : *Posttest* Kelompok Eksperimen
- O_3 : *Pretest* Kelompok Kontrol
- O_4 : *Posttest* Kelompok Kontrol

E. Variabel Penelitian

Menurut Sahir, S. H (2021: 16) Variabel penelitian adalah komponen yang sudah ditentukan oleh seorang peneliti untuk diteliti agar mendapatkan jawaban yang sudah dirumuskan yaitu berupa kesimpulan penelitian. Variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini variabel yang diteliti dibagi menjadi dua kelompok yaitu :

1. Variabel bebas (Independen)

Variabel ini adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen baik pengaruh positif atau pengaruh negatif. Variabel independen akan menjelaskan bagaimana masalah dalam penelitian dipecahkan (Paramita, R. W. D. dkk. 2021: 37). Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah penggunaan *Mobile Learning Blooket*.

X: *Mobile Learning Blooket*.

Blooket merupakan platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis mode bermain dengan metode *play based learning*. Pada media *Blooket* terdapat banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan.

2. Variabel terikat (Dependen)

Variabel dependen disebut juga sebagai variabel terikat, endogen atau kosekuensi. Variabel ini adalah variabel yang menjadi pusat perhatian

peneliti atau menjadi perhatian utama dalam sebuah penelitian (Paramita, R. W. D. dkk. 2021: 37). Pada penelitian ini variabel terikat (Y) adalah peningkatan hasil belajar siswa SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

Y: Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan maupun keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon. Hasil belajar ialah deskripsi tentang apa yang yang diharapkan dipelajari, dipahami dan dilakukan oleh siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

1. *Mobile Learning Blooket*

Usman, dkk (2022: 44) menjelaskan *Mobile learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi seluler dan perangkat *handphone* (HP) sebagai media pembelajaran. M-learning dikembangkan dalam format multimedia yang menyajikan teks, gambar, dan audio, dengan meminimalkan penggunaan video dan animasi karena keterbatasan ukuran konten agar dapat diakses dengan mudah melalui HP. Model ini dirancang untuk menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu karakteristik utama m-learning adalah fleksibilitasnya, di mana pembelajaran tidak terikat oleh tempat dan waktu.

Fadli, S dan Adipta M. (2024: 16-17) menjelaskan *Blooket* adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, *flashcards*, dan

tantangan, *Blooket* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Nainggolan, dkk. (2024: 444-445), *Blooket* adalah platform permainan edukatif yang dapat diakses secara daring dan dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Sebagai media permainan berbasis web, *Blooket* diperkenalkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui metode yang menarik. Platform ini dapat diakses di www.blooket.com dan menawarkan berbagai mode permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Mobile learning Blooket adalah model pembelajaran yang menggabungkan teknologi seluler dengan platform *Blooket* untuk menyajikan pembelajaran interaktif melalui permainan. Dengan menggunakan perangkat handphone, *Blooket* menawarkan mode permainan yang menggabungkan elemen kuis dan tantangan dalam format multimedia yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, menjadikannya cara belajar yang fleksibel, menyenangkan, dan mudah dipahami.

2. Hasil Belajar

Menurut Andryannisa, Mahesya A. dkk. (2023: 11720) Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari

hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian sekalipun. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh setelah adanya proses belajar mengajar. Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari prestasi belajar, dimana prestasi belajar merupakan gambaran hasil belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya (Suprastowo, dkk. 2020: 5).

G. Prosedur Penelitian

Menurut Syahrum dan Salim (2012: 74-76), prosedur penelitian kuantitatif yang diterapkan mencakup langkah-langkah sebagai berikut::

1. Penentuan Masalah: Tahap awal penelitian dimulai dengan pemilihan topik yang masih bersifat umum dan relevan dengan bidang kajian.
2. Ulasan Kepustakaan: Pada tahap ini, peneliti mengkaji penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diangkat untuk memahami perkembangan penelitian dalam bidang yang sama.
3. Penentuan Fokus Masalah: Setelah melakukan kajian pustaka, peneliti merumuskan masalah secara formal dalam bentuk pertanyaan penelitian, pernyataan, atau hipotesis. Selain itu, definisi operasional juga ditetapkan untuk memperjelas konsep yang digunakan dalam penelitian.
4. Penentuan Desain dan Metode: Peneliti memilih metode yang sesuai, seperti eksperimen, observasi, atau analisis data sekunder, guna memastikan penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

5. Pengumpulan Data: Pada tahap ini, data dikumpulkan dan dicatat sesuai dengan desain penelitian yang telah dirancang sebelumnya, sehingga dapat mendukung analisis lebih lanjut.
6. Analisis Hasil: Data yang telah terkumpul dianalisis secara sistematis, kemudian temuan penelitian diinterpretasikan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.
7. Penarikan Kesimpulan: Tahap akhir penelitian melibatkan Penelitian laporan serta pembahasan manfaat temuan yang diperoleh. Hasil penelitian kemudian dihubungkan dengan teori dan penelitian sebelumnya, serta dilakukan evaluasi terhadap hipotesis apakah diterima, ditolak, atau perlu dimodifikasi.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan dokumentasi.

1. Observasi

Instrumen penelitian yang pertama yaitu lembar observasi, di mana pengamatan dilakukan di kelas oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi membantu peneliti dalam mengumpulkan data secara terstruktur dan objektif dengan mencatat fenomena atau perilaku yang diamati selama penelitian. Menurut Sahir, S. H (2021: 30) Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan peneliti turun langsung ke lapangan, kemudian mengamati gejala yang sedang diteliti setelah itu peneliti bisa menggambarkan masalah yang terjadi. Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini

bertujuan untuk mengukur aktivitas dan respon siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Mobile Learning* berbasis *Blooket*. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi keterlibatan siswa, tingkat pemahaman materi, dan efektivitas penggunaan *Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar. Observasi dilakukan secara langsung oleh pengamat saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh melalui lembar observasi ini digunakan untuk mendukung analisis mengenai efektivitas penggunaan *Blooket* sebagai media pembelajaran.

2. Tes

Instrumen kedua yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk pilihan ganda (*Multiple Choice*) dan uraian. Jenis tes ini memberikan fleksibilitas dalam mengukur hasil belajar serta dirancang agar peserta didik dapat membedakan opsi jawaban dengan tingkat kebenaran yang bervariasi, sehingga mendorong pemikiran kognitif yang lebih mendalam. Tes pilihan ganda diberikan saat *pre-test* dan *post-test* di dalam kelas, dengan total 15 butir soal dan 5 soal essay yang disusun berdasarkan indikator dalam modul ajar siswa yang telah disiapkan.

I. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan dalam menjawab masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis dan terarah terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas

serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Menurut Abubakar (2021: 90), observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan terhadap fakta-fakta yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, atau karakteristik lainnya dari individu atau kelompok. Tes dilakukan secara sistematis dengan memberikan pertanyaan atau tugas kepada peserta, kemudian mencatat atau mengamati jawaban mereka. Peneliti menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dan 5 soal essay untuk pre-test dan post-test. Data hasil belajar siswa diperoleh dari tes yang telah dilakukan. Pre-test dilakukan sebelum siswa menerima perlakuan atau intervensi, dengan tujuan mengumpulkan data awal mengenai variabel yang diteliti. Hasil pre-test ini kemudian dibandingkan dengan hasil post-test, yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Post-test bertujuan untuk mengukur perubahan atau dampak dari perlakuan yang telah diberikan kepada siswa.

J. Teknik Analisis Data

Menurut Abdullah, K. dkk (2021: 80) Teknik Analisis Data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis data inferensial, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis data ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan perhitungan SPSS. Pengukuran kontribusi aktivitas siswa terhadap proses pembelajaran dievaluasi berdasarkan pedoman distribusi frekuensi hasil belajar, sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 3.2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

Nomor	Interval(100%)	Kategori
1	75-100%	Baik
2	50-74%	Cukup
3	25-49%	Cukup Baik
4	0-24%	Kurang

2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis data statistik inferensial digunakan untuk menarik kesimpulan umum mengenai suatu populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel. Tujuan utama dari teknik ini adalah menggeneralisasi temuan yang diperoleh dari sampel agar dapat menggambarkan karakteristik populasi secara lebih luas.

Uji hipotesis adalah salah satu teknik dalam statistik inferensial yang digunakan untuk menguji klaim atau hipotesis tentang suatu populasi berdasarkan data sampel yang diambil. Uji hipotesis ini bertujuan untuk melihat terdapat atau tidaknya perubahan yang mencolok pada hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan yang sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan yaitu uji-t. Uji t atau t test adalah alat uji statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara dua sampel independen atau perbedaan antara rata-rata sampel dan rata-rata populasi yang diketahui. Analisis data uji-t

yang ditemukan dalam penelitian ini adalah:

H_i : Penggunaan *Mobile Learning Blooket* efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng.

H_o : Penggunaan *Mobile Learning Blooket* tidak efektif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Bisappu yang terletak Bonto Jaya Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan menjumpai kepala sekolah Bapak Syabier Karim, S. Pd.,M.M dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia Bapak Syamsuddin, S. Pd. di SMPN 4 Bisappu untuk menyerahkan surat penelitian yang telah dikeluarkan oleh kantor dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu kabupaten Bantaeng untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah dan sekaligus untuk penentuan waktu penelitian yang akan dilaksanakan dari tanggal 5 Mei – 23 Juni 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Mobile Learning Blooket* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan dua kelas yaitu sebanyak 22 siswa sebagai kelas kontrol dan sebanyak 22 siswa sebagai kelas eksperimen untuk penelitian pre eksperimen dengan menggunakan *mobile learning Blooket* pada materi teks deskripsi. Pada kedua kelas tersebut membahas materi yang sama yaitu mengenai pokok materi teks deskripsi. Perbedaannya terletak pada perlakuan yang diberikan pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Blooket*, sedangkan pada kelas kontrol kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Data hasil penelitian diperoleh berdasarkan skor pretest dan posttest,

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 64 orang maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Observasi aktivitas belajar siswa ini termasuk tahapan penelitian yang pertama. Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *mobile learning Blooket*, dengan menggunakan kategori lembar aktivitas belajar sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kategori Lembar Aktivitas Belajar

No.	Interval (%)	Kategori
1.	75-100%	Baik
2.	50-74%	Cukup
3.	25-49%	Cukup Baik
4.	0-24%	Kurang

(Sumber: Asep Jihad Dan Abdul Haris 2013:130)

a) Kelas Kontrol

Untuk hasil observasi belajar kelas kontrol dari 22 siswa di SMPN 4 Bisappu selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Kontrol Selama Penelitian Berlangsung

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan Frekuensi		Persen (%)	
		I	II	I	II
1.	Siswa hadir dalam pembelajaran	22	22	100	100
2.	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	19	20	59,71%	90.90%
3.	Siswa yang mencatat penjelasan guru	19	22	59,71%	100%
4.	Siswa yang mengajukan pertanyaan	9	11	40,99%	50.00%
5.	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	12	45,45%	54.54%

6. Siswa yang meminta bimbingan guru	12	8	54,54%	36,36%
7. Siswa yang aktif mengerjakan soal	22	22	100	100
Jumlah presentase aspek siswa		400,69	531,8	
Persentase aktivitas siswa		57,24%	75,97%	
Kategori	Cukup	Baik		

Hasil rata-rata persentase aktivitas siswa selama penelitian berlangsung dapat dikatakan bahwa kehadiran siswa dan aktivitas dalam pembelajaran pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. hal ini menandakan bahwa pada pertemuan kedua terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar siswa, yang menunjukkan bahwa siswa mulai lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan serta meningkatnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada kelas kontrol dipertemuan kedua lebih efektif dibandingkan pertemuan sebelumnya.

b). Kelas Eksperimen

Untuk hasil observasi belajar kelas eksperimen dari 22 siswa di SMPN 4 Bisappu selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Dan Presentase Aktivitas Belajar Siswa Kelas Eksperimen Selama Penelitian Berlangsung

No	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan		Persen (%)	
		I	II	I	II
1. Siswa hadir dalam pembelajaran	22	22	100%	100%	100%
2. Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	22	22	100%	100%	100%
3. Siswa yang mencatat penjelasan guru	20	21	90,90%	95,45%	
4. Siswa yang mengajukan pertanyaan	11	17	50,00%	77,27%	
5. Siswa yang menjawab pertanyaan	9	12	40,90%	54,54%	

6. Siswa yang meminta bimbingan guru	8	11	36,36%	50,00%
7. Siswa yang aktif mengerjakan soal	22	22	100%	100%
Jumlah presentase aspek siswa	518,16	577,26		
Persentase aktivitas siswa	74,02%	82,46%		
Kategori	cukup	Baik		

Hasil rata-rata persentase aktivitas siswa selama penelitian berlangsung dapat dikatakan bahwa kehadiran siswa dan aktivitas dalam pembelajaran pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. hal ini menandakan bahwa pada pertemuan kedua terjadi peningkatan persentase aktivitas belajar siswa, yang menunjukkan bahwa siswa mulai lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini mencerminkan adanya perbaikan dalam strategi pembelajaran yang diterapkan serta meningkatnya pemahaman dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen dipertemuan kedua lebih efektif dibandingkan pertemuan sebelumnya.

b. Nilai Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini dilakukan dengan mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan, sedangkan posttest dilakukan setelah perlakuan diterapkan. Dalam penelitian ini, terdapat dua kelas yang dibandingkan, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol menjalani proses pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan bantuan media digital. Sementara itu, kelas eksperimen menggunakan *mobile learning Blooket* sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 4.4 Nilai Hasil Belajar siswa

No	Kelas VII	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1	AA	50	60	AT	60
2	A	50	60	ANS	50
3	D	50	60	AF	50
4	EJAF	60	50	F	50
5	EAR	50	70	FH	50
6	ISI	60	60	H	50
7	IES	50	70	I	40
8	MFA	70	60	KI	40
9	S	60	60	LR	60
10	M	60	60	MP	80
11	MFQ	50	50	MSAA	50
12	MNM	40	40	NAS	60
13	N	50	50	RS	60
14	N	50	50	R	50
15	N	70	70	RA	50
16	NAP	50	50	S	80
17	NMJ	50	50	S	50
18	QAS	59	59	SUS	60
19	R	40	40	SM	60
20	R	70	70	RW	60
21	S	50	50	S	50
22	R	50	50	MI	50

Nilai hasil belajar siswa pada tabel 4.4 digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada pelaksanaan pretest maupun posttest baik dikelas kontrol maupun eksperimen.

c. Analisis Hasil Belajar

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir dan 5 soal essay . Penelitian dilakukan di SMPN 4 Bisappu dengan jumlah sampel sebanyak 44 orang. Data diperoleh melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang masing-masing mendapatkan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Tujuan dari pemberian perlakuan ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *mobile learning Blooket*. Data

yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data yang telah ditentukan.

1) Hasil Analisis *Preetest* Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a. Nilai Statistik Hasil Belajar

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dan 5 soal essay . Nilai hasil belajar siswa dalam pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Nilai Hasil Belajar Siswa (*Pretest*)

No	Kelas VII	Pretest Kontrol	Pretest Eksperimen
1	AA	50	AT 60
2	A	50	ANS 50
3	D	50	AF 50
4	EJAF	60	F 50
5	EAR	50	FH 50
6	ISI	60	H 50
7	IES	50	I 40
8	MFA	70	KI 40
9	S	60	LR 60
10	M	60	MP 80
11	MFQ	50	MSAA 50
12	MNM	40	NAS 60
13	N	50	RS 60
14	N	50	R 50
15	N	70	RA 50
16	NAP	50	S 80
17	NMJ	50	S 50
18	QAS	59	SUS 60
19	R	40	SM 60
20	R	70	RW 60
21	S	50	S 50
22	R	50	MI 50

Nilai hasil belajar siswa pada tabel 4.5 kemudian akan digunakan untuk menguji analisis statistik hasil belajar siswa menggunakan SPSS. Hasil perolehan

kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.6 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas

Kontrol (pretest)

		Descriptive Statistics	
		Kelas	Eksperimen
Pre-Test	N	22	22
	Minimun	40	40
	Maximum	80	70
	Mean	55.00	54.05
	Std.Deviation	10. 118	8. 510

(Sumber: Output SPSS 26)

Pada tabel 4.5 dapat kita lihat nilai statistik hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi adalah 80 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest siswa 55.00 dan standar deviasi 10. 118.

Kemudian pada kelas kontrol diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil pretest siswa 54, 05 dan standar deviasi 8. 510.

b. Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pretest kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* pada materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia terdapat 22 orang siswa dengan persentasi sebesar 90,90% kategori tidak tuntas dan 2 siswa dengan persentase sebesar 9, 09%

Kemudian pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan, dimana proses pembelajarannya hanya menggunakan metode konvensional dengan materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia ditemukan keseluruhan siswa yang berjumlah 22 orang terdapat pada kategori tidak tuntas. Hal ini mengacu pada nilai

KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 4.7 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan

Eksperimen (Preetest)

Skor	Kategorisasi	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Preetest	≤ 69	Tidak Tuntas	20	90,90%	22
	≥ 70	Tuntas	2	9,09%	0
	Jumlah	22		22	100%

2) Hasil Analisis *Posttest* Menggunakan Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

a) Nilai Statistik Hasil Belajar

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan instrumen berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 butir soal dan 5 soal essay . Nilai hasil belajar siswa dalam pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Nilai Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

No	Kelas VII	Posttest Kontrol		Posttest Eksperimen
1	AA	60	AT	70
2	A	60	ANS	90
3	D	60	AF	80
4	EJAF	50	F	90
5	EAR	70	FH	80
6	ISI	60	H	80
7	IES	70	I	80
8	MFA	60	KI	80
9	S	60	LR	80
10	M	60	MP	90
11	MFQ	50	MSAA	90
12	MNM	40	NAS	90

13	N	50	RS	70
14	N	50	R	70
15	N	70	RA	80
16	NAP	50	S	100
17	NMJ	50	S	80
18	QAS	59	SUS	80
19	R	40	SM	80
20	R	70	RW	90
21	S	50	S	70
22	R	50	MI	90

Nilai hasil belajar siswa pada tabel 4.8 kemudian akan digunakan untuk menguji analisis statistik hasil belajar siswa menggunakan SPSS. Hasil perolehan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

4.9 Analisis Nilai Statistik Hasil Belajar Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol (posttest)

Descriptive Statistics			
	Kelas	Eksperimen	Kontrol
Post-test	N	22	22
	Minimun	70	40
	Maximum	100	70
	Mean	82.27	56.32
	Std.Deviation	81.25	9.005

Pada tabel 4.9 dapat kita lihat nilai statistik hasil belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 100 dan skor terendah 70, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil posttest siswa 82.27 dan standar deviasi 81.25

Kemudian pada kelas control diperoleh nilai maksimum hasil belajar adalah 70 dan skor terendah 40, Rata-rata skor yang diperoleh nilai rata-rata hasil posttest siswa 56.32 dan standar deviasi 9.005.

b) Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar posttest

Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa posttest kelas eksperimen setelah adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* pada materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia terdapat 21 orang siswa dengan presentasi sebesar 95,54% kategori tuntas dan 1 siswa dengan persentase sebesar 4,54% kategori tidak tuntas.

Kemudian pada kelas control yang proses pembelajarannya hanya menggunakan metode konvensional materi teks deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia terdapat 18 orang siswa dengan presentasi 81,81% kategori tidak tuntas dan 4 siswa dengan persentase sebesar 18,18% dengan kategori tuntas. Hal ini mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu 70. Lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.10 Distribusi Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Eksperimen (Posttest)

Skor	Kategorisasi	Eksperimen		Kontrol	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Posttest ≤ 69	Tidak Tuntas	1	4,54%	18	81,81%
≥ 70	Tuntas	21	95,45%	4	18,18%
Jumlah		22		22	100%

3) Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara *Preetest* Dan *Posttest*

Apabila disajikan dengan tabel akan terlihat jelas perbedaan hasil belajar siswa sebelum dilakukan (*pretest*) dan setelah dilakukan (*posttest*) dengan kelas eksperimen menggunakan *mobile learning blooket* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran metode presentasi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen (Pretest-**Posttest)**

No	Kelas VII	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1	AA	50	60	AT	60	70
2	A	50	60	ANS	50	90
3	D	50	60	AF	50	80
4	EJAF	60	50	F	50	90
5	EAR	50	70	FH	50	80
6	ISI	60	60	H	50	80
7	IES	50	70	I	40	80
8	MFA	70	60	KI	40	80
9	S	60	60	LR	60	80
10	M	60	60	MP	80	90
11	MFQ	50	50	MSAA	50	90
12	MNM	40	40	NAS	60	90
13	N	50	50	RS	60	70
14	N	50	50	R	50	70
15	N	70	70	RA	50	80
16	NAP	50	50	S	80	100
17	NMJ	50	50	S	50	80
18	QAS	40	60	SUS	60	80
19	R	40	40	SM	60	80
20	R	70	70	RW	60	90
21	S	50	50	S	50	70
22	R	50	50	MI	50	90

Nilai hasil belajar siswa pada tabel 4.11 kemudian akan diuji menggunakan SPSS untuk melihat distribusi hasil belajar siswa. Hasilnya pada tabel berikut

Tabel 4.12 Distribusi Hasil Belajar Teks Deskripsi Pretest Dan Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**Descriptive Statistics**

	Kelas	Eksperimen	Kontrol
Pre-Test	N	22	22
	Minimun	40	40
	Maximum	80	70
	Mean	55.00	54.05
	Std.Deviation	10.118	8. 510
Post-Test	N	22	22
	Minimun	70	40

	Maximum	100	70
	Mean	82,27	56.32
	Std.Deviation	81.25	9.005

(Sumber: Output SPSS 26)

Dari tabel 4.8 digambarkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* (pretest) yaitu 55.00 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* (posttest) yaitu 82,27

Kemudian pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan berupa metode presentasi (pretest) yaitu 54.05 dibandingkan dengan nilai rata-rata setelah menggunakan media presentasi (Posttest) yaitu 56.32.

Dengan demikian, melihat dari hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dihadapkan meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan *mobile learning Blooket*. dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *mobile learning blooket* evektif digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya pada kelas kontrol yang hanya diberikan perlakuan menggunakan metode presentasi juga meningkat meskipun tidak terlalu besar peningkatan yang terlihat setelah dilakukan posttest.

2. Analisis Statistik Inferensial Hasil Belajar

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dirumuskan Uji yang digunakan adalah uji t. Uji t atau t test adalah alat uji statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan signifikan antara dua sampel independen atau perbedaan antara rata-rata sampel dan rata-rata populasi yang diketahui sebagai berikut.

a. Uji-t Hasil Belajar Siswa

Setelah semua uji terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan

menggunakan uji independent sample t Test. Tujuan dilakukannya uji t ini adalah untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen yang menggunakan *mobile learning blooket* dan kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional (ceramah). Hasil uji independent t test dengan bantuan spss dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.13 Distribusi Uji-t One Group Pretest-Posttest
(Paired Sampel Test)**

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means			95% Confidence Interval of the Difference					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
pretest	Equal variances assumed	.207	.651	-.339	42	.737	-.955	2.819	-6.643	4.734
	Equal variances not assumed			-.339	40.802	.737	-.955	2.819	-6.648	4.739
posttest	Equal variances assumed	.552	.462	-	42	.000	-25.955	2.586	-	-
	Equal variances not assumed			10.037		41.564	.000	-25.955	2.586	31.173 20.736

(Sumber: Output SPSS 26)

Berdasarkan hasil perhitungan program komputer spss 26 pada tabel diatas yang telah dilakukan maka diperoleh t_{hitung} 10.037, selanjutnya untuk dibandingkan dengan $t-$

tabel maka perlu terlebih dahulu dicarikan derajat kebebasan (dk) seperti berikut:

$$\begin{aligned} Dk &= n-1 \\ &= 22-1 \\ &= 21 \end{aligned}$$

Harga tabel dengan taraf signifikan =0, 05 dan derajat kebebasan (dk) = 21 dari tabel distribusi diperoleh $t_{tabel} = 1.720$ dengan hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$ $10.037 > 1.720$ dengan demikian H_0 ditolak dan terjadi penerimaan H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* di SMPN 4 Bisappu efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah).

B. Pembahasan

Hasil analisis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning Blooket* dalam proses pembelajaran lebih efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan hanya menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari table hasil analisis statistic deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Selanjutnya akan diuraikan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif serta pembahasan hasil analisis inferensial.

a. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama 2 pertemuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas kontrol menunjukkan bahwa persentase aktivitas siswa pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup dan pada pertemuan kedua sudah memenuhi kategori baik. Sama halnya pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa persentase aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama berada pada kategori cukup dan dipertemuan kedua berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa

aktivitas belajar siswa selama proses penelitian sudah memenuhi kriteria cukup baik.

Dari hasil analisis data observasi siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa pada kelas control ada penurunan kecil dalam beberapa aspek seperti perhatian siswa dan permintaan bimbingan guru, namun peningkatan dalam pencatatan penjelasan guru serta pertanyaan dan jawaban menunjukkan respons positif terhadap pembelajaran. Kemudian pada kelas eksperimen Hasil rata-rata persentase aktivitas siswa selama penelitian berlangsung dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa pada pertemuan pertama tergolong "Cukup" dan untuk pertemuan kedua tergolong dalam kategori "Baik". Meskipun tingkat kenaikannya kecil akan tetapi ada peningkatan dalam perhatian siswa, peningkatan dalam interaksi siswa seperti bertanya, menjawab, dan meminta bimbingan menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Ini berarti indicator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa pada kelas kontrol diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum adanya perlakuan berupa metode pembelajaran konvensional (pretest) yaitu 54.05 dibandingkan dengan nilai rata-rata setelah menggunakan metode pembelajaran konvensional (Posttest) yaitu 56.32.

Kemudian nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* (pretest) yaitu 55.00 dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa sesudah adanya perlakuan menggunakan *mobile learning Blooket* (posttest) yaitu 82.27.

Dengan demikian, kelas kontrol yang diberikan perlakuan berupa penggunaan metode pembelajaran konvensional meningkat 4,19% setelah dilakukan posttest sebaliknya dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dihadapkan meningkat sebesar 49,58% setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Blooket*. Sehingga penggunaan *mobile learning Blooket* dalam proses pembelajaran lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran dibandingkan hanya dengan menggunakan metode konvensional.

Beberapa siswa mengalami peningkatan signifikan hasil belajar setelah menggunakan *mobile learning* berbasis *Blooket* karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dengan siswa sebagai pusat belajar. Namun masih ada beberapa siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran diakibatkan oleh motivasi belajar siswa itu rendah walaupun guru sudah menggunakan inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang dipaparkan sebelumnya, betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa jauh lebih aktif dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa juga tidak merasa bosan saat belajar. Oleh karena itu berdasarkan hipotesis yang telah dilakukan dari penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMPN 4 Bisappu. Sama halnya penelitian yang dikemukakan oleh Karira Risma Adniningsih pada tahun 2024, bahwa *Blooket* sebagai media digital membantu siswa dalam proses pembelajaran. Kemudahan yang didapatkan oleh siswa saat menggunakan *Blooket* yang meliputi memudahkan mahasiswa mengakses tugas, mengakses materi dan video pembelajaran sebagai bentuk penilaian (peer assessment).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nabila dan Didah Nurhamidah Tahun 2024 dengan judul penelitian “penerapan *blooket* sebagai media digital terhadap

pembelajaran bahasa indonesia di sekolah menengah kejuruan". hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *information and communication technology* dapat menjadi alternatif bagi guru karena berbagai manfaatnya, *Blooket* membantu meminimalkan kelemahan yang terkait dengan penilain tradisional.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh karira Risma Adniningsih & Sulur pada tahun 2024, pada hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan *mobile learning Blooket* berhasil menarik minat siswa dalam pembelajaran bahkan dengan menggunakan media ini pemahaman siswa lebih meningkat sehingga *mobile learning Blooket* ini memiliki beberapa manfaat dalam menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksaan pembelajaran diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* pada siswa kelas eksperimen efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian pada bab sebelumnya, secara umum disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar terhadap siswa yang menggunakan *mobile learning Blooket* lebih tinggi dan signifikan dibandingkan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada pokok bahasan teks deskripsi di SMPN 4 Bisappu dan *mobile learning Blooket* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan *mobile learning Blooket* pada mata pelajaran bahasa Indonesia efektif digunakan di SMPN 4 Bisappu. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $t_{hitung} = 10.037$ dan nilai $t_{tabel} = 1.720$. berdasarkan kriteria pengujian jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan hasil perhitungan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $10.37 \geq 1.720$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *mobile learning Blooket* di SMPN 4 Bisappu efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa indonesia harus tetap dikenalkan kepada siswa, namun tidak cukup hanya dengan teori saja untuk membuat siswa paham dengan materi-materi yang diajarkan sehingga sebaiknya para pendidik kedepannya lebih memvariasikan metode ataupun media dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.
2. Kepada guru bahasa Indonesia agar dapat menerapkan metode atau media dalam pembelajaran jika memang diperlukan karena dengan metode biasa (ceramah) atau konvensional kadang membuang siswa jemuhan dalam menerima pelajaran.

3. Bagi sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan pada akhirnya kualitas sekolah, memberikan sumbangan yang berharga dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang target pembelajaran dan daya serap siswa yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian pada bidang pengembangan multimedia pembelajaran ataupun penyelesaian masalah-masalah dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Suka-Press Uin Sunan Kalijaga.
- Abdullah, K. dkk. 2022. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Adi ,Y. dkk. 2021. Journal of Management: *Pengaruh Gaya Kepemimpinan, Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai*, Online), Vol.4, No. 3.(10.37531/yume.vxix.533 diakses pada 21 Januari 2025).
- Ainia, Dela Khoirul. 2020. Jurnal Filsafat Indonesia: *Merdeka Belajar dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara dan Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Karakter*, (Online), Vol.3, No. 3. (<https://ejurnal.undiksha.ac.id/index.php/JFI/article/view/24525/16362>, diakses pada 08 Juni 2024).
- Ali, M. 2020. Jurnal PAUD: pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. (Online), VOL 3 NO. 1. (<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/download/4839/4644/10608>).
- Alti, R.M. dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Andani, Detty. 2025. Jurnal Ilmiah Nusantara : *Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa*, (Online), Vol.2, No.1. (<https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/3407>, diakses pada 11 Januari 2025).
- Andryannisa, Mahesya A. dkk. 2023. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Sd Islam Riyadhus Jannah Depok*. (Online), Vol. 02, No. 03. (<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/393/379/793>, diakses pada 09 November 2024).
- Adiningsih , Karira Risma dan Sulur. 2024) Jurnal MIPA dan Pembelajarannya: *Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang*. Vol.4, No.4. (<https://journal3.um.ac.id/index.php/mipa/article/download/5314/3245/10007>)
- Daniyati, A. dkk. 2023. Journal of Student Research (JSR): *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. (Online), Vol.1, No. 1. (<https://ejurnal.stie->

- trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/download/993/798/, diakses pada 09 November 2024).
- Fadli, S dan Adipta, M. 2024. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: *Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng*. (Online), Vol. 04, No. 01.
<https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/dedikasi/article/view/82>, diakses pada 09 November 2024).
- Harefa Edward, dkk. 2023. *Buku Ajar Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hardani, dkk. (2020). Buku *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Kinanti, A. D., & Sari, P. (2024). *The Impact of Blooket on Vocabulary Achievement of Grade XI Students*. Jurnal Riset Pendidikan Bahasa dan Humaniora, 6(2), 100–110.
- Kristanto, A. 2016. *Media pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Latifah, N dan Munajah. 2021. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Tangerang: Penerbit Universitas Trilogi.
- Lestari,V. D. 2023. Jurnal Riset Mahasiswa Ekonomi (RITMIK): *Implementasi Efektivitas Pengendalian Intern Pada Sistem Informasi Akuntansi Penggajian*. (Online), Vol. 5 No. 1.
<https://journal.stieken.ac.id/index.php/ritmik>
- Machali, Imam. 2021. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Martauli, H. dkk. 2022. Jurnal Ilmu Administrasi dan Studi Kebijakan (JIASK): *Efektivitas Pelaksanaan Pembangunan dan Pemeliharaan Jalan Oleh Balai Besar Pelaksanaan Jalan Nasional V Di Provinsi Sumatera Selatan*. (Online), Volume 4 Nomor 2.
<https://media.neliti.com/media/publications/423347-none-5c966595.pdf>.
- Martha, Z. D, dkk. 2018. JKTP: *Ebook Berbasis Mobile Learning*. (Online), Vol.1, No. 2. <https://www.neliti.com/id/publications/334803/e-book-berbasis-mobile-learning>, diakses pada 09 November 2024).
- Masrin. 2020. Jurnal Ilmiah Telaah: Pembelajaran Bahasa Indonesia siswa di SMA Labschool Jakarta. (online), Volume 5, Nomor 2.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/telaah>.
- Mesiono. 2018. *Efektivitas Manajemen Berbasis Madrasah/Sekolah Perspektif Ability And Power Leadership*. Yogyakarta: (PPMPI).

- Modulo. (nd). *Ulasan homeschooling Blooket*. Diperoleh dari <https://www-modulo-app.translate.goog/all-resources/blooket-homeschooling-review>
- Nabila dan Nurhamidah, D. 2024. Jurnal Ilmu Pendidikan : Penerapan *Blooket* sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. (Online), Vol. 6, No. 1. (<https://www.edukatif.org/edukatif/article/download/6148/pdf>, diakses pada 09 November 2024).
- Nainggolan, N. dkk. 2024. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri: *Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaranpendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajarpeserta Didik Kelas Iv Di Sdn 066050 Medan.* (Online), Vol. 10, No. 03. (<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3834/2816>, diakses pada 09 November 2024).
- Pagarra, H. dkk. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pratiwi, A. dkk. 2023. Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan: *Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. (Online), Volume 1, Nomor 2. (<https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>).
- Paramita, R. W. D. dkk. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur: Widya Gama Press Stie Widya Gama Lumajang
- Purwito, dkk. 2016. *CINTA BAHASA INDONESIA, CINTA TANAH AIR Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Seni*. Yogyakarta : Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Riki, dkk. 2023. Jurnal Cafetaria: *Efektivitas Penggunaan Media Sosial dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi Dan Promosi Produk*. (Online), Vol. 4 No. 1. (<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-ABDIMAS/article/download/2408/1805/>).
- Saleh, sahid. Dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Syahrum dan Salim. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Setyosari, P. 2014. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran: *Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. (Online), Volume 1, No. 1, (file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/joki/Skripsi%20Rahmat/Jurnal%20Setyosari.pdf, diakses pada 14 Januari 2025).

- Suparlan. 2020. Jurnal Pendidikan Dasar: Pembelajaran bahasa indonesia di sekoah dasar. (Online), Volume 4, Nomor 2. (<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/download/897/622>)
- Suprastowo, dkk. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ulviani, M. dkk. 2023. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar: *Pembelajaran bahasa indonesia melalui model pendidikan Kecakapan hidup di SDN Taeng Kabupaten Gowa.* (Online), Volume 08 Nomor 03, (<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10951>).
- Usman, dkk. 2022. *Literasi Digital Dan Mobile Learning.* Pare-pare: IAIN Parepare Nusantara Press (Anggota IKAPI).
- Wardani, R dan Nuraflah. 2022. JURNALSOCIALOPINION,: Efektivitas media komunikasi dalam proses pembelajaran pada masa pandemi covid-19 di universitas dharmawangsa. (Online), Volume 7, No. 1 (<https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/socialopinion/article/download/1483/1320/>)
- Warsita, B. 2010. Jurnal Teknodik: *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif.* (Online), Vol. XIV, No. I. (file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/puteri,+pdf_p062-073.pdf, diakses pada 09 November 2024).
- Wicaksono, D dan iswan. 2019. Jurnal Ilmiah PGSD: *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.* (Online), Vol. 03, No. 02. (<file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/5362-12833-1-SM.pdf>, diakses pada 09 November 2024).

L



N





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail :lp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 6773/05/C.4-VIII/IV/1446/2025

22 April 2025 M

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

24 Syawal 1446

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan

di -

Makassar

أنت تلهم عبادك وتحمّل نفقه وبركاته

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0343/FKIP/A.4-II/IV/1446/2025 tanggal 21 April 2025, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : RAHMAT KURNIA

No. Stambuk : 10531 1105220

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Teknologi

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII DI SMAN 4 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG"

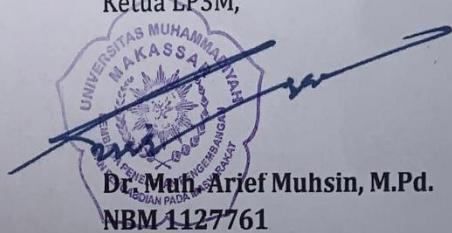
Yang akan dilaksanakan dari tanggal 23 April 2025 s/d 23 Juni 2025.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullah khaeran

أنت تلهم عبادك وتحمّل نفقه وبركاته

Ketua LP3M,



Dr. Muhibbin Arief Muhsin, M.Pd.
NBM 1127761



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor	: 8801/S.01/PTSP/2025	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Bantaeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 6773/05/C.4-VIII/IV/1446/2025 tanggal 22 April 2025 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti diizinkan ini.

N a m a	: RAHMAT KURNIA
Nomor Pokok	: 105311105220
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Sy Alauddin No 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" EFEKTIVITAS MOBILE LEARNING BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII DI SMPN 4 BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 05 Mei s/d 23 Juni 2025

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 05 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. Peringgal.



PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 4 BISSAPPU

Alamat : Campagaloe Kelurahan Bonto Jaya Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng Kode Pos 92402

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 63 / SMPN. 4 BSP / VI / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	SYABIER KARIM, S.Pd., M.M.
NIP	:	19740909 200312 1 006
Pangkat / Golongan	:	Pembina Utama Muda / IV.c
Jabatan	:	Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Rahmat Kurnia
Nim	:	105311105220
Sekolah	:	SMP Negeri 4 Bissappu
Tempat Tanggal Lahir	:	Bantaeng , 07 Mei 2001
Program Study	:	Teknologi Pendidikan
Alamat	:	Campagaloe Kec. Bissappu

Bahwa yang tersebut diatas telah melaksanakan penelitian Dengan judul " Efektivitas Mobile Learning Blooket terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng" di SMP Negeri 4 Bissappu dari tanggal 5 Mei s.d 23 Juni 2025

Demikian Surat Keterangan ini di berikan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Bantaeng, 23 Juni 2025

Kepala Sekolah

Syabier Karim, S.Pd., M.M.

Pangkat.Pembina Utama Muda/IV.c

Nip .19740909 200312 1 006





PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 4 BISSAPPU

Alamat : Campagaloe Kelurahan Bonto Jaya Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng Kode Pos 92402

SURAT KETERANGAN PENGGUNAAN MEDIA

Nomor : 421.3 / 62 / SMPN. 4 BSP / VI / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	SYABIER KARIM, S.Pd., M.M.
NIP	:	19740909 200312 1 006
Pangkat / Golongan	:	Pembina Utama Muda / IV.c
Jabatan	:	Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	:	Rahmat Kurnia
Nim	:	105311105220
Sekolah	:	SMP Negeri 4 Bissappu
Tempat Tanggal Lahir	:	Bantaeng , 07 Mei 2001
Program Study	:	Teknologi Pendidikan
Alamat	:	Campagaloe Kec. Bissappu

Dengan ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran Bloklet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di gunakan pada proses pembelajaran sesuai dengan materi yang terdapat media pembelajaran tersebut.

Demikian Surat Keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Bantaeng, 23 Juni 2025

Kepala Sekolah

Syabier Karim, S.Pd., M.M.

Pangkat.Pembina Utama Muda/IV.c
Nip.19740909 200312 1 006



LAMPIRAN 1 LEMBAR OBSERVASI SISWA

Judul Penelitian : Efektivitas *Mobile Learning Blooket* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng

Nama pengamat : Rahmat Kurnia

Tujuan

1. Merekam data jumlah siswa yang aktif dalam proses pembelajaran
2. Observasi ini berlaku untuk pembelajaran efektif, diluar tes pretest dan posttest
3. Merekam data jumlah aktivitas belajar siswa.

No.	Aktivitas Belajar Siswa	VII		VIII	
		I	II	I	II
1	Siswa hadir dalam pembelajaran	22	22	22	22
2	Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran	19	20	22	22
3	Siswa yang mencatat penjelasan guru	19	22	20	21
4	Siswa yang mengajukan pertanyaan	9	11	11	17
5	Siswa yang menjawab pertanyaan	10	12	9	12
6	Siswa yang meminta bimbingan guru	12	8	8	11
7	Siswa yang aktif mengerjakan soal	22	22	22	22

Catatan Tambahan

LAMPIRAN 2 SOAL PRETEST MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Bahasa Indonesia ()

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat dari pilihan yang tersedia.

1. Apa yang dimaksud dengan teks deskripsi?

- a. Teks yang menjelaskan tentang peristiwa sejarah
- b. Teks yang menggambarkan sesuatu dengan rinci
- c. Teks yang berisi opini Peneliti
- d. Teks yang memberikan informasi tentang cara melakukan sesuatu

2. Kalimat yang tepat untuk mengungkapkan gagasan utama adalah...

- a. "Sumber udara sangat penting bagi kehidupan."
- b. "Udara sangat berlimpah di daerah tersebut."
- c. "Sumber air dapat ditemukan di sungai dan danau."
- d. "Banyak orang menggunakan air untuk kebutuhan sehari-hari."

3. Contoh kalimat efektif adalah...

- a. "Saya sudah makan siang di rumah."
- b. "Hari ini saya ingin pergi ke toko dan membeli buku yang baru."
- c. "Adik saya suka bermain bola di lapangan setiap sore."
- d. "Buku itu saya sudah baca, tapi saya ingin membaca lagi."

4. Teks eksposisi bertujuan untuk...

- a. Menceritakan peristiwa atau kejadian
- b. Memberikan informasi secara tujuan
- c. Mengungkapkan perasaan Peneliti
- d. Menceritakan kisah nyata atau fiksi

- 5. Kalimat yang menggunakan konjungsi "sehingga" adalah...**
 - a. "Dia datang terlambat, tapi dia masih bisa mengikuti pelajaran."
 - b. "Cuaca buruk, sehingga penerbangan dibatalkan."
 - c. "Kegiatan ini sangat menarik, karena banyak peserta yang hadir."
 - d. "Kita harus segera berangkat, atau kita akan terlambat."
- 6. Manakah dari kalimat berikut yang menggunakan kalimat kompleks?**
 - a. "Ibu memasak di dapur."
 - b. "Mereka pergi ke pasar karena mereka membutuhkan sayuran."
 - c. "Aku sedang belajar untuk ujian."
 - d. "Anak-anak bermain di halaman rumah."
- 7. Apa yang dimaksud dengan paragraf deduktif?**
 - a. Paragraf yang menguraikan gagasan-gagasan utama terlebih dahulu, diikuti dengan penjelasan.
 - b. Paragraf yang menguraikan contoh terlebih dahulu, diikuti dengan gagasan utama.
 - c. Paragraf yang berisi kutipan atau referensi dari buku lain.
 - d. Paragraf yang tidak memiliki kaitan antara kalimat pertama dan terakhir.
- 8. Kalimat yang mengandung makna implisit adalah...**
 - a. "Saya suka sekali belajar matematika."
 - b. "Matematika adalah pelajaran yang sangat sulit."
 - c. "Matematika bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan jika kita mau berusaha."
 - d. "Saya tidak suka belajar matematika karena saya merasa kesulitan."

9. Tujuan utama dari membaca teks narasi adalah...

- a. Menyampaikan informasi secara langsung
- b. Menyampaikan cerita atau pengalaman
- c. Memberikan solusi terhadap masalah
- d. Menyajikan pendapat pribadi

10. Salah satu ciri teks prosedur adalah...

- a. Mengandung kalimat yang meyakinkan pembaca
- b. Menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu
- c. Berisi cerita atau pengalaman pribadi
- d. Menyajikan data atau informasi yang bersifat faktual

Kunci Jawaban Pre-Test:

1. B. Teks yang menggambarkan sesuatu dengan rinci
2. A. "Sumber udara sangat penting bagi kehidupan."
3. C. "Adik saya suka bermain bola di lapangan setiap sore."
4. B. Memberikan informasi secara tujuan
5. B. "Cuaca buruk, sehingga penerbangan dibatalkan."
6. B. "Mereka pergi ke pasar karena mereka membutuhkan sayuran."
7. A. Paragraf yang menguraikan gagasan-gagasan utama terlebih dahulu, diikuti dengan penjelasan.
8. C. "Matematika bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan jika kita mau berusaha."
9. B. Menyampaikan cerita atau pengalaman
10. B. Menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu

LAMPIRAN 3 SOAL POSTTEST MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Bahasa Indonesia ()

Petunjuk : Pilihlah jawaban yang paling tepat dari pilihan yang tersedia.

1. Apa yang dimaksud dengan teks deskripsi?

- a. Teks yang menjelaskan tentang peristiwa sejarah
- b. Teks yang menggambarkan sesuatu dengan rinci
- c. Teks yang berisi opini Peneliti
- d. Teks yang memberikan informasi tentang cara melakukan sesuatu

2. Kalimat yang tepat untuk mengungkapkan gagasan utama adalah...

- a. "Sumber udara sangat penting bagi kehidupan."
- b. "Udara sangat berlimpah di daerah tersebut."
- c. "Sumber air dapat ditemukan di sungai dan danau."
- d. "Banyak orang menggunakan air untuk kebutuhan sehari-hari."

3. Contoh kalimat efektif adalah...

- a. "Saya sudah makan siang di rumah."
- B. "Hari ini saya ingin pergi ke toko dan membeli buku yang baru."
- C. "Adik saya suka bermain bola di lapangan setiap sore."
- D. "Buku itu saya sudah baca, tapi saya ingin membaca lagi."

4. Teks eksposisi bertujuan untuk...

- a. Menceritakan peristiwa atau kejadian
- b. Memberikan informasi secara tujuan
- c. Mengungkapkan perasaan Peneliti
- d. Menceritakan kisah nyata atau fiksi

- 5. Kalimat yang menggunakan konjungsi "sehingga" adalah...**
 - a. "Dia datang terlambat, tapi dia masih bisa mengikuti pelajaran."
 - b. "Cuaca buruk, sehingga penerbangan dibatalkan."
 - c. "Kegiatan ini sangat menarik, karena banyak peserta yang hadir."
 - d. "Kita harus segera berangkat, atau kita akan terlambat."
- 6. Manakah dari kalimat berikut yang menggunakan kalimat kompleks?**
 - a. "Ibu memasak di dapur."
 - b. "Mereka pergi ke pasar karena mereka membutuhkan sayuran."
 - c. "Aku sedang belajar untuk ujian."
 - d. "Anak-anak bermain di halaman rumah."
- 7. Apa yang dimaksud dengan paragraf deduktif?**
 - a. Paragraf yang menguraikan gagasan-gagasan utama terlebih dahulu, diikuti dengan penjelasan.
 - b. Paragraf yang menguraikan contoh terlebih dahulu, diikuti dengan gagasan utama.
 - c. Paragraf yang berisi kutipan atau referensi dari buku lain.
 - d. Paragraf yang tidak memiliki kaitan antara kalimat pertama dan terakhir.
- 8. Kalimat yang mengandung makna implisit adalah...**
 - a. "Saya suka sekali belajar matematika."
 - b. "Matematika adalah pelajaran yang sangat sulit."
 - c. "Matematika bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan jika kita mau berusaha."
 - d. "Saya tidak suka belajar matematika karena saya merasa kesulitan."

9. Tujuan utama dari membaca teks narasi adalah...

- a. Menyampaikan informasi secara langsung
- b. Menyampaikan cerita atau pengalaman
- c. Memberikan solusi terhadap masalah
- d. Menyajikan pendapat pribadi

10. Salah satu ciri teks prosedur adalah...

- a. Mengandung kalimat yang meyakinkan pembaca
- b. Menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu
- c. Berisi cerita atau pengalaman pribadi
- d. Menyajikan data atau informasi yang bersifat faktual

Kunci Jawaban Post-Test:

1. B. Teks yang menggambarkan sesuatu dengan rinci
2. A. "Sumber udara sangat penting bagi kehidupan."
3. C. "Adik saya suka bermain bola di lapangan setiap sore."
4. B. Memberikan informasi secara tujuan
5. B. "Cuaca buruk, sehingga penerbangan dibatalkan."
6. B. "Mereka pergi ke pasar karena mereka membutuhkan sayuran."
7. A. Paragraf yang menguraikan gagasan-gagasan utama terlebih dahulu, diikuti dengan penjelasan.
8. C. "Matematika bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan jika kita mau berusaha."
9. B. Menyampaikan cerita atau pengalaman
10. B. Menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu

LAMPIRAN 3 SOAL URAIAN

Berikut adalah 10 soal uraian Bahasa Indonesia untuk beserta jawabannya:

1. Jelaskan pengertian teks eksposisi dan sebutkan strukturnya!

Jawaban:

Teks eksposisi adalah teks yang bertujuan untuk menjelaskan atau menginformasikan suatu hal secara jelas dan objektif. Strukturnya terdiri dari:

1. Tesis (Pernyataan pendapat)
2. Argumentasi (Penjelasan atau alasan yang mendukung tesis)
3. Penegasan ulang (Kesimpulan atau ringkasan dari pendapat yang disampaikan)

2. Sebutkan dan jelaskan tiga jenis paragraf berdasarkan letak gagasan utamanya!

Jawaban:

1. Paragraf deduktif → Gagasan utama berada di awal paragraf, kemudian diikuti oleh penjelasan.
2. Paragraf induktif → Gagasan utama berada di akhir paragraf setelah diawali oleh penjelasan.
3. Paragraf campuran → Gagasan utama berada di awal dan ditegaskan kembali di akhir paragraf.

3. Buatlah contoh kalimat dengan majas metafora dan jelaskan maknanya!

Jawaban:

Contoh: *Andi adalah bintang kelas yang selalu bersinar.*

Makna: "Bintang kelas" berarti Andi adalah siswa yang pintar dan berprestasi.

4. Jelaskan perbedaan antara teks deskripsi dan teks laporan hasil observasi!

Jawaban:

- Teks deskripsi → Memberikan gambaran rinci tentang suatu objek, tempat, atau peristiwa dengan tujuan membuat pembaca seolah-olah dapat melihat atau merasakan hal yang dideskripsikan.

- Teks laporan hasil observasi → Berisi informasi umum berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek secara ilmiah dan objektif.

5. Sebutkan dan jelaskan tiga jenis kalimat berdasarkan tujuannya!

Jawaban:

1. Kalimat deklaratif → Kalimat yang menyatakan informasi atau berita.
(Contoh: *Hari ini cuaca sangat cerah.*)
2. Kalimat interogatif → Kalimat yang digunakan untuk bertanya. (Contoh: *Apakah kamu sudah menyelesaikan tugas?*)
3. Kalimat imperatif → Kalimat yang berisi perintah, larangan, atau ajakan.
(Contoh: *Tolong tutup pintu itu!*)

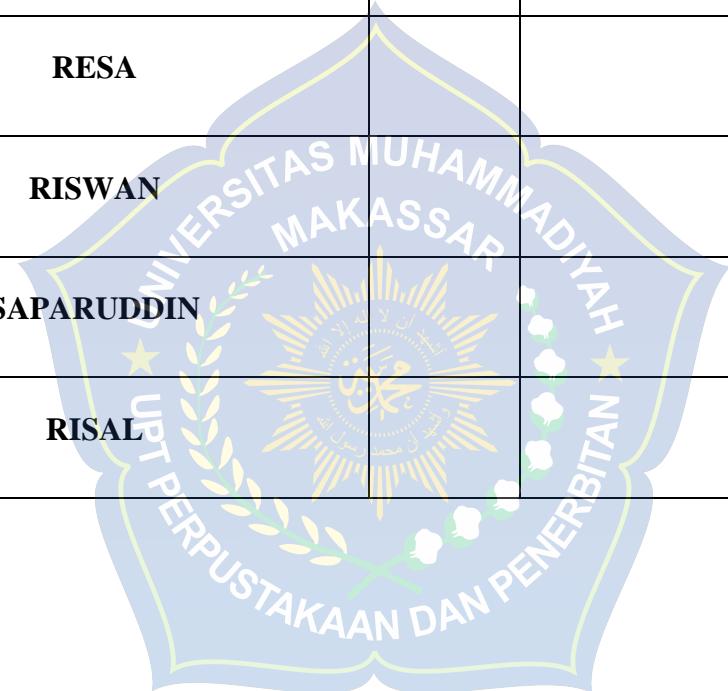




Absensi Kelas Kontrol

No	Nama lengkap	Kelas	keterangan
1.	AAN ANUGRAH		
2	ALIYAH		
3	DELIA		
4	ENDA JULIAN AL FAUZAN		
5	ESTI AWALIAH RAMADHANI		
6	INES SAPUTRI INDAH		
7	IPA ELANDA SARI		
8	M FACHRUL ALHARTY		
9	M. SAHRIL		
10	MEGA		
11	MUH FAJAR AL-BOQORI		
12	MUH. NAUFAL MUFAWWAQ		
13	NABIL		
14	NAYLA		

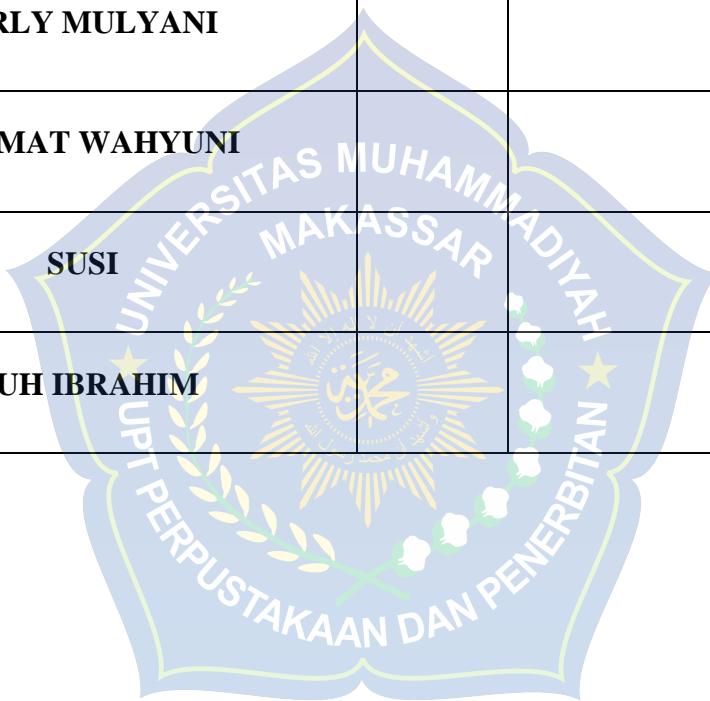
15	NOVIYANTI		
16	NUR AENI PUTRI		
17	NUR MIFTAHUL JANNAH		
18	QADRIANI ANNI SIRA		
19	RESA		
20	RISWAN		
21	SAPARUDDIN		
22	RISAL		



Absensi Kelas eksperimen

No	Nama lengkap	Kelas	keterangan
1.	AHMAD TAUFIQ		
2	AWI NUGROHO SUSANTO		
3	AIDIL FAJAR		
4	FADIL		E
5	FAISAL HARUL		K
6	HAIKAL		S
7	ISKAR		P
8	KARDINA ISRAYANTI		E
9	LISKA RAMADANI		R
10	MUHAMMAD PIKRAN		I
11	MUH SYAHRUL AL AYYUBI		M
12	NUR ALYA SHAFIRA		E
13	RITA SUGIARTO		N
14	RESA		

15	RESKI ADITYA		
16	SANDIKA		
17	SINAR		
18	SRI ULANG SARI		
19	SERLY MULYANI		
20	RAHMAT WAHYUNI		
21	SUSI		
22	MUH IBRAHIM		



Nilai Hasil Belajar Siswa

No	Kelas VII	Pretest Kontrol	Posttest Kontrol		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
1	AAN ANUGRAH	50	60	AHMAD TAUFIQ	60	70
2	ALIYAH	50	60	AWI NUGROHO SUSANTO	50	90
3	DELIA	50	60	AIDIL FAJAR	50	80
4	ENDA JULIAN AL FAUZAN	60	50	FADIL	50	90
5	ESTI AWALIAH RAMADHANI	50	70	FAISAL HARUL	50	80
6	INES SAPUTRI INDAH	60	60	HAIKAL	50	80
7	IPA ELANDA SARI	50	70	ISKAR	40	80
8	M FACHRUL ALHARTY	70	60	KARDINA ISRAYANTI	40	80
9	M. SAHRIL	60	60	LISKA RAMADANI	60	80
10	MEGA	60	60	MUHAMMAD PIKRAN	80	90
11	MUH FAJAR AL-BOQORI	50	50	MUH SYAHRUL AL AYYUBI	50	90
12	MUH. NAUFAL MUFAWWAQ	40	40	NUR ALYA SHAFIRA	60	90
13	NABIL	50	50	RITA SUGIARTO	60	70
14	NAYLA	50	50	RESA	50	70
15	NOVIYANTI	70	70	RESKI ADITYA	50	80
16	NUR AENI PUTRI	50	50	SANDIKA	80	100
17	NUR MIFTAHUL JANNAH	50	50	SINAR	50	80
18	QADRIANI ANNI SIRA	59	59	SRI ULANG SARI	60	80

19	RESA	40	40	SERLY MULYANI	60	80
20	RISWAN	70	70	RAHMAT WAHYUNI	60	90
21	SAPARUDDIN	50	50	SUSI	50	70
22	RISAL	50	50	MUH IBRAHIM	50	90







**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Rahmat Kurnia

Nim : 105311105220

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3%	10 %
2	Bab 2	8%	25 %
3	Bab 3	8%	10 %
4	Bab 4	6%	10 %
5	Bab 5	5%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 06 September 2025

Mengetahui,

Kepala UPT - Perpustakaan dan Penerbitan,


Nurul Huda S. Nurm., M.I.P
NBM. 964 591

Bab I Rahmat Kurnia 105311105220
by Tahap Tutup

Bab I Rahmat Kurnia 105311105220

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	afatkhl.blogspot.com	2%
2	pt-banten.net	2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches

< 2%



Bab II Rahmat Kurnia 105311105220
by Tahap Tutup



Bab III Rahmat Kurnia 105311105220

by Tahap Tutup

Bab III Rahmat Kurnia 105311105220

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	5%
2	repository.stiegici.ac.id Internet Source	3%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches <2%



Bab IV Rahmat Kurnia 105311105220

by Tahap Tutup

Bab IV Rahmat Kurnia 105311105220

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1 digilibadmin.unismuh.ac.id 4%
Internet Source

2 journal.stkipsubang.ac.id 3%
Internet Source

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches

<2%



Bab V Rahmat Kurnia 105311105220
by Tahap Tutup

Bab V Rahmat Kurnia 105311105220

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	www.jurnalekonomi.unisla.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches

-2%

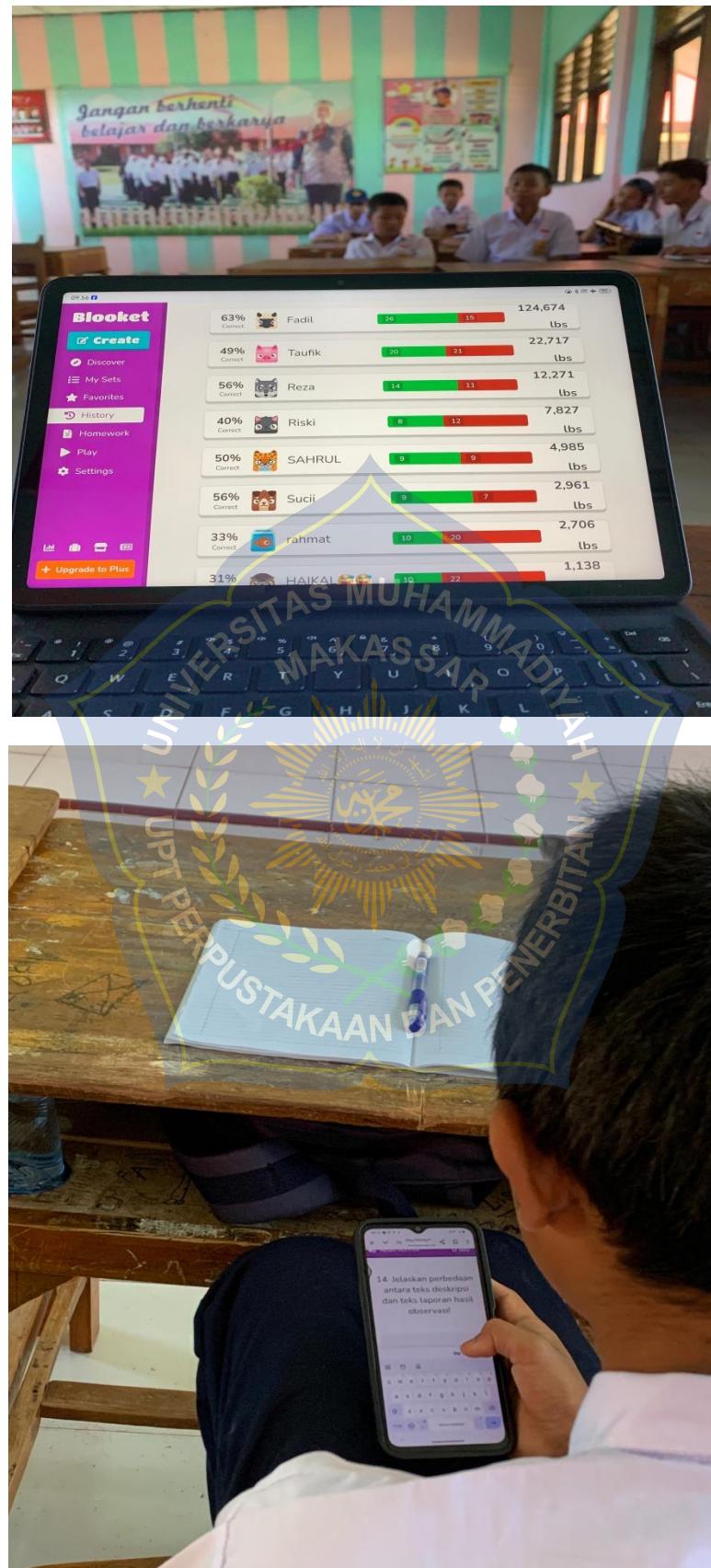


DOKUMENTASI PENELITIAN
Kelas Kontrol



Kelas eksperimen





Dokumentasi Penggunaan *Mobile Learning Blooket*

RIWAYAT HIDUP



Rahmat Kurnia, Lahir di Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan Pada tanggal 07 Mei 2001, Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara anak dari pasangan suami istri Bapak Kurniawan dan Ibunda Fatmawati, yang beralamat di Kabupaten Bantaeng Provinsi Sulawesi Selatan. penulis pertama kali masuk pendidikan di SD Inpres Campagalo dan tamat tahun 2013, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 4 Bisappu dan tamat pada tahun 2016, penulis kemudian melanjutkan pendidikan di MA Ma'arif Campagalo dan tamat pada tahun 2019. Penulis melanjutkan pendidikan dan terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Teknologi pendidikan S1 pada tahun 2020 dan selesai pada tahun 2025 dengan menyelesaikan study dengan judul “Efektivitas *Mobile Learning Blooket* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Di SMPN 4 Bissappu Kabupaten Bantaeng “

