

5 Srimiati et al 249–262-SM

by Journal Check

Submission date: 02-Aug-2026 01:34AM (UTC+0700)

Submission ID: 2411113393

File name: 5_Srimiati_et_al_249_262.docx (256.08K)

Word count: 6673

Character count: 41344

40 PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS BLOOKET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS BERITA

40 DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME BASED ON BLOOKET TO IMPROVE NEWS TEXT WRITING SKILLS

Srimati¹⁾, Tri Indah Kusumawati²⁾

¹⁾Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, srimati0314223047@uinsu.ac.id

²⁾Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia, triindahkusumawati@uinsu.ac.id

*Correspondence to: srimati0314223047@uinsu.ac.id

Article History:	Received	Revision	Accepted	Published
	May 26, 2026	June 8, 2026	June 21, 2026	June 28, 2026

67 Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi yang menggunakan platform *Blooket* guna meningkatkan kemampuan menulis berita siswa kelas VII di SMP PAB 21 Pematang Johar. Penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* melalui model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Sementara itu, pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Alat yang dipakai pada penelitian ini mencakup lembar validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon dari guru dan siswa, serta tes *pretest*, *posttest* dan *N-Gain*. Penelitian ini melibatkan 25 siswa dari kelas VII di SMP PAB 21 Pematang Johar. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa *game* edukasi berbasis *Blooket* mendapatkan validasi sebesar 97% dari ahli media, 91% dari ahli materi, dan 85% dari ahli bahasa, yang semuanya berada dalam kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media mencapai 88% dan respon guru berkisar di angka 90%, juga dalam kategori sangat baik. Selain itu, analisis *N-Gain* menghasilkan skor 0,81 dengan persentase 81,11%, tergolong dalam kelompok tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukasi berbasis *Blooket* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII di SMP PAB 21 Pematang Johar.

Kata Kunci

Game Edukasi, *Blooket*, Menulis Berita, *ADDIE*

54 Abstract

This study aims to develop an educational game using the *Blooket* platform to improve the news writing skills of seventh-grade students at SMP PAB 21 Pematang Johar. This research applies the *Research and Development (R&D)* approach through the *ADDIE* model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Meanwhile, data collection is carried out using observation, interviews, questionnaires, and tests. The instruments used in this study include validation sheets from media experts, material experts, language experts, response questionnaires from teachers and students, as well as *pretests*, *posttest* and *N-Gain* tests. This study involved 25 students from the seventh grade of SMP PAB 21 Pematang Johar. The findings of this study indicate that *Blooket*-based educational games received validation of 97% from media experts, 91% from material experts, and 85% from language experts, all of which fall into the very feasible category. Student responses to the media reached 88% and teacher responses were around 90%, also in the very good category. In addition, the *N-Gain* analysis yielded a score of 0.81 with a percentage of 81.11%, classified in the high group. This indicates that *Blooket*-based educational games are effective in improving the news text writing skills of seventh-grade students at SMP PAB 21 Pematang Johar.

Keywords

Educational Game, *Blooket*, News Writing, *ADDIE*

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis adalah salah satu keahlian berbahasa yang sangat penting untuk mendukung kegiatan sehari-hari serta lingkungan kerja. Menulis adalah aktivitas belajar yang sangat penting di sekolah (Rambe, 2023). Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi penting yang wajib dikuasai oleh setiap pelajar dalam proses pembelajaran, menulis membantu siswa belajar berpikir kritis, mengkomunikasikan ide dan gagasan dengan jelas, dan berkomunikasi secara lancar. Sasaran utama dari pelajaran bahasa Indonesia adalah meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dengan cara yang benar, melalui penguasaan empat aspek berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Bahasa Indonesia termasuk salah satu pelajaran yang harus diambil, mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, (Kusumawati, 2022).

Kemampuan menulis pelajar bisa ditingkatkan dengan cara membiasakan dan mengembangkan aktivitas menulis secara langsung. Menulis adalah keterampilan yang dapat dipraktikkan dan dikembangkan. Oleh karena itu, menulis secara intensif sangat diperlukan bagi peserta didik, karena menulis merupakan suatu proses (Putri & Devianty, 2024). Pembelajaran tentang kemampuan menulis, khususnya berita, telah dimulai sejak siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama. Dengan kata lain, para siswa diharapkan dapat menemukan inti atau ringkasan berita dan menuliskan kembali informasi yang mereka tangkap dalam berbagai format.

Teks berita adalah laporan tentang kejadian terbaru atau yang sudah berlangsung, disampaikan dengan lisan melalui media elektronik seperti TV, atau tertulis di media cetak. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan dalam menulis berita harus diperbaiki, jika tidak para pelajar akan menghadapi penurunan dan kebuntuan dalam menyampaikan pemikiran dan ide mereka melalui tulisan berita. Tulisannya berfungsi sebagai sarana ekspresi yang memungkinkan individu untuk menyampaikan ide dan gagasan dengan efektif.

Wiyanto (2012) menyatakan berita dapat diartikan sebagai penyampaian informasi atau laporan yang membahas suatu kejadian yang sedang terjadi. Basuki (2009) menguraikan berita merupakan sebuah laporan yang menyajikan informasi mengenai kejadian atau gagasan yang penting dan menarik minat masyarakat. Pada dasarnya, berita adalah segala sesuatu yang sedang trending dan disebarluaskan kepada publik melalui berbagai media, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, dan internet. Sebuah berita terdiri dari tiga unsur utama, yaitu judul, teras, dan isi berita. Judul berperan sebagai inti yang menyimpulkan keseluruhan informasi dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian pembaca. Teras (*lead*) berisi rangkuman inti berita yang disusun secara singkat dan padat agar pembaca tertarik untuk membaca lebih lanjut. Sementara itu, tubuh (*body*) merupakan bagian yang menguraikan informasi secara lebih rinci dan mendalam mengenai peristiwa atau data yang disampaikan. Pembelajaran teks berita tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan memahami isi sebuah informasi, tetapi juga menganalisis unsur-unsur penting yang terkandung di dalamnya, seperti apa, siapa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana (ADIKSIMBA/5W+1H). Menelaah unsur-unsur berita merupakan kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan pola pikir yang logis, terstruktur, dan kritis terhadap berbagai kejadian. (Ansar et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi, guru masih menggunakan buku pelajaran sebagai sumber utama dalam proses belajar. Kurangnya pemanfaatan fasilitas praktik dan teknologi secara maksimal menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep-konsep rumit karena kurangnya interaksi langsung dengan materi. Selanjutnya, ada kendala lain juga menyulitkan peserta didik untuk mengerti pelajaran, yakni tantangan dalam meningkatkan pemahaman secara mandiri di rumah. Metode pengajaran yang diterapkan kini cuma mengandalkan buku untuk dijadikan referensi, akibatnya peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengulas kembali materi di rumah.

Pandangan ini sejalan dengan riset yang telah dilaksanakan oleh Herdani et al., (2025) menguraikan bahwa kini pengajaran sebatas mengandalkan buku sebagai sumber belajar, akibatnya peserta didik tidak bisa melakukan lagi pelajaran di mana pun. Dalam penelitiannya Windawati & Koeswanti (2021) juga mengungkapkan bahwa guru masih menerapkan cara mengajar dengan ceramah, yang membuat siswa cepat merasa jenuh. Selain itu, para pengajar belum memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran, hingga saat pemanfaatan media pembelajaran mereka sebatas pada sarana audio visual, visual grafis, objek-objek di lingkungan sekitar. Penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan guru yang hanya mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber, serta penerapan

metode ceramah yang membuat siswa mudah merasa jenuh. Selain itu, variasi media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan. sebagai hasilnya, siswa meng alami kesulitan dalam mengulang materi di rumah dan kurang mendapatkan pengalaman belajar yang menarik serta interaktif. Permasalahan ini menggambarkan perlunya media pengajaran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi pendidikan menjadi salah satu pilihan yang bisa diterapkan untuk menghasilkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa saat ini.

Perkembangan teknologi kini telah masuk ke dalam fase industri 4. 0, yang berpengaruh pada banyak aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Perkembangan ini harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia menghadapi tantangan utama, yaitu minimnya inovasi dalam metode dan alat pembelajaran, yang mengakibatkan siswa merasa jenuh untuk mengikuti proses belajar di kelas (Budiman, 2022). Untuk meningkatkan mutu pendidikan kita, dibutuhkan inovasi dan pembaruan dalam model serta media edukasi yang digunakan dalam pembelajaran. Model dan media yang baru harus mampu menghasilkan perubahan positif dalam hasil belajar serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar, sehingga mutu dan kuantitas pendidikan kita dapat berkembang. Agar hasil pembelajaran dapat terwujud, seorang guru perlu menerapkan metode mengajar yang sesuai. Langkah ini akan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan prestasi akademik mereka (Kusumawati, 2022).

Penggunaan *Blooket* sebagai game edukasi merupakan salah satu jenis inovasi yang layak untuk dikembangkan. *Blooket* adalah aplikasi belajar interaktif dan relatif baru, karena diluncurkan pada tahun 2020, berbasis website yang berbentuk permainan kuis dan bisa digunakan sebagai alat untuk belajar. *Blooket* merupakan aplikasi kuis edukasi online yang mengintegrasikan bahan pelajaran dengan berbagai jenis permainan yang menarik, seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, dan *Battle Royale* (Krisnawati, 2025). Game *Blooket* adalah platform pendidikan yang menggabungkan permainan, di mana para pengajar mengadakan kuis dengan beragam pertanyaan, dan siswa memberikan jawaban menggunakan perangkat teknologi. Alat ini menekankan pada penilaian, terutama penilaian formatif berupa kuis yang bisa digunakan oleh guru selama pembelajaran di kelas. *Blooket* menawarkan aneka permainan yang bisa diubah sesuai kebutuhan, membantu guru menerapkan strategi belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, dengan adanya macam-macam fitur seperti kuis, kartu flash, juga rintangan, permainan *Blooket* mengintegrasikan unsur permainan dengan bahan pembelajaran. Metode ini terbukti berhasil meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa saat proses belajar mengajar (Fadli, 2024).

Game edukasi ini dapat memajukan partisipasi peserta didik dalam belajar dan mempermudah mereka dalam memahami pembelajaran yang kompleks secara baik. Prensky (2012), mengatakan game edukasi merupakan permainan yang diciptakan untuk proses belajar, namun juga dapat digunakan untuk bersenang-senang. Sementara itu, Novaliendry (2013) menyatakan bahwa permainan edukatif diciptakan sebagai media penyampaian materi, yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman konsep, mengasah keterampilan, sekaligus mendorong siswa agar lebih antusias dalam belajar.

Peneliti terdahulu oleh Nabila & Nurhamidah (2024) dalam penelitiannya “Penerapan *Blooket* sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan” membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT khususnya *Blooket*, dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Fokus utamanya adalah mengevaluasi hasil belajar serta tanggapan siswa terhadap penggunaan *Blooket* sebagai alat bantu pembelajaran. Fadli & Adipta (2024) dalam penelitiannya “Pemanfaatan *Blooket Game* sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda Menemeng” membahas penggunaan platform *Blooket* sebagai sarana belajar interaktif di MA Al Qadir Qamarul Huda. Tujuannya adalah untuk melatih guru dalam memanfaatkan *Blooket* supaya proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, menumbuhkan kerja sama antar-siswa, dan menggugah semangat mereka dalam melaksanakan pembelajaran. Sari (2025) dalam penelitiannya yaitu “Pengembangan *Game Blooket* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palang Karaya”, menjelaskan pengembangan dan perancangan media ajar interaktif yang menggunakan *Blooket* dalam tema Fiqih Muamalah dengan tujuan merangsang ketertarikan belajar peserta didik. Studi ini menitikberatkan pada sisi afektif, yaitu untuk memperbaiki motivasi dan semangat anak didik selama kegiatan belajar mengajar dengan cara bermain yang mendidik.

Berdasarkan analisis terhadap studi sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan *Blooket* lebih banyak ditujukan untuk meningkatkan semangat belajar, partisipasi siswa, serta efektivitas alat pembelajaran secara umum. Namun, penelitian yang khusus menciptakan media berbasis *Blooket* untuk mengasah keterampilan menulis siswa, terutama dalam menulis berita, masih tergolong jarang. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut melalui pengembangan permainan edukatif yang berbasis *Blooket*, yang dirancang untuk membantu siswa memahami elemen-elemen berita sekaligus memperbaiki kemampuan mereka dalam menulis teks berita.

Berdasarkan pendapat para ahli sebelumnya, riset ini menitikberatkan pada pengembangan media permainan edukatif *Blooket*, yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada siswa. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media, peningkatan motivasi belajar, serta pemanfaatan *Blooket* sebagai alat bantu pembelajaran, penelitian ini lebih mengarah pada pengembangan media yang tidak hanya bersifat interaktif dan menarik, tetapi juga mampu melatih keterampilan menulis siswa secara langsung, terutama dalam merangkai naskah berita yang berpedoman pada struktur dan kaidah bahasa yang baku. Dengan demikian, riset ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan berdaya guna dalam mengasah keterampilan produktif siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti berniat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Blooket* untuk membantu siswa lebih mudah menguasai materi yang diberikan sekaligus memotivasi mereka dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, Siswa jadi lebih antusias dan cepat mengerti saat belajar, khususnya pada materi pemrograman dasar. Penerapan *game* edukasi berbasis *Blooket* pada materi teks berita diharapkan dapat memudahkan baik pendidik maupun siswa dalam belajar melalui metode yang menyenangkan dan edukatif. Pembelajaran teks berita melalui *game Blooket* ini menawarkan kemudahan akses tanpa kenal waktu dan tempat, yang diharapkan dapat membuat siswa lebih giat belajar.

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) yang merupakan sebuah proses yang ditujukan untuk menghasilkan inovasi produk baru maupun menyempurnakan barang yang sudah ada sebelumnya. Mulyatiningsih (2013) menyatakan tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah untuk menciptakan produk baru dengan melalui serangkaian tahapan pengembangan. Model pengembangan yang diterapkan untuk menciptakan *game* edukasi berbasis *Blooket* yang bertujuan meningkatkan keterampilan menulis teks berita siswa kelas VII SMP PAB 21 Pematang Johar adalah model ADDIE. Model ini digunakan untuk meningkatkan pencapaian dasar dalam proses belajar, khususnya dalam menciptakan produk pembelajaran yang efisien.

Penelitian ini mengambil tempat di SMP PAB 21 Pematang Johar dengan subjek penelitian berupa 25 siswa kelas VII. Instrumen pengumpulan datanya meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Tes yang diterapkan dalam studi ini adalah tes menulis berita yang dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Blooket*. *Blooket* tidak berfungsi sebagai alat penilaian utama untuk kemampuan menulis siswa, tetapi sebagai media pembelajaran dan latihan yang membantu siswa dalam memahami elemen-elemen berita (ADIKSIMBA), struktur berita, serta aturan bahasa yang dipakai dalam penulisan berita. Kemampuan siswa dalam menulis teks berita dinilai melalui tugas menulis yang dianalisis menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelengkapan unsur berita, ketepatan struktur berita, penggunaan bahasa, dan keterpaduan isi. Adapun rubrik penilaian keterampilan menulis teks berita, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Berita

Aspek Penilaian	Indikator	Skor Maksimal
Kelengkapan Unsur Berita	Memuat unsur ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan Siapa, Mengapa, Bagaimana)	25
Struktur Teks Berita	Ketepatan penyusunan judul, teras berita (lead), dan tubuh berita (body)	25
Kebahasaan	Ketepatan penggunaan ejaan, diksi dan kalimat efektif	25
Keterpaduan isi	Keruntutan penyampaian informasi dan keterkaitan antarbagian berita	25
Total		100

Penilaian kemampuan menulis dilaksanakan berdasarkan rubrik penilaian yang telah disiapkan oleh peneliti. Masing-masing aspek dinilai dengan memberikan skor sesuai dengan tingkat keberhasilan siswa, lalu total skor tersebut digunakan untuk melihat nilai *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*.

Penelitian ini diawali dengan observasi untuk mengetahui kendala pembelajaran di sekolah, dilanjutkan dengan wawancara bersama pengajar Bahasa Indonesia kelas VII. Adapun instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi (ahli media, materi dan bahasa), angket respons guru dan siswa, serta tes *pretest*, *posttest* dan *N-Gain*. Angket penilaian menggunakan skala *Likert* dengan rentang skor 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Validitas dilakukan dengan cara mendapatkan validasi dari ahli media ahli bahasa dan ahli materi. Para validator memberikan evaluasi dan rekomendasi mengenai kelayakan *game* edukasi yang berbasis *Blooket* tersebut. Informasi kualitatif yang berupa saran dan tanggapan dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki produk, sedangkan informasi kuantitatif dalam bentuk nilai penilaian digunakan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran itu layak.

Teknik pengolahan data pada riset ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dari hasil observasi, wawancara, juga masukan dari para validator kemudian dianalisis secara deskriptif. Di sisi lain, data kuantitatif diambil dari angket, *pretest*, *posttest* juga *N-Gain* yang dikerjakan oleh peserta didik. Data kuantitatif dianalisis dengan mencari rata-rata skor validasi dari ahli media, materi, serta bahasa berdasarkan skala *Likert*. Selain itu, peningkatan capaian pembelajaran siswa dikaji menggunakan metode *N-Gain* guna mengevaluasi seberapa efektif penerapan *game* edukasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis berita. Riset ini juga bertujuan untuk menemukan permasalahan dalam pembelajaran di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analysis (Analisis)

Peneliti mengidentifikasi kebutuhan dengan cara melakukan observasi dan mewawancarai guru beserta siswa. Berdasarkan hasil analisis ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran teks berita. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pengajar masih mengandalkan metode ceramah dan buku pelajaran sebagai sumber belajar utama. Selama kegiatan belajar, banyak siswa tampak tidak aktif dan hanya menerima informasi dari guru tanpa berperan aktif dalam aktivitas pembelajaran. Selain itu, hasil wawancara dengan pengajar Bahasa Indonesia mengindikasikan bahwa siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami elemen-elemen berita dan menyusun teks berita dengan cara yang teratur. Temuan ini mengindikasikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendorong partisipasi siswa dalam proses menulis teks berita. Temuan dari analisis kebutuhan bisa diperhatikan pada kolom berikut:

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Produk

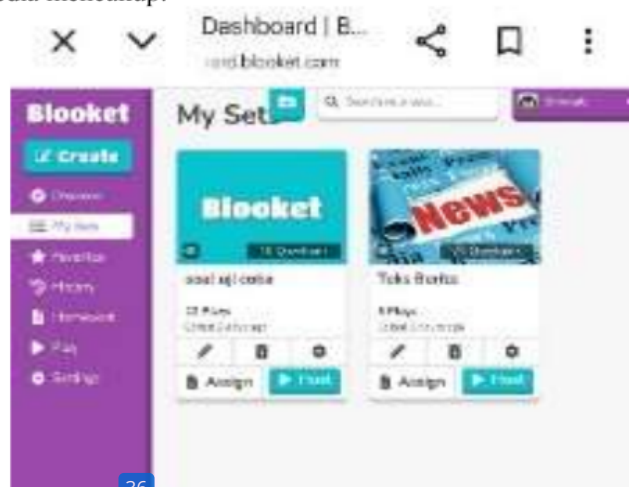
Subjek	Identifikasi	Analisis	Solusi
Siswa	Kebutuhan siswa	Proses belajar menulis berita dianggap tidak menarik oleh peserta didik, apalagi dengan tantangan dalam mengenali unsur 5W+1H, menggali ide pokok, dan menyusun struktur tulisan	Pengembangan <i>game</i> edukasi berbasis <i>Blooket</i> yang memuat materi dan soal interaktif mengenai teks berita supaya peserta didik bersemangat dan

Analisis karakteristik siswa	dengan benar. Oleh sebab itu, mereka lebih bersemangat terhadap cara belajar yang menggabungkan permainan dan teknologi digital. Siswa kelas VII SMP cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Siswa lebih aktif ketika pembelajaran melibatkan permainan atau kompetisi sederhana.	mudah mengerti pelajaran. Media pembelajaran dirancang dalam bentuk <i>game</i> edukasi berbasis <i>Blooket</i> dengan desain menarik dan fitur permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP.
Guru	Guru masih menerapkan cara penyampaian materi melalui ceramah dan menggunakan buku paket dalam proses belajar menulis berita. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih sedikit sehingga para pelajar mengalami penurunan motivasi belajar dan partisipasi di kelas. Guru juga mengalami kesulitan menghadirkan lingkungan pembelajaran yang memikat serta memupuk semangat peserta didik untuk menulis teks berita.	Dikembangkan <i>game</i> edukasi berbasis <i>Blooket</i> yang bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk pembelajaran interaktif guna mendukung pengajar dalam merancang proses belajar yang lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan.

Menurut pengamatan terhadap kebutuhan guru, kebutuhan siswa, serta karakteristik siswa, terungkap bahwa proses pembelajaran penulisan berita masih membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis permainan dan teknologi. Maka dari itu, pengembangan *game* edukasi berbasis *Blooket* dinilai sesuai untuk membantu mendorong semangat serta kompetensi peserta didik dalam menyusun teks berita.

Design (Perancangan)

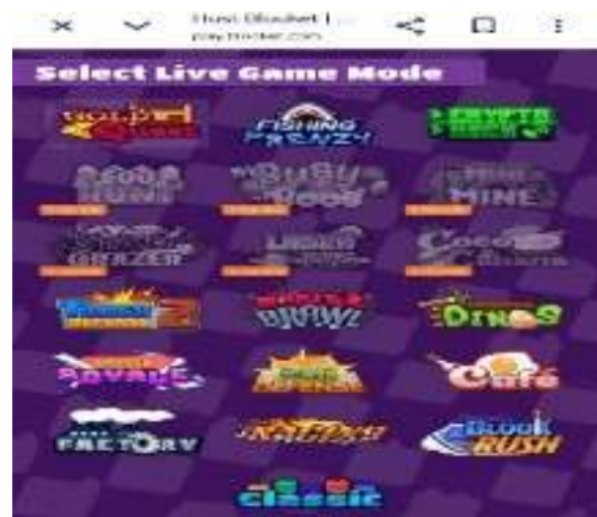
Selama proses desain, ²⁷peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *game* edukasi menggunakan platform *Blooket* yang akan diterapkan dalam proses belajar menulis berita untuk siswa kelas VII SMP. Proses perancangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan yang melibatkan guru, siswa, dan karakteristik para siswa itu sendiri. Aktivitas yang dilakukan dalam tahap ini mencakup pengumpulan materi, penyusunan soal, pemilihan jenis permainan di *Blooket*, serta desain tampilan media pembelajaran. Materi dan soal yang disusun dirancang sesuai dengan pembelajaran teks berita, termasuk definisi teks berita, elemen 5W+1H, struktur teks berita, serta langkah-langkah dalam menulis teks berita. Desain media mencakup:



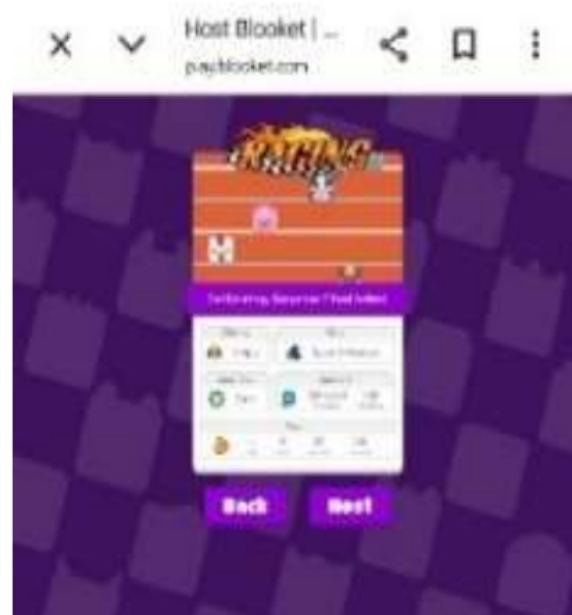
³⁶Gambar 1. Tampilan Halaman Utama



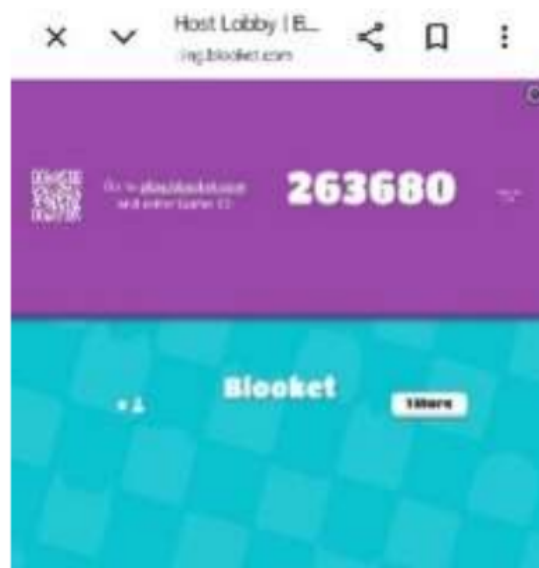
Gambar 2. Halaman Pembuatan Soal



Gambar 3. Halaman Mode Bermain



Gambar 4. Halaman Host untuk Memulai Permainan



Gambar 5. Tampilan Barcode



Gambar 6. Tampilan Permainan Berlangsung



Gambar 8. Tampilan Skor Akhir

Development (Pengembangan)

Dalam proses pengembangan, peneliti merancang sebuah produk berupa *game* edukasi berbasis *Blooket*, yang memuat pertanyaan terkait materi berita. Setelah pengembangan media pembelajaran berbasis *Blooket* rampung, langkah berikutnya adalah proses validasi produk. Proses validasi berfungsi untuk menilai sejauh mana media tersebut layak digunakan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam riset ini, tahap validasi dilaksanakan oleh ahli yang berpengalaman dalam aspek media, materi, serta bahasa. Hasil dari validasi ini dijadikan rujukan guna melakukan penyempurnaan dan pembaruan pada media yang telah dikembangkan agar dapat digunakan dengan cara yang efisien dalam mengajar penulisan berita terhadap siswa kelas VII SMP.

4
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli

NO	Validator	Nilai	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	68	97 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi	41	91 %	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	47	85 %	Sangat Layak

Hasil validasi mengungkapkan bahwa alat pembelajaran berbasis *Blooket* mendapatkan kategori sangat layak dari semua penilai. Persentase tertinggi diraih oleh ahli media, yang menunjukkan bahwa desain, tampilan, dan elemen permainan dalam *Blooket* sudah sejalan dengan karakteristik siswa SMP. Penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa materi pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar dan sasaran pembelajaran teks berita. Sementara itu, hasil evaluasi dari ahli bahasa menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media ini sudah komunikatif dan mudah dimengerti oleh para siswa.

Implementation (Penerapan)

Pada langkah penerapan, media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis *Blooket* yang sudah diuji validitasnya kemudian diterapkan kepada siswa kelas VII SMP dalam kegiatan belajar menulis berita. Maksud pada tahap ini yaitu guna menilai penggunaan media dalam pembelajaran serta untuk mengamati dampak media terhadap kemampuan menulis berita siswa. Uji coba dilaksanakan pada dua kelompok, yakni kelompok kecil beranggotakan 6 siswa dan kelompok besar beranggotakan 25 siswa, dan hasil analisis data diperoleh, yaitu:

Tabel 5. Angket Respon Siswa

NO	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor Maks	%
1	Abid Alfaruq	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	45	50	90
2	Ahmad Azril	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
3	Aliya	5	5	4	4	4	2	1	5	5	4	39	50	78
4	Andra Alfino	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96
5	Andre Pratama	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	50	96
6	Atika Zahra	3	5	5	4	3	4	4	3	2	3	36	50	72
7	Bagus	4	4	5	3	4	4	3	4	5	3	39	50	78
8	Citra	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48	50	96
9	Ega	5	4	5	5	4	5	2	5	5	5	45	50	90
10	Fabian Puja	5	5	5	5	4	4	1	5	5	4	43	50	86
11	Jaka Alpandi	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	36	50	72
12	Jesika	5	5	4	5	5	5	1	5	5	4	44	50	88
13	Kevin Irawan	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	45	50	90
14	Kinara Khaira	5	5	5	5	4	4	2	5	5	5	45	50	90
15	Kurniawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
16	Lisa Anggraini	5	4	4	5	5	4	2	5	5	5	44	50	88
17	M. Benzami	2	5	4	1	3	4	1	5	2	5	32	50	64
18	Nazla Syaputri	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	46	50	92
19	Rahvian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100

NO	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor Maks	%
20	Regina	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96
21	Rifki Hasby	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
22	Saskia Amelia	5	5	4	5	5	5	1	5	5	5	45	50	90
23	Siti Aisyah	5	3	4	5	3	3	5	3	5	2	38	50	76
24	Wisnu	5	5	5	4	4	4	1	5	5	5	43	50	86
25	Yuvie	5	4	5	5	4	4	4	3	5	4	43	50	86
Rata-Rata		4,64	4,6	4,6	4,4	4,3	4,3	3,2	5	4,7	4,5	44	50	88%

Tabel 6. Angket Respon Guru Bahasa Indonesia terhadap Media *Game Blooket*

NO	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor Maks	%
1	Iman Sofyan Sijabat	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	45	50	90%

Data yang tertera pada tabel di atas telah menyaji²⁴kan tanggapan siswa serta tanggapan guru mengenai media permainan *Blooket*. Setelah dilaksanakan uji coba dengan kelompok besar, didapatkan angka persentase sebesar 88% dari respon siswa dan 90% dari respon guru Bahasa Indonesia terkait media permainan *Blooket*. Respons siswa yang mencapai 88% mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang menggunakan *Blooket* mendapatkan penerimaan yang sangat positif. Siswa berpendapat bahwa cara belajar ini menjadi lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Di samping itu, tanggapan dari guru⁷⁴ mencapai 90% menunjukkan bahwa media ini mudah diaplikasikan serta mendukung guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan elemen permainan dalam *Blooket* dapat meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar.

Kegiatan pelaksanaan dimulai dengan pemberian *pretest* kepada siswa untuk mengukur pengetahuan dasar mereka sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *Blooket*. Kemudian, proses belajar dilakukan melalui perm⁷⁴an edukatif yang menggunakan *Blooket*, yang memuat materi dan pertanyaan tentang teks berita. Siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan interaktif yang telah disiapkan. Setelah pembelajaran berakhir, siswa diberikan *N-Gain* untuk menge²⁷valuasi peningkatan kemampuan menulis teks berita setelah memanfaatkan alat bantu ajar *Blooket*. Di samping itu, peneliti juga memberikan angket kepada pendidik dan peserta didik guna mengenali pendapat mereka tentang media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam studi ini, para siswa awalnya mempelajari isi teks berita melalui *game* edukasi yang menggunakan *Blooket*, yang mencakup latihan tentang elemen berita, struktur berita, dan aturan bahasa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa menerima tugas untuk menulis teks berita secara individu. Karya tulis yang dihasilkan kemudian dievaluasi dengan menggunakan rubrik penilaian yang telah ditentukan dan dipakai sebagai acuan untuk memberikan nilai *posttest*. Penilaian efektivitas ini dilaksanakan oleh peserta didik kelas VII SMP PAB 21 Pematang Johar dengan jumlah 25 siswa pada topik teks berita. Hasil dari *pretest* dan *N-Gain* siswa dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 7. Per⁸⁷hitungan N Gain Skor *Pretest* & *N-Gain*

No	Nama	Pre Test	Post Test	Post - Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	Abid Alfaruq	58	92	34	42	0,80	80,95
2	Ahmad Azril	55	88	33	45	0,73	73,33
3	Aliya	62	95	33	38	0,86	86,84
4	Andra Alfino	63	95	32	37	0,86	86,48
5	Andre Pratama	57	91	34	43	0,79	79,06
6	Atika Zahra	60	93	33	40	0,82	82,5
7	Bagus	59	90	31	41	0,75	75,60
8	Citra	61	95	34	39	0,87	87,17
9	Ega	54	85	31	36	0,67	67,39
10	Fabian Puja	65	97	32	45	0,91	91,42

11	Jaka Alpandi	54	90	36	46	0,78	78,26
12	Jesika	64	95	31	36	0,86	86,11
13	Kevin Irawan	56	90	34	44	0,77	77,27
14	Kinara Khaira	58	92	34	42	0,80	80,95
15	Kurniawan	60	93	33	40	0,82	82,5
16	Lisa Anggraini	62	95	33	38	0,86	86,84
17	M. Benzami	55	85	30	45	0,66	66,66
18	Nazla Syaputri	61	93	32	39	0,82	82,05
19	Rahvian	57	91	34	43	0,79	79,06
20	Regina	55	89	34	45	0,75	75,55
21	Rifki Hasby	61	95	34	39	0,87	87,11
22	Saskia Amelia	56	91	35	44	0,79	79,54
23	Siti Aisyah	63	96	33	37	0,89	89,18
24	Wisnu	58	92	34	42	0,80	80,95
25	Yuvie	60	94	34	40	0,85	85
Mean		58,96	92,08	33,12	41,04	0,81	81,11

Rumus Efektivitas Menggunakan N-Gain =
$$\frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Berdasarkan analisis nilai *pretest* dan *post-test*, terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyusun teks berita. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,81 atau 81,11% yang tergolong dalam kategori tinggi, yang menunjukkan keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket selama kegiatan belajar. Peningkatan dari rata-rata *pretest* yang mencapai 58,96 menjadi rata-rata *posttest* yang sebesar 92,08 menunjukkan bahwa siswa telah meningkatkan pemahaman mereka tentang materi teks berita setelah memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis Blooket. Nilai *N-Gain* yang sebesar 0,81 tergolong dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang dibuat tidak hanya menarik untuk dipakai, tetapi juga berhasil dalam membantu siswa memahami elemen berita dan menyusun teks berita dengan lebih efektif.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini dilakukan guna mengetahui seberapa efektif dan layak media pembelajaran yang didasarkan game Blooket pada topik teks berita. Penilaian ini didasarkan pada hasil validasi dari para ahli, respons guru juga siswa melalui angket, serta hasil *pretest* dan *N-Gain* yang dilakukan oleh siswa. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan Blooket sudah memenuhi kriteria validitas. Dari segi media, produk ini dinilai memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah diakses, serta desain yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Dari segi materi, materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan dalam pembelajaran menulis berita. Sementara itu, dari segi bahasa, penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti mendukung siswa dalam memahami petunjuk dan materi yang disampaikan melalui media tersebut.

Selanjutnya kepraktisan media dapat dilihat dari tanggapan baik yang diberikan oleh siswa dan guru selama tahap percobaan. Siswa memperlihatkan semangat yang besar saat belajar dengan menggunakan Blooket karena media ini menawarkan pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan cara pembelajaran tradisional. Di sisi lain, guru berpendapat bahwa media ini simpel untuk dipakai dan dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih dinamis sehingga penyampaian materi menjadi lebih efisien. Efektivitas penggunaan media dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis Blooket. Kenaikan nilai dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memiliki ketertarikan terhadap media yang ditawarkan, tetapi juga mengalami perbaikan dalam pemahaman terhadap materi teks berita. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan menulis siswa. Secara umum, hasil dari evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis Blooket memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas terungkap lewat penilaian yang diberikan oleh para ahli, praktis terlihat dari umpan balik positif dari siswa dan guru, sedangkan efektivitas teridentifikasi melalui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan analisis *N-Gain*. Oleh karena itu, media yang telah dikembangkan dapat berfungsi sebagai pilihan dalam pembelajaran yang mendukung kemampuan menulis teks berita.

Pembahasan

Riset ini ditujukan untuk mengembangkan *game* edukasi yang menggunakan *Blooket* guna memperbaiki keterampilan siswa kelas VII SMP PAB 21 Pematang Johar dalam menulis berita, dengan mengaplikasikan model *ADDIE* yang mencakup beberapa langkah yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, serta penilaian. Pengembangan alat pembelajaran ini dilakukan karena cara pengajaran menulis berita masih terasa monoton dan kurang mengoptimalkan alat interaktif, sehingga mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar. Dalam tahap analisis, terungkap bahwa siswa menghadapi kesulitan dalam memahami elemen penting dalam teks berita, terutama komponen 5W+1H, mengidentifikasi ide utama berita, serta menyusun struktur teks berita dengan tepat. Selain itu, pembelajaran masih sangat bertumpu pada penjelasan lisan dan buku pegangan utama, yang membuat siswa mudah merasa bosan saat mengikuti proses belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, Peneliti menciptakan alat pembelajaran yang menggunakan *game* edukatif *Blooket*, yang dirancang sesuai dengan profil peserta didik di kelas yang cenderung meminati metode belajar yang interaktif, ilustrasi, dan berorientasi pada permainan.

Dalam proses pengembangan, desain bahan pembelajaran akan dievaluasi oleh para ahli di bidang materi, media, dan bahasa untuk memastikan kesesuaian dalam proses belajar. Dari hasil penilaian tersebut, validasi ahli media mendapatkan nilai 97% dengan kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa aspek tampilan media, desain permainan, kemudahan penggunaan, serta fitur-fitur yang ada dalam media pembelajaran sudah sesuai untuk digunakan pada pembelajaran. Desain media yang menarik mampu menaikkan perhatian peserta didik selama pelajaran berlangsung, situasi ini sejalan dengan konsep gamifikasi yang menjadikan elemen visual dan interaksi sebagai komponen kunci dalam memperkuat partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan angka 91% dengan kategori sangat layak, isi dalam media pembelajaran terbukti selaras dengan tujuan, kompetensi dasar, serta indikator teks berita. Materi yang ada dalam permainan edukasi *Blooket* mendukung siswa dalam mengenali elemen ADIKSIMBA, judul, teras berita, dan isi berita secara bertahap. Memahami bagian-bagian ini menjadi pondasi yang krusial untuk menyusun teks berita yang teratur dan mengikuti format berita yang tepat. Di samping itu, materi yang ada dalam permainan edukasi *Blooket* juga berhasil mendukung siswa dalam memahami struktur berita, mencakup elemen 5W+1H, judul, teras berita, dan isi dari berita tersebut. Sementara itu, hasil validasi dari ahli bahasa mencatat persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Penggunaan bahasa dalam alat pembelajaran dinilai sudah komunikatif, mudah dimengerti, dan sejalan dengan tahap kemajuan para siswa di SMP. Bahasa yang sederhana dan jelas membantu siswa dalam memahami instruksi pemakaian alat serta materi yang disajikan. Kemudahan dalam memahami petunjuk membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi pada proses belajar dan menyelesaikan tugas menulis, daripada menghabiskan waktu untuk memahami penggunaan alat.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Blooket* tidak hanya terlihat dari penilaian para ahli, tetapi juga melalui elemen gamifikasi yang ada dalam platform ini. Fitur-fitur permainan yang terdapat di *Blooket* mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan bersifat kompetitif, sehingga siswa menjadi lebih terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Situasi ini menjadi kunci dalam pengajaran menulis karena banyak siswa mengalami tantangan dalam menggali ide dan merasa kurang percaya diri saat diminta untuk membuat teks secara mandiri.

Pada tahap pelaksanaan, alat pembelajaran yang berbasis *game* edukatif *Blooket* diterapkan kepada siswa kelas VII SMP PAB 21 Pematang Johar. Berdasarkan hasil angket siswa, didapatkan nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan respon positif dari siswa terhadap penggunaan media *Blooket*. Implementasi permainan edukatif ini terbukti berhasil meningkatkan minat, keterlibatan, dan antusiasme siswa dalam menulis berita, serta menghilangkan rasa bosan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya, data angket respons guru mencatat angka 90% yang tergolong dalam klasifikasi sangat layak. Guru menyatakan bahwa alat pembelajaran berbasis *game Blooket* mudah digunakan dan mampu mengembangkan kontribusi peserta didik dalam pembelajaran. Dari sudut pandang pendidikan, pemanfaatan *Blooket* mendukung terciptanya pengalaman belajar yang fokus pada siswa. Kegiatan kuis yang disajikan dalam format permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep-konsep utama dalam teks berita secara bertahap, sebelum mereka menyusun berita secara keseluruhan. Pengetahuan tentang elemen

ADIKSIMBA, struktur berita, dan aturan bahasa yang didapat melalui permainan menjadi dasar bagi siswa dalam menyusun teks berita yang lebih terstruktur dan informatif.

Pemanfaatan media ajar yang didasarkan pada permainan juga mendukung guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efisien dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Keberhasilan media pembelajaran *Blooket* terbukti dari peningkatan skor *pretest* dan *N-Gain* siswa yang mencapai 0,81 atau 81,11% (kategori tinggi). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi tersebut berhasil mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menulis berita. Kemajuan ini tercermin jelas dari kemampuan siswa dalam memahami elemen 5W+1H, memilih judul berita yang tepat, menyusun teras berita, dan mengembangkan isi berita dengan lebih.

Fitur permainan yang dipilih untuk studi ini adalah mode *Racing* yang mengharuskan siswa untuk berpikir dengan cepat dan akurat saat memberi jawaban. Aktivitas ini berfungsi untuk melatih kemampuan siswa dalam menemukan informasi yang paling relevan dari suatu kejadian. Dalam penulisan berita, keterampilan ini sangat penting untuk menyusun teras berita yang mencakup informasi utama. Setelah siswa dapat menentukan informasi inti, mereka akan lebih mudah untuk mengembangkan informasi tambahan ke dalam bagian utama berita, sehingga struktur berita menjadi lebih teratur dan mengikuti pola piramida terbalik. Dalam mode ini, pelajar diharuskan untuk memberikan jawaban dengan cepat dan akurat agar kendaraan dapat bergerak menuju garis akhir. Sistem ini mendorong pelajar agar lebih konsentrasi dalam mempelajari materi tentang elemen berita, struktur teks berita, dan aturan berbahasa. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kompetitif sehingga pelajar lebih termotivasi untuk ikut serta dalam proses belajar dibandingkan dengan cara ceramah yang cenderung pasif.

Keistimewaan mode *Racing* di platform *Blooket* terletak pada adanya sistem tantangan (*power cards*) yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjawab sejumlah pertanyaan dengan benar. Kartu-kartu tersebut, seperti *Whoosh*, *Rocket Attack*, *Soda Blast*, *Spicy Pepper*, *Freeze*, *Minify*, dan *Enlarge*, menambahkan unsur persaingan yang mendorong siswa untuk tetap aktif terlibat selama proses pembelajaran. Tidak seperti kuis biasa yang hanya menilai jawaban benar atau salah, mode *Racing* menawarkan penghargaan dan tantangan yang mendorong siswa untuk tetap fokus dalam menjawab pertanyaan. Dari sudut pandang pembelajaran, kartu tantangan ini berperan sebagai pendorong motivasi. Para siswa termotivasi untuk memberikan jawaban yang benar agar bisa mendapatkan keuntungan dalam permainan, misalnya melaju lebih cepat melalui kartu *Soda Blast* atau meraih poin ganda dengan kartu *Spicy Pepper*. Di sisi lain, ada kartu yang bisa menghalangi lawan, seperti *Freeze* dan *Whoosh*, yang menciptakan iklim persaingan yang meningkatkan konsentrasi siswa terhadap setiap pertanyaan yang diajukan. Situasi ini membantu siswa lebih fokus dalam memahami elemen berita, struktur teks berita, serta informasi penting yang ada dalam materi yang dipelajari.

Dari perspektif pendidikan, kemajuan dalam keterampilan menulis siswa dapat dipengaruhi oleh berkurangnya tekanan mental ketika pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan. Elemen persaingan dan penghargaan yang ada dalam format permainan *Blooket*, seperti *Racing* dapat meningkatkan perhatian dan semangat siswa saat belajar. Ketika siswa lebih berkonsentrasi dalam memahami pelajaran, mereka akan lebih gampang mengatur informasi dalam bentuk tulisan, terutama dalam menyusun bagian pembuka dan isi berita secara teratur, tidak seperti studi-studi sebelumnya yang menyoroti motivasi serta hasil belajar, penelitian ini secara khusus menciptakan media yang didasarkan pada *Blooket* untuk meningkatkan kemampuan menulis berita. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam penggunaan *Blooket* sebagai sarana untuk mengajarkan keterampilan bahasa produktif.

Temuan dari studi ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila & Nurhamidah (2024) yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan *Blooket* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar Bahasa Indonesia. Hasil dari penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Fadli & Adipta (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Blooket* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Meskipun demikian, fokus dari penelitian ini berbeda karena tidak hanya meneliti motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga mengembangkan media pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita. Dengan demikian, studi ini memberikan kontribusi baru dalam penggunaan *Blooket* sebagai alat yang mendukung pengembangan keterampilan bahasa produktif.

SIMPULAN

Berdasarkan riset dan pengembangan yang telah diuji, media pembelajaran interaktif *Blooket* pada materi teks berita terbukti sangat efektif serta layak diterapkan bagi siswa kelas VII di SMP PAB 21 Pematang Johar. Produk ini dikembangkan melalui prosedur *ADDIE* yang meliputi lima tahapan utama, yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan uji validasi, media pembelajaran ini memperoleh skor persentase sebesar 97% dari ahli media, 91% dari ahli materi, 85% dari ahli bahasa, yang seluruhnya terkategori sangat layak. Selain itu, penilaian angka dari siswa dan guru masing-masing mencapai 88% dan 90%, yang juga mengindikasikan kelayakan sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media edukasi *Blooket* mampu menghasilkan proses belajar yang tidak hanya seru, tetapi juga lebih hidup dan komunikatif. Berdasarkan analisis *pretest, posttest* dan *N-Gain* dengan menggunakan perhitungan *N-Gain*, diperoleh skor 0,81 dengan persentase 81,11%, yang termasuk dalam golongan tinggi. Hasil ini mengidentifikasi bahwa pemanfaatan game edukatif berdasarkan pada *Blooket* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks berita, khususnya dalam memahami elemen 5W+1H, menyusun judul, teras berita (*lead*), tubuh berita (*body*) dan penutup. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *Blooket* terbukti efektif sebagai sarana untuk meningkatkan kecakapan siswa dalam menulis teks berita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansar, N. F., Ruslan, H., & Rahman, A. (2025). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Unsur-Unsur Teks Berita Menggunakan Media Audio Visual Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 4 Palu. *Juperan: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 2019–2026.
- Basuki. (2009). *Asyik Menulis di Media Massa*. Jakarta: Publishing.
- Budiman. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(2), 149–156. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i4.4466>
- Mulyatingningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Fadli, S. & M. A. (2024). Pemanfaatan *Blooket Game* sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di MA AL Qadir Qamarul Huda Menemeng. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(01).
- Herdani, I. F., Ismanto, E., Novalia, M., & Syahfutra, W. (2025). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Android Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah An Nikmah Al Islamiyah Kamboja. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 5(4), 1149–1160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.818>
- Krisnawati. (2025). Penggunaan *Game Blooket* di Website Sebagai Penunjang Pembelajaran di SMP Negeri 19 Surabaya. *Relasi: Jurnal Penelitian Komunikasi*, 5(03).
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Indonesia*, 2(2), 138–148.
- Nabila & 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>
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).
- Putri, R. A., & Rina Devianty. (2024). Media Pembelajaran Podcast Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 478–484. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i3.82030>
- Rambe, N. (2023). *Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Yogyakarta: K-Media.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Sari, M. & J. (2025). Pengembangan *Game Blooket* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 118–134.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wiyanto, (2012). *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grasindo.

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.unpas.ac.id	Internet Source	1 %
2	silo.tips	Internet Source	1 %
3	Nia Ramadhani, Stella Talitha, Ainiyah Ekowati. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially terhadap Keterampilan Menulis Teks Puisi Siswa Kelas VIII", ANTHOR: Education and Learning Journal, 2026	Publication	1 %
4	digilib.uinkhas.ac.id	Internet Source	1 %
5	repository.umsu.ac.id	Internet Source	1 %
6	ejournal.indo-intellectual.id	Internet Source	<1 %
7	adoc.pub	Internet Source	<1 %
8	Maret Rista Karentius, Oktavia Hardiyantari. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality untuk Materi Sistem Pencernaan Manusia", Jambura Journal of Informatics, 2025	Publication	<1 %
9	www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id	Internet Source	<1 %
10	Mohammad Tsaqibul Fikri, Siti Labiba Kusna, Mufidatul Choiriyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Think Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis", Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 2023	Publication	<1 %
11	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara	Student Paper	<1 %
12	etheses.iainkediri.ac.id	Internet Source	<1 %

etd.uinsyahada.ac.id

13	Internet Source	<1 %
14	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
15	Ainiyah Ekowati, Rifaini Fauziyah Subagja, Rina Rosdiana. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AUDIOVISUAL BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA MATERI TEKS EKSPLANASI", Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2025 Publication	<1 %
16	Asma Ririn, Ari Sunandar, Hanum Mukti Rahayu. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI SEBAGAI MEDIA PRESENTASI DENGAN PENDEKATAN ELABORASI PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS XI SMA", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2025 Publication	<1 %
17	Syarifatul Amelia, Aan Widiyono. "Pengembangan Media Diorama Magnet Metamorfosis Serangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar", Science and Education Journal (SICEDU), 2026 Publication	<1 %
18	Yurita Mailintina, Ribka Sabarina Panjaitan, Ludovikus, Dameria Br Saragih et al. "Bersih dan Sehat Bersama: Meningkatkan Kesadaran Kesehatan Siswa Melalui Perilaku Hibup Bersih dan Sehat (PHBS) di SDN Cempaka Baru 07 Jakarta", BERBAKTI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2024 Publication	<1 %
19	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
20	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
21	Putri Ayu Maqfiroh, Agustina Eka Harjanti, M. Aditya Wardhana. "Pengaruh Live Streaming dan Electronic Word of Mouth terhadap Customer Satisfaction di Toko Arsyilla Galery melalui TikTok", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026 Publication	<1 %
22	eprints.upj.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.neliti.com Internet Source	<1 %
24	Arinda Saputri, Sukriadi, Makmun, Tri Wahyuningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran MOTIKA (Monopoli Matematika) Berbasis Game Edukasi pada	<1 %

-
- | | | |
|-------|---|------|
| 25 | Siti Nurhafiza, Erniwati Halawa. "Pengembangan LKPD berbasis learning cycle 7E pada materi suhu dan kalor", ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 2026 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 26 | Submitted to UINFAS Bengkulu | <1 % |
| <hr/> | | |
| 27 | docplayer.info | <1 % |
| <hr/> | | |
| 28 | eprints.ums.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 29 | jurnal.unimed.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 30 | Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan | <1 % |
| <hr/> | | |
| 31 | Submitted to UIN Raden Intan Lampung | <1 % |
| <hr/> | | |
| 32 | Shelly Lubis, Sri Andayani, Habibullah Habibullah. "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SISI DATAR BERORIENTASI PADA KEMAMPUAN SPASIAL", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2020 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 33 | Submitted to Universitas Mataram | <1 % |
| <hr/> | | |
| 34 | jurnal.fkip.uns.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 35 | repository.upi.edu | <1 % |
| <hr/> | | |
| 36 | Endro Setiawan, Swaditya Rizki. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BARISAN DAN DERET MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2018 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 37 | Nili Ariyani, Jasiah Jasiah. "Efektivitas Game Blooket pada Model Borg and Gall terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Hidayatul Muhajirin", YASIN, 2024 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 38 | artikelpendidikan.id | <1 % |
-

39	Submitted to Seoul Venture University Student Paper	<1 %
40	Yusrin Nasrillah, Evania Yavie, Nurul Aini, Thiessa Krisnanda, Yunita Asfia, Siti Ubaidah. "Development of GEBl: "game edukasi berbasis IoTs" for fashion students at vocational senior high school", Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2025 Publication	<1 %
41	ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	<1 %
42	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet Source	<1 %
43	www.gramedia.com Internet Source	<1 %
44	Rambu Ayu Eryani, Rahmania Sri Untari. "Feasibility of VR Task Scenarios Using RBS in Sketching Subject", JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education), 2025 Publication	<1 %
45	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
46	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
47	ejournal.kampusmelayu.ac.id Internet Source	<1 %
48	ejournal.yasin-alsys.org Internet Source	<1 %
49	fliphtml5.com Internet Source	<1 %
50	id.scribd.com Internet Source	<1 %
51	Dewi Alvinatur Rohmah, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman. "Media Pembelajaran KAPERPA Materi Kebutuhan dan Keinginan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD", YASIN, 2026 Publication	<1 %
52	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
53	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

54	jurnal.umnu.ac.id Internet Source	<1 %
55	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
56	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
57	Submitted to East Union High School Student Paper	<1 %
58	archive.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
59	artefacts-discovery.researcher.life Internet Source	<1 %
60	idoc.pub Internet Source	<1 %
61	journal.staiypiqbaubau.ac.id Internet Source	<1 %
62	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1 %
63	jurnal.iicet.org Internet Source	<1 %
64	moam.info Internet Source	<1 %
65	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
66	pedagogia.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
67	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
68	repository.unisma.ac.id Internet Source	<1 %
69	researchhub.id Internet Source	<1 %
70	Daud Serang, Fransina Th Nomleni, Paulus Tnunay. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR BERBASIS PETA KONSEP POKOK BAHASAN	<1 %

-
- | | | |
|-------|--|------|
| 71 | Izza Nafhatin, Wulan Sutriyani. "Pengembangan Media Block Dienes untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan di Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2026 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 72 | Natalia Kristiani Lase, Rahma Krisnawati Lase. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI INTERAKSI MAKHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGAN KELAS VII SMP", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 73 | Runasih Runasih, Nurul Mahruzah Yulia, Midya Yuli Amreta. "Pengembangan Modul Pembelajaran Praktikum Berbasis Literasi Sains pada Materi Sifat Benda dan Perubahannya di Kelas V MI Babul Ulum Kanten", AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2023 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 74 | abdimasjumas.cattleyadf.org | <1 % |
| <hr/> | | |
| 75 | caturwulandaridewi.blogspot.com | <1 % |
| <hr/> | | |
| 76 | docobook.com | <1 % |
| <hr/> | | |
| 77 | ejournal.delihusada.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 78 | ipa.fmipa.um.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 79 | journal.unimma.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 80 | judulskripsimurah.blogspot.com | <1 % |
| <hr/> | | |
| 81 | jurnalilmiah.co.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 82 | library.um.ac.id | <1 % |
| <hr/> | | |
| 83 | syawaiqmaniez.blogspot.com | <1 % |
-

84	vdocuments.site Internet Source	<1 %
85	www.aksiologi.org Internet Source	<1 %
86	www.journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
87	Intan Nisa, Ara Hidayat, Meti Maspupah. "PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN QUESTION STUDENT HAVE (QSH) PADA MATERI SISTEM PERTAHANAN TUBUH UNTUK MENGETAHUI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK", Jurnal BIOEDUIN, 2015 Publication	<1 %
88	Andini Zahara Simanjuntak, Riris Nurkholidah Rambe. "Improving Speaking Skills Through Hand Puppet Media for Class III Students", Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 2025 Publication	<1 %
89	Kaini Kaini. "PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS BERITA MENGGUNAKAN METODE OBSERVASI LAPANGAN DAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI", Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 2018 Publication	<1 %
90	Manda Diva Aulia, Fitria Eka Wulandari. "Validitas Penggunaan Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar", Jurnal Teknologi Pendidikan, 2026 Publication	<1 %
91	Submitted to UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Student Paper	<1 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On