

Similarity

by Turnitin Check

Submission date: 28-Jun-2025 02:09PM (UTC+0700)

Submission ID: 2473587405

File name: 14_Susanti_et_al_149-159.docx (139.04K)

Word count: 5340

Character count: 34660

THE EFFECTIVENESS OF USING BLOOKET MEDIA ON THE READING LITERACY SKILLS OF GRADE X STUDENTS IN READING BIOGRAPHICAL TEXTS

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA BLOOKET TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X

Fera Susanti¹⁾, Abu Yazid Adnan Quthny²⁾, Hemas Haryas Harja Susetya³⁾

¹⁾Indonesia, Universitas Islam Zainul Hasan, ferasusanti1303@gmail.com

²⁾Indonesia, Universitas Islam Zainul Hasan, a.yazid.aq@gmail.com

³⁾Indonesia, Universitas Islam Zainul Hasan, hemas.haryas@gmail.com

*Correspondence to: ferasusanti1303@gmail.com

Article History: Submitted 6 Mei 2025
Accepted 22 Mei 2025

Revision: 9 Mei 2025
Available Online 28 Juni 2025

ABSTRACT

Literasi membaca dalam kajian ini mencakup kemampuan untuk memahami dan menganalisis isi teks biografi. The study is based on the low reading literacy level of students and the need for innovative educational media that is engaging and relevant to the needs of today's students. The research method used in this study is quantitative with a quasi-experimental design. The research sample consists of 36 students from class XA as the experimental group and 34 students from class XB as the control group. The instruments used were student satisfaction questionnaires and tests (pre-test and post-test). Data dianalisis dengan bantuan software SPSS 22, meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, independent sample t-test, dan N-gain score. The results of the study showed that the questionnaire was valid and reliable (r calculated ≥ 0.632 and $\alpha = 0.761$). Independent sample t-test analysis revealed significant differences between the posttest results of the experimental and control groups (sig. $0.000 < 0.05$). The average N-gain score for the experimental group was 64.8%, which is considered moderately effective. Sebanyak 94% siswa merespons positif terhadap penggunaan media Blooket. Blooket media has proven to be effective in increasing reading literacy and motivating students through enjoyable learning media.

Keywords: blooket media, reading literacy, biography text

ABSTRAK

Literasi membaca dalam penelitian ini mencakup kemampuan memahami dan menganalisis isi teks biografi. Penelitian ini didasari oleh rendahnya tingkat literasi membaca siswa serta perlunya inovasi media edukasi yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa generasi saat ini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental. Sampel penelitian terdiri atas kelas XA sebanyak 36 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas XB sebanyak 34 siswa sebagai kelompok kontrol. Adapun instrumen yang digunakan adalah angket kepuasan siswa dan tes (pretest-posttest). Analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS 22 melalui uji validitas, uji reliabilitas, normalitas, homogenitas, independent sample t-test, dan N-gain skor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa angket dinyatakan valid dan reliabel (r hitung $\geq 0,632$ dan $\alpha = 0,761$). Uji independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kontrol (sig. $0,000 < 0,05$). Nilai rata-rata N-gain kelompok eksperimen sebesar 64,8% yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Sebanyak 94% siswa merespon positif terhadap penggunaan media Blooket. Media Blooket terbukti cukup efektif dalam meningkatkan literasi membaca dan memotivasi siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci: media blooket, literasi membaca, teks biografi

PENDAHULUAN

Pendidikan dipandang menjadi pondasi awal dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di periode modern seperti saat ini, keterampilan literasi membaca termasuk keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sebagai penunjang penguasaan di berbagai bidang ilmu lainnya. Menurut Abidin (2020) literasi membaca bukan hanya sekedar kegiatan membaca saja, tetapi juga menjadi dasar dalam menyelesaikan permasalahan kehidupan. Kemampuan literasi membaca menjadi kunci untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi yang diperlukan oleh siswa. Berdasarkan standar kompetensi literasi, siswa diharapkan memiliki kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang dibaca. Keterampilan tersebut dapat menjadi pendukung dalam keberhasilan belajar siswa di berbagai bidang. Siswa dengan kemampuan literasi membaca yang efektif akan semakin mudah menangkap informasi yang didapat. Selain itu, mereka juga dapat mengevaluasi informasi secara kritis untuk memastikan keakuratan informasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa literasi membaca memegang peranan penting dalam dunia pendidikan.

Namun, kenyataannya tingkat literasi membaca siswa di Indonesia hingga saat ini terhitung rendah. Berlandaskan pencapaian *the programme for international student assessment (PISA)* di tahun 2018, Indonesia memperoleh skor rata-rata 371 yang mengisi peringkat ke 74 dari 79 negara (Hewi & Shaleh 2020). Skor yang disebutkan mencerminkan rendahnya kecakapan siswa dalam memahami dan menganalisis suatu teks. Kondisi ini menunjukkan bahwa literasi membaca belum menjadi bagian dari budaya belajar yang kuat di kalangan pelajar Indonesia, sehingga perlu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Rendahnya tingkat literasi membaca siswa dapat dibuktikan oleh penelitian Kumiawan et al. (2023) yang menyatakan bahwa penyelenggaraan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di SD Negeri 1 Tegalandu mendapatkan skor 29,45% yang menunjukkan kemampuan literasi masih pada tingkat yang kurang. Selain itu, temuan dari Khosiah (2023), juga menyatakan kurangnya kemampuan literasi membaca pada siswa kelas 3 MI Misbahut Tholibin, Leces, Probolinggo. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permasalahan literasi membaca bukan hanya terjadi di satuan pendidikan tertentu. Masalah ini bersifat menyeluruh dan memerlukan perhatian khusus dari semua pihak.

Seperti halnya hasil pengamatan awal membaca di SMA Negeri 1 maron, peneliti melihat kondisi literasi membaca yang masih perlu ditingkatkan lagi. Meskipun sekolah tersebut sudah ada mengupayakan program literasi membaca, namun minat siswa terhadap program tersebut masih rendah. Banyak siswa yang belum sepenuhnya tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan literasi membaca tersebut. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat siswa terhadap literasi membaca dibutuhkan suatu solusi yang pantas dengan keperluan siswa di zaman yang terus berkembang ini. Terdapat suatu cara untuk mengembangkan minat siswa terhadap literasi membaca adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang unik, inovatif, dan sesuai dengan keperluan siswa. Terdapat suatu pendapat dari Fadilah et al. (2023) bahwasannya media pembelajaran merupakan sarana yang dijadikan alat penyampaian pesan dari pendidik atau sumber lainnya supaya tersampaikan dengan baik kepada siswa. Media pembelajaran yang unik dan dapat menarik dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan yang Nurhidayati et al. (2023) yang memaparkan bahwa, upaya untuk membangun motivasi siswa dalam belajar ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan unik. Jadi, pemilihan media pembelajaran yang sesuai tentu diperlukan dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Adapun manfaat media yang sesuai dapat mengembangkan pengetahuan materi yang ditelaah oleh siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh Suhaemi et al. (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran jenis visual dan audio visual dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang ada pada mata pelajaran IPS di kelas III. Selain itu, temuan Susetya, (2019) menjelaskan bahwa media juga dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengkaji dan memahami materi yang dipelajari. Maka dari itu, dalam proses belajar penting untuk mempertimbangkan penggunaan media yang efektif. Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, menurut Ashar dalam buku Kusuma (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi 4 yakni media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia. Multimedia ini merupakan jenis media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media dan teknologi atau alat bantu dalam proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan seperti komputer, LCD, gawai dan internet. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan minat siswa terhadap literasi membaca. Hal tersebut disebabkan karena

siswa lebih tertarik dengan tampilan visual yang interaktif dan akses mudah yang ditawarkan teknologi digital.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan literasi membaca. Seperti temuan Gogahu & Prasetyo (2020) menjelaskan bahwa penggunaan *E-Bookstory* sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa. Namun, pada penelitian sebelumnya masih terbatas pada media berbasis teks atau *e-book*, sementara untuk penemuan media berbasis game masih minim. Agustina et al. (2024) menemukan bahwa, dengan memanfaatkan game sebagai media pembelajaran, motivasi siswa dapat meningkat lebih tinggi dibanding metode konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis game memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan. Media digital dapat menjadi alat untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar yang saat ini terus berkembang seperti munculnya platform, aplikasi edukasi, dan media sosial. Namun, masih ada kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran modern yang lebih menekankan penggunaan teknologi dan metode konvensional yang masih banyak digunakan di sekolah. Kesenjangan ini terjadi karena terbatasnya akses dan kurangnya kemampuan guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi. Salah satu langkah untuk menjembatani hal tersebut, melalui pemanfaatan media pembelajaran yang mudah digunakan seperti media *Blooket*.

Media *Blooket* merupakan salah satu media yang berbasis platform berupa kuis dengan menyajikan beragam mode permainan yang menarik. Adapun fitur mode permainan dalam media *Blooket* berjumlah 14, yaitu *Monster Brawl, Gold Quest, Crypto Hack, Fishing Frenzy, Deceptive Dinosaurs, Blook Rush, Battle Royal, Tower Defense, Cafe, Factory, Racing, Crazy Kingdom, Tower of Doom, dan Classic*. Platform ini dibuat oleh Bn Stewart dan hasil buaatannya dipegang oleh *Blooket LLC* (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022). Pengguna dapat mengakses media *Blooket* melalui gawai, laptop, dan komputer yang terhubung dengan internet. Namun, untuk pemandu atau *host* dalam permainan *Blooket* perlu menggunakan laptop atau komputer karena memerlukan tampilan secara langsung dan luas. Media *Blooket* dapat menjadi sarana untuk melakukan evaluasi pembelajaran seperti kuis, ulangan, dan pekerjaan rumah. Selain itu, media *Blooket* juga dapat menunjang minat siswa terhadap literasi membaca. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *Blooket* ini mendorong siswa untuk berkompetisi, yang dimulai dari siswa membaca dan memahami sebuah bacaan terlebih dahulu agar dapat menjawab kuis dengan baik dan memenangkan kompetisi. Jadi, media *Blooket* ini dapat berdampak positif terhadap pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil penelitian (Faruq & Amri, 2023) memaparkan jika penggunaan *Blooket* memiliki efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Mandarin siswa kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. Selain itu, penemuan dari Nabila & Nurhamidah (2024), menunjukkan bahwa media *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan efektif jika dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas.

Saat ini, berbagai media digital telah tersedia untuk mendukung proses pembelajaran, seperti *Kahoot* dan *Quizzi*. Namun, media *Blooket* dipilih sebagai fokus penelitian ini karena menawarkan berbagai keunggulan, seperti variasi mode permainan yang menarik, interaktivitas, dan kemampuannya memadukan strategi membaca dengan kompetisi yang intensif. Berbeda dengan *Kahoot* yang lebih fokus pada kecepatan dalam menjawab soal, *Blooket* memungkinkan siswa terlibat lebih lama melalui mode permainan seperti *Fishing Frenzy* dengan level dan akumulasi poin yang dapat menekankan pemahaman isi kuis, bukan sekedar kecepatan menjawab. Hal tersebut relevan untuk mendorong kemampuan literasi membaca, sebab siswa diharuskan membaca dan memahami teks bacaan terlebih dahulu sebelum bisa menjawab kuis dengan benar dan memenangkan permainan. Oleh karena itu, pemilihan media *Blooket* dinilai paling relevan untuk mencapai tujuan peningkatan literasi membaca.

Media *Blooket* dapat diterapkan di segala bidang ilmu, termasuk bahasa Indonesia. Pelajaran bahasa Indonesia memiliki beragam materi, salah satunya materi teks biografi yang dipelajari oleh siswa kelas X. Teks biografi memiliki tujuan untuk memberikan gambaran mengenai perjalanan hidup tokoh yang dibahas dapat dijadikan keteladanan (Wahyuni & Linda, 2021). Teks biografi bukan sekedar berisi biodata saja, tetapi lebih kompleks karena juga berisi tentang pandangan, perasaan, pemikiran, hingga peristiwa yang dialami tokoh (Gumilar & Aulia, 2021). Teks biografi juga berperan penting dalam mengajarkan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan dan pemahaman terhadap tokoh-tokoh dalam sejarah Indonesia. Pernyataan tersebut menjadi alasan penelitian dalam memilih materi teks biografi, karena teks biografi bukan hanya memberikan informasi tentang tokoh tertentu, tetapi juga mencerminkan konteks sosial, budaya dan sejarah yang dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap kehidupan.

Saat ini, sejumlah guru masih menghadapi tantangan untuk meningkatkan literasi membaca. Kurangnya ketertarikan siswa pada kegiatan literasi membaca menjadi permasalahan yang kerap muncul dalam proses peningkatan literasi membaca. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa pada materi teks biografi di kelas 10 SMA Negeri 1 Maron. Meskipun dampak positif dari penggunaan media *Blooket* telah banyak diteliti, namun penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan media *Blooket* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa pada materi teks biografi di tingkat SMA, khususnya di SMA Negeri 1 Maron masih sangat terbatas. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya penelitian lanjutan yang lebih terarah dan kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, disimpulkan bahwa terdapat gap penelitian yaitu kurangnya kajian yang fokus untuk menguji efektivitas media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa, terutama pada materi teks biografi di tingkat SMA. Media *Blooket* cocok digunakan sebagai media pembelajaran, karena *Blooket* menggabungkan unsur kompetisi dan interaktivitas. Media *Blooket* mampu mendorong keterlibatan siswa yang dapat meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Maka dari itu, terdapat suatu tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Blooket* dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas X pada materi teks biografi di SMA Negeri 1 Maron. Selain itu, penelitian ini akan menggambarkan respon siswa kelas XA terhadap penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi. Jadi, penelitian ini bukan hanya menyoroti hasil dari penggunaan media *Blooket* saja, tetapi juga memperhatikan tanggapan siswa sebagai faktor pendukung efektivitas pembelajaran. SMA Negeri 1 Maron dipilih menjadi situs penelitian karena memiliki beberapa keunggulan yang menjadikan sekolah tersebut ideal untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Blooket* dalam mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa kelas X pada teks biografi. Sekolah ini telah menerapkan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengamati keefektifitasan media *Blooket* dalam membangun kemampuan literasi membaca siswa. Selain itu, akses internet di SMA Negeri 1 Maron telah memadai untuk mendukung proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* dengan jenis *nonequivalent control group design*. *Quasi Experimental Design* melibatkan dua kelompok dalam penelitian, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Isnawan, 2020). Kelompok eksperimen menerima intervensi khusus dan kelompok kontrol menjadi pembandingnya. Untuk menghindari bias dalam pengelompokan, peneliti membuat pembagian kelompok berdasarkan kelas yang terdapat di sekolah (*intact group*) dan bukan diacak (*random*). Tujuan dari hal tersebut adalah untuk mempertahankan struktur kelas yang ada, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara alami sesuai dengan situasi kelas seperti hari-hari biasanya. Menurut Abdullah et al. (2022) Populasi merujuk pada keseluruhan objek penelitian yang menjadi fokus penelitian, seperti nilai tes dan peristiwa yang relevan dengan penelitian tersebut. Populasi yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas X yang ada di SMA Negeri 1 Maron. Sedangkan, bagian lebih kecil dari populasi yang masih memiliki karakteristik yang sama dengan populasi disebut sampel. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019). Jadi sampel yang dipakai adalah 36 siswa kelas XA sebagai kelas eksperimen dan 34 siswa kelas XB sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang diperlukan (Hasminur et al., 2022). Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes. Untuk mengukur suatu instrumen (angket) penelitian, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas yang dilakukan sebelum disebar kepada responden sebenarnya. Validitas instrumen diuji dengan menggunakan korelasi pearson antara skor item dengan skor total, kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden uji coba 10 siswa, yaitu sebesar 0,632. Item angket dapat dikatakan, jika r hitung $\geq 0,632$. Sedangkan, uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui kestabilan dan konsistensi instrumen meskipun digunakan di waktu yang berbeda (Abdullah et al., 2022). Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $\geq 0,6$. Setelah instrumen terbukti valid dan reliabel barulah dilakukan penyebaran instrumen kepada responden sebenarnya. Sebagai pendukung, berikut indikator pada angket penelitian:

Tabel 1. Indikator Angket

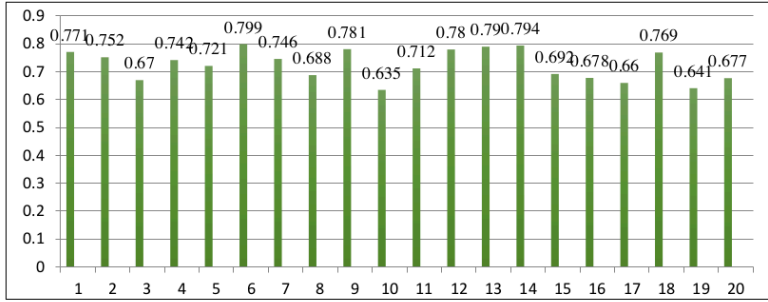
Aspek	Indikator
Keterarikan dan Kesenangan	Media <i>Blooket</i> menarik digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia
Siswa terhadap Media <i>Blooket</i>	Pembelajaran teks biografi menjadi interaktif dan menyenangkan dengan <i>Blooket</i> Belajar sambil bermain dengan <i>Blooket</i> menghibur Pembelajaran dengan <i>Blooket</i> lebih menyenangkan daripada media konvensional Game dalam <i>Blooket</i> menarik
Kemudahan	<i>Blooket</i> mudah dioperasikan oleh siswa
Penggunaan dan Teknologi	<i>Blooket</i> membantu meningkatkan pemanfaatan teknologi Mengalami kesulitan menggunakan <i>Blooket</i>
Peningkatan Literasi Membaca dan Minat Belajar	<i>Blooket</i> meningkatkan minat terhadap literasi membaca Penggunaan <i>Blooket</i> meningkatkan minat terhadap sejarah tokoh-tokoh biografi <i>Blooket</i> membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca
Pemahaman Materi Teks Biografi	Kuis dan permainan membantu memahami struktur dan unsur kebahasaan teks biografi <i>Blooket</i> tidak membantu memahami struktur teks biografi <i>Blooket</i> tidak membantu memahami unsur kebahasaan
Kesesuaian dan Penerapan Media <i>Blooket</i>	<i>Blooket</i> dapat diterapkan pada mata pelajaran lain <i>Blooket</i> tidak cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia Siswa lebih suka tanpa <i>Blooket</i> <i>Blooket</i> tidak memberi pengalaman belajar yang efektif
Efisiensi Waktu dan Beban Belajar	Merasa terbebani oleh kuis dalam <i>Blooket</i> Pembelajaran dengan <i>Blooket</i> memakan terlalu banyak waktu

Adapun analisis data yang terdapat pada penelitian ini dibantu dengan software SPSS versi 22 dan menggunakan beberapa teknik analisis data yakni uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test*, dan uji N-gain skor. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas untuk mengetahui data dari kedua kelompok memiliki varian yang sama atau tidak. Setelah data dipastikan berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya melakukan uji *independent sample t test*. Uji *independent sample t test* bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol. Dinyatakan memiliki perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol, apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Setelah uji *independent sample t test*, peneliti melanjutkan dengan uji N-Gain skor. Uji N-gain skor dilakukan untuk mengukur keefektifitasan penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa uji validitas dan uji reliabilitas, data angket kepuasan, uji statistik, dan uji hipotesis. Sebelum mengumpulkan data penelitian, peneliti akan melakukan uji validitas dan reliabilitas kepada 10 responden uji coba yang diambil dari luar populasi. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan kepada responden di luar populasi dengan alasan untuk menghindari bias yang mungkin timbul jika responden yang digunakan sama antara uji coba dengan responden sebenarnya. Sebelum membahas hasil uji tersebut, perlu ditegaskan bahwa literasi yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis isi teks biografi secara mendalam. Literasi membaca bukan hanya mengenali kata-kata saja, tetapi juga memahami makna tersirat, menarik kesimpulan yang tepat, dan mengaitkan informasi yang didapat dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya. Instrumen yang akan digunakan untuk uji validitas adalah angket sebanyak 20 butir item pernyataan dengan perolehan skor untuk butir positif (item 1-10) skornya 5-4-3-2-1 dan butir negatif (item 11-20) skor 1-2-3-4-5. Terdapat suatu tujuan dalam melakukan uji validitas yaitu untuk mengetahui kevalidan dari setiap item angket yang digunakan. Apabila tabulasi untuk uji coba angket kepada 10 responden, maka dibutuhkan koefisien korelasi 0,632 (5%)-0,765 (1%). Jadi item dapat dikatakan valid apabila r hitung melebihi r tabel pada taraf 5%. Uji validitas ini dilakukan dengan bantuan software SPSS 22. Hasil dari uji validitas angket dengan bantuan SPSS 22 yang telah disederhanakan dengan wujud diagram, yaitu:



Gambar 1. Hasil Uji Validitas Angket

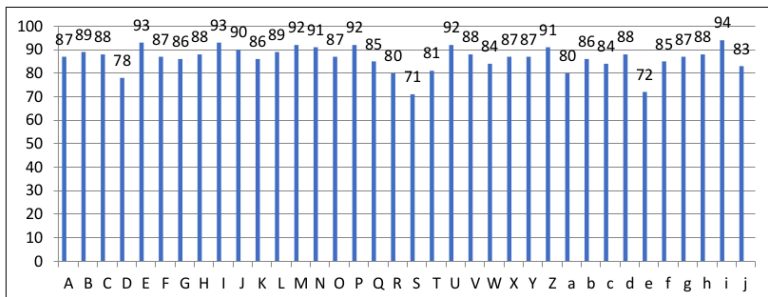
Adapun hasil uji validitas di atas, menyatakan semua butir item korelasinya berada di atas 0,632. Artinya setiap item angket di atas dapat dikatakan valid karena nilai korelasinya melebihi korelasi di taraf 5%. Setelah uji validitas, selanjutnya menguji reliabilitas. Uji reliabilitas untuk memahami konsistensi angket yang digunakan secara berulang. Uji reliabilitas dapat diukur dengan rumus *Cronbach Alpha* yang menurut Sujarweni (2014) angket dapat dikatakan reliabel apabila nilainya lebih dari 0,6. Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan *software* SPSS 22. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	21

Sesuai dengan data uji reliabilitas tersebut, nilai Cronbach's Alpha adalah 0,761, yang artinya nilai tersebut termasuk sangat besar dari 0,6. Jadi, butir angket dikatakan reliabel sebagai instrumen dengan nilai 0,761. Berdasarkan hasil kedua uji instrumen dapat disimpulkan bahwa instrumen angket dinyatakan valid dan reliabel. Jadi, instrumen angket dapat disebar kepada responden penelitian sebenarnya.

Setelah angket dikatakan valid dan reliabel, maka peneliti dapat menyebarkan angket kepada responden sebenarnya yakni siswa kelas XA SMA Negeri 1 Maron. Berikut hasil dari penyebaran angket kepada siswa kelas XA sebanyak 36 responden yang telah disederhanakan dengan diagram dibawah ini.



Gambar 2. Hasil Penyebaran Angket

Berdasarkan skor hasil angket di atas, dapat dilihat bahwa sebanyak 34 atau 94% bahwa penggunaan Media *Blooket* termasuk kategori baik dan sebanyak 2 siswa atau 6% menjawab bahwa

penggunaan media *Blooket* termasuk ke dalam kategori sedang. Jadi, dapat dinyatakan bahwa media *Blooket* dapat dikatakan media pembelajaran yang berkategori baik.

Selanjutnya uji statistik yang dibuat dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk memahami data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal atau tidak. Menurut (Sahir, 2021) mengatakan normal apabila nilai signifikansinya $> 0,05$. Hasil uji normalitas dengan menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel, yaitu:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas SPSS 22

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Eksperimen A	,142	36	,065	,951	36	,114
Posttest Eksperimen A	,142	36	,065	,942	36	,060
Pretest Kontrol B	,138	34	,102	,955	34	,170
Posttest Kontrol B	,139	34	,092	,942	34	,072

a. Lilliefors Significance Correction

Sesuai tabel di atas menyatakan bahwa, nilai sig. pretest kelompok eksperimen ialah 0,065. Nilai sig *posttest* kelompok eksperimen yaitu 0,065. Nilai sig pretest kelompok kontrol ialah 0,102. Nilai sig *pretest* kelompok eksperimen yaitu 0,092. Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen maupun kontrol melebihi nilai 0,05, maka dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas dari kedua sampel. Apabila nilai signifikansi pada *based on mean* lebih besar dari 0,05 sudah termasuk homogen. Adapun tabel dari data uji homogenitas:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas SPSS 22

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,069	1	68	,794
	Based on Median	,074	1	68	,786
	Based on Median and with adjusted df	,074	1	67,710	,786
	Based on trimmed mean	,071	1	68	,790

Sesuai tabel di atas, nilai signifikansi pada *based on mean* lebih besar dari 0,05 yakni 0,794 yang artinya dapat dikatakan berdistribusi homogen.

Setelah melakukan uji statistik dan hasilnya telah berdistribusi normal maupun homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan uji *independent sample t test*. Tujuan dari uji *independent sample t test* ini adalah untuk membuktikan perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dari kelompok eksperimen yang menggunakan media *Blooket* dalam proses pembelajaran dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Blooket*. Apabila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat dinyatakan ada perbedaan signifikan antara nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini hasil uji *independent sample t test*:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample t Test SPSS 22

Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil	Equal variances assumed	1,467	,230	12,889	68	,000	29,967	2,325
	Equal variances not assumed			12,807	63,088	,000	29,967	2,340

5 Hasil uji *independent sample t test* tersebut, menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0.000 dan lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media *Blooket* memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Dampak tersebut terjadi karena *Blooket* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran melalui elemen gamifikasi yang interaktif, sehingga proses belajar lebih menarik.

Selanjutnya akan dilakukan uji N-gain skor. N-gain skor dilakukan untuk menentukan keefektifitasan penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Kategori pemerolehan nilai N-Gain Skor berpacu pada pengkategorian tafsiran efektifitas N-Gain berdasarkan klasifikasi Hake (1999) dalam penelitian Nashiroh et al. (2020) yakni apabila nilai rata-rata < 40 %, maka dikatakan tidak efektif; apabila nilai rata-rata antara 40% - 55%, maka dikatakan kurang efektif; apabila nilai rata-rata antara 56% - 75%, maka dikatakan cukup efektif; dan apabila nilai rata-rata > 76 % maka dikatakan efektif. Berikut hasil dari uji N-gain skor:

Tabel 6. Hasil Uji N-gain Skor

	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Skor Rata-rata (mean)	64,75	3,9368
Skor Minimal	-54	-92
Skor maksimal	100,00	63

Hasil uji perhitungan N-Gain di atas menunjukkan bahwa, nilai rata-rata N-gain skor kelompok eksperimen (diterapkan media *Blooket*) adalah sebesar 64,75%, mengacu pada klasifikasi Hake (1999), nilai tersebut masuk dalam kategori cukup efektif, yang berarti penggunaan media *Blooket* dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Penggunaan media *Blooket* tergolong cukup efektif karena dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti durasi penggunaan media *Blooket* yang singkat dan masih ada beberapa siswa yang kesulitan atau belum terbiasa menggunakan media berbasis digital seperti *Blooket*, sehingga membutuhkan adaptasi lebih lama untuk hasil yang optimal.

11 Pembahasan

2 Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Maron pada tanggal 2025. Instrumen yang digunakan berupa lembar tes dan butir angket yang menjadi alat untuk memperoleh. Tes dalam penelitian ini berbentuk pretest dan *posttest* yang terdiri atas 15 soal pilihan ganda untuk *pretest* dan 4 soal uraian untuk *posttest*. Sedangkan instrumen angket terdiri atas 20 pernyataan dan pilihan jawaban yang telah 6 disediakan oleh peneliti antara sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas XA dan XB di SMA Negeri 1 Maron.

Data penelitian ini diperoleh dari penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa pada teks biografi kelas X di SMA Negeri 1 Maron. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis berupa uji *independent sample t test* yang menyatakan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang artinya lebih kecil dari 0,05. Uji *independent sample t test* ini memiliki tujuan untuk 12 memberikan suatu pemahaman apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dari kelompok eksperimen yang menggunakan media *Blooket* dan kelompok kontrol yang tidak 4 menggunakan media *Blooket*. Jadi dari hasil uji tersebut dapat disimpulkan jika terdapat suatu perbedaan yang signifikan dari nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nabila & Nurhamidah (2024) yang menyatakan bahwa, media *Blooket* efektif meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMK. Persamaan ini menunjukkan bahwa efektivitas media *Blooket* bukan hanya berlaku pada tingkatan SMK, namun juga dapat diterapkan di tingkat SMA. Selain itu penelitian ini juga memberikan kontribusi tambahan yakni mengukur efektivitas bukan hanya dari segi motivasi, namun juga dari hasil belajar yang telah melalui uji statistik. Hal tersebut belum tergambar secara mendalam dalam studi yang dilakukan oleh Nabila & Nurhamidah, yang lebih fokus pada aspek motivasi.

Selain itu, terdapat cara untuk memahami suatu keefektifitasan penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi siswa, yaitu peneliti juga melakukan uji N-gain skor. Hasil dari uji N-gain skor ini menyatakan bahwa nilai rata-rata N-gain skor dari kelas eksperimen adalah 64,7542% atau 64,8% yang artinya berada diantara 56% - 75% yang tergolong dalam kategori cukup efektif.

Sedangkan, untuk nilai rata-rata N-gain skor kelas kontrol adalah 3,9368% yang artinya kurang dari 40% yang tergolong dalam kategori tidak efektif. Jadi dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Blooket* terhadap kemampuan literasi membaca siswa pada teks biografi di kelas X SMA Negeri 1 Maron dinyatakan cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Pernyataan tersebut bukan hanya karena media *Blooket* menyenangkan, tetapi juga karena model pembelajaran interaktif memicu daya saing dan rasa ingin tahu siswa. Krisnawati & Prabowo (2025) mengemukakan bahwa fitur kompetitif dan *reward* pada *Blooket* mampu menstimulasi motivasi intrinsik siswa untuk membaca dan memahami teks dengan lebih serius.

Respon siswa terhadap penggunaan media *Blooket* dapat dilihat dari hasil angket yang menyatakan 94% atau 34 responden dari 36 responden dikategorikan baik dan 6% atau 2 responden dikategorikan sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa lebih banyak yang suka dengan media *Blooket*, karena media *Blooket* bukan hanya untuk belajar saja tetapi juga untuk bermain di tengah-tengah proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan dengan permainan dapat membuat semangat dan motivasi belajar siswa semakin berkembang. Kesimpulannya siswa memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media *Blooket* sebagai media pembelajaran.

Temuan tersebut selaras dengan penelitian Astindari et al. (2024) yang juga mengungkapkan bahwa integrasi *Blooket* dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa karena pendekatannya yang menyenangkan dan berbasis permainan. Artinya pembelajaran tidak hanya harus informatif tetapi juga harus menyenangkan agar siswa merasa lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Berbeda dengan studi Astindari yang hanya fokus pada keterlibatan emosional dan kognitif siswa, dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan tersebut berkontribusi nyata terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa secara terukur. Secara sederhana dapat dikatakan penelitian ini bukan hanya mendukung tetapi juga memperluas temuan dari Astindari.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Blooket* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas X pada materi teks biografi di SMA Negeri 1 Maron. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-gain skor kelompok eksperimen yakni sebesar 64,8% yang tergolong cukup efektif, serta diperkuat oleh hasil uji *Independent Sample t Test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, *Blooket* dapat menjadi solusi alternatif dalam proses pembelajaran dalam mengatasi rendahnya tingkat literasi membaca siswa. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Blooket* dapat dijadikan pilihan media digital untuk membantu guru dalam melakukan penilaian berbasis teknologi yang menarik.

Selain itu, hasil angket dalam penelitian ini menunjukkan bahwa 94% siswa merespon positif terhadap penggunaan media *Blooket*. Siswa merasa antusias, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran materi teks biografi. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media *Blooket* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dengan menggabungkan unsur permainan dengan edukasi. Temuan ini menegaskan bahwa media *Blooket* sangat relevan dengan karakteristik siswa generasi saat ini dan berpotensi besar untuk diterapkan secara luas sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., FadillaT, Z., TAqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Abidin, N. R. Z. (2020). Literasi Membaca Sebagai Upaya Pembentuk Karakter Peserta Didik (Jujur dan Bertanggung Jawab). *Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, 3(1), 790–797. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/download/669/587>
- Agustina, T. H., Rienovita, E., & Emilzoli, M. (2024). Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1475–1484. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., Aditia, M., & Artikel, I. (2024). Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Game Blooket Tingkat Sd/Mi Di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 2024.

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 01–17.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, *1*(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Gumilar, S. I., & Aulia, F. T. (2021). Buku Panduan Guru Cerdas Cergas Berbahasa Dan Bersastra Indonesia Kelas X. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat Cetakan* (Vol. 1).
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, *10*(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hasminur, Zulhaini, Hadi, A. R., & Sinaga, M. (2022). Keefektifan Penggunaan Storyboard dalam Pembuatan Film Pendek sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdot. *10*(2), 52–63. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).11219](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).11219) Citation:
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, *04*, 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018>
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Khosiah, N. (2023). Strategi Guru Kelas Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Mi Misbahut Tholibin Leces - Probolinggo. *AL IBTIDAIYAH: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *4*(2), 116–127. <https://doi.org/10.46773/ibtidaiyah.v4i2.779>
- Krisnawati, & Prabowo, R. R. (2025). Penggunaan Game Blooket di Website Sebagai Penunjang Pembelajaran di SMP Negeri 19 Surabaya. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi*, *05*(03), 1–23.
- Kurniawan, P. Y., Subyantoro, Zulaeha, I., & Yuniawan, T. (2023). Kemampuan Literasi Siswa Kelas V dalam Pelaksanaan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) di SD Negeri 1 Tegalgandu Brebes. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2023*, 595–601. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Kusuma, J. W. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>
- Nashiroh, P. K., Ekarni, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, *17*(1), 43–52.
- Nurhidayati, V. N., Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, *10*(2), 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd. *Jurnal Holistika*, *4*(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press 74.
- Susetya, H. H. H. (2019). Multimedia Interaktif Dengan Strategi Episodic Mapping Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa Sma. *Hasta Wiyata*, *2*(1), 55–61. <https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2018.002.01.06>
- Wahyuni, N., & Linda, W. (2021). Penguasaan Puebi dan Keterkaitannya dengan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa SMA. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, *1*(2), 86–92.

<https://doi.org/10.31539/literatur.v1i2.2406>

Similarity

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
2	zombiedoc.com Internet Source	1%
3	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	1%
4	repository.usd.ac.id Internet Source	1%
5	Putri Nur Hotim Hodijah, Wahyu Lestari, Darwin Djeni. "Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) Sevimaedlink Terhadap Kamandirian Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif", Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2025 Publication	1%
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
10	pusdiklattekniskemenag.e-journal.id Internet Source	1%

11	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1%
12	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	1%
13	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On