



## EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS AL-HIKMAH PROTO

Minchati Sania<sup>1</sup>, Widya Uji Rakhmawati<sup>2</sup>, Zidni Ilma<sup>3</sup>, Nur Laela Fitriyana<sup>4</sup>, Imam Prayoga Pujiono<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Tadris Bahasa Indonesia, Tarbiyyah dan Ilmu keguruan, Univrsitas Islam negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

Email : [minchati.sania24038@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:minchati.sania24038@mhs.uingusdur.ac.id)

[Naskah Masuk : 30 April 2026, diterima untuk diterbitkan: 17 Juni 2026]

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis website Blooket dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Hikmah Proto. Penelitian dilaksanakan melalui kegiatan observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terintegrasi dalam platform website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa, khususnya pada tahap evaluasi pembelajaran. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal secara daring serta menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang didukung oleh tampilan visual dan mekanisme permainan yang kompetitif secara positif. Selain itu, penyampaian materi secara sistematis melalui media pendukung seperti PowerPoint membantu siswa memahami prosedur penggunaan Blooket dengan lebih baik. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kendala teknis berupa keterbatasan koneksi internet pada sebagian siswa yang memengaruhi kelancaran pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website Blooket efektif digunakan sebagai inovasi pembelajaran, dengan catatan perlu didukung oleh kesiapan infrastruktur teknologi yang memadai agar implementasinya berjalan optimal.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Website, Blooket, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

**Abstract:** *This study aims to describe the effectiveness of using the website-based learning media Blooket in increasing the engagement, motivation, and learning outcomes of eighth-grade students at MTs Al-Hikmah Proto. The study was conducted through learning observation activities using a game-based learning model integrated into the website platform. The results indicate that the use of Blooket creates an interactive and enjoyable learning environment and encourages active student participation, particularly during the learning evaluation stage. Students appeared enthusiastic about working on online assignments and demonstrated increased learning motivation, supported by the visual displays and positive, competitive gameplay mechanics. Furthermore, the systematic delivery of material through supporting media such as PowerPoint helped students better understand the procedures for using Blooket. However, this study also identified technical challenges, including limited internet connections for some students, which impacted learning. Overall, the results indicate that the Blooket website-based learning media is effective as a learning innovation, with the caveat that it requires adequate technological infrastructure for optimal*

*implementation.*

**Keywords:** *Learning Media, Website, Blooket, Learning Motivation, Learning Outcomes.*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan yang signifikan mengenai strategi pembelajaran di sekolah, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis website. Saat ini, guru dituntut untuk bisa memilih dan menyesuaikan media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media yang interaktif memungkinkan siswa bisa lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Media digital berbasis website dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena penyajian materi yang interaktif, sistematis, dan mudah diakses oleh siswa. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa media pembelajaran digital berbasis website mampu meningkatkan focus dan minat dalam keterlibatan belajar siswa. Penelitian (Saprudin & Pratama, 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penguatan pemahaman konsep dan aktivitas belajar mandiri. Selain itu, pembelajaran berbasis website juga terbukti memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Yunus et al., 2023). Pengembangan media website yang kontekstual juga berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa di lingkungan pendidikan formal (Wiyono et al., 2024).

Blooket adalah salah satu platform pembelajaran berbasis website yang memiliki pengaturan permainan, quis, yang bersifat edukatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform ini dapat membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran di era berkembangnya teknologi digital. Blooket membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dikemas dalam bentuk game yang menarik, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat karena selain belajar siswa juga dapat bermain melalui quis yang telah disediakan. Model pembelajaran seperti ini mendukung pembelajaran yang lebih efektif khususnya untuk siswa kelas VII SMP yang masih membutuhkan dorongan dalam proses belajar. Menurut (Koro et al. 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan evaluatif yang menyenangkan. Blooket juga menyediakan fitur nilai yang dapat membantu guru memantau perkembangan siswa secara langsung. Oleh karena itu Blooket dapat menjadi alat bantu pembelajarannya yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Siswa kelas VII di Mts Al- Hikmah Proto sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi belajar ketika proses pembelajaran yang dilakukan selalu monoton. Metode ceramah yang sering diterapkan membuat siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Situasi seperti ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar karena siswa tidak merasakan pembelajaran yang bermakna sehingga materi yang didapatkannya pun sulit untuk dipahami. Model pembelajaran seperti Blooket dapat sejalan dengan karakteristik belajar siswa kelas VII yang lebih menyukai aktivitas belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan model game-based learning, siswa cenderung lebih antusias saat proses pembelajaran berlangsung karena mereka terlibat secara langsung (Winatha et al., 2020). Menurut (Setiawaty et al., 2025) menjelaskan

bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga lebih dari 70%. Melalui Blooket, siswa dapat belajar lebih interaktif dan menyenangkan walaupun tetap focus pada inti materi. Selain itu, adanya skor dan kompetensi memberikan dorongan kepada siswa untuk memperoleh hasil terbaik.

Platform Blooket ini dipilih sebagai media pembelajaran yang perlu dianalisis karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan ciri media pembelajaran digital yang efektif dan inovatif. Blooket dapat menyajikan pembelajaran dengan elemen permainan secara terstruktur yang dapat mendorong keterlibatan siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Platform ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan sehingga dapat menyesuaikan kondisi fasilitas sekolah yang beragam. Kemudahan dalam menyusun materi evaluasi dan memantau hasil belajar siswa secara langsung menjadikan nilai tambah yang ada dalam platform Blooket. Selain itu, Blooket menyediakan umpan balik secara langsung yang memungkinkan siswa melakukan perenungan terhadap pemahamannya sendiri secara mandiri. Oleh karena itu, Blooket pantas dijadikan objek kajian penelitian untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran berbasis website terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di Mts Al-Hikmah Proto.

Meskipun Blooket semakin populer dalam dunia pendidikan, penelitian terkait efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP masih perlu dilakukan dan diperdalam. Evaluasi ini penting agar para pendidik memiliki dasar yang kuat ketika memilih media pembelajaran yang berbasis website. Penelitian sebelumnya menunjukkan potensi positif media interaktif, tetapi setiap kelas memiliki konteks pembelajaran yang berbeda. Menurut (Ramadhan *et al.*, 2024), efektivitas suatu media harus diuji berdasarkan karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran. Oleh sebab itu, studi mengenai penggunaan Blooket pada siswa kelas VII SMP menjadi relevan untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh Blooket terhadap hasil belajar. Temuan penelitian ini nantinya dapat menjadi rujukan bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital secara optimal.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian lapangan dipilih karena peneliti terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan data di lokasi penelitian. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis website melalui aplikasi Blooket terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Al-Hikmah Proto.

Penelitian dilaksanakan di MTs Al-Hikmah Proto. Subjek penelitian ini tertuju kepada siswa kelas VII yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Blooket. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan aktif dan pengalaman subjek dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, sehingga data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian.

Pengumpulan data dilakukan secara langsung oleh peneliti melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa selama penerapan media

pembahasan menggunakan Blooket. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi perangkat pembelajaran, materi ajar, dan hasil evaluasi belajar siswa

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif agar mudah dipahami. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah disajikan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis website merupakan sarana pembelajaran digital yang memungkinkan penyajian materi, evaluasi, dan interaksi belajar dalam satu platform daring yang terintegrasi. Media ini dinilai efektif karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang fleksibel, interaktif, dan berpusat pada aktivitas siswa. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis website berpengaruh positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa melalui interaksi digital yang aktif (Saprudin & Pratama, 2025; Yunus et al., 2023). Pengembangan website pembelajaran yang interaktif juga terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai konteks dan wilayah pendidikan (Wiyono et al., 2024; Dharma et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran berbasis website memungkinkan guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif dengan kombinasi teks, gambar, video, dan latihan yang interaktif. Hal ini dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, karena materi yang disampaikan melalui berbagai bentuk visual dan aktivitas belajar yang menarik. Pembelajaran melalui website ini juga dapat memberi kesempatan belajar kepada siswa secara mandiri dengan menyesuaikan kecepatan belajar dari masing-masing siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis website memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran di era perkembangan digital yang semakin luas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan kemampuan siswa yang cukup terlihat setelah penggunaan media pembelajaran berbasis website Blooket. Pada saat sebelum pembelajaran melalui Blooket dilaksanakan, siswa masih banyak yang belum mengenal Blooket, belum memahami cara menggunakannya, dan masih merasa ragu ketika harus mengoperasikan fitur yang ada. Hal ini tampak dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab soal dan menyesuaikan diri dengan media yang digunakan. Setelah melalui proses pembelajaran menggunakan Blooket, hasil posttest menunjukkan perkembangan yang jauh lebih baik. Siswa mulai memahami fungsi media, bisa mengakses akun, mengikuti permainan kuis, dan menjawab soal dengan lebih terarah. Perubahan ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang sudah tersedia. Proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga dapat membuat siswa lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan. Selain itu, latihan soal yang dilakukan secara berulang melalui Blooket membantu siswa memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan menarik.

Perubahan tersebut tidak hanya tampak pada hasil tes saja, tetapi juga terlihat

pada sikap dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan tidak mudah bosan. Banyak siswa yang tampak menikmati proses belajar karena merasa tertantang, tetapi tetap merasa nyaman mengikuti kegiatan. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, motivasi, serta partisipasi siswa dalam belajar (Saprudin & Pratama, 2025; Yunus et al., 2023). Selain itu, keterlibatan siswa terlihat dari keberanian dari masing-masing siswa untuk mencoba menjawab soal yang sudah disiapkan, berpartisipasi dalam permainan, dan berinteraksi dengan teman sebaya selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keaktifan karena terdorong dengan situasi kelas aktif dan suasana kompetisi yang sehat. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memengaruhi sikap belajar siswa secara positif. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa tidak lepas dari meningkatnya keterlibatan dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang diterapkan melalui Blooket menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif secara positif. Keberhasilan penggunaan Blooket juga dipengaruhi oleh karakteristik media yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami. Desain tampilan yang sederhana, navigasi yang jelas, dengan penyajian materi dalam bentuk permainan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media berbasis website seperti Wordwall, Google Sites, dan platform digital serupa terbukti efektif meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan prestasi siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Koro et al., 2024; Taib et al., 2025; Anggara & Sujatmiko, 2024). Pengalaman belajar yang bermakna tersebut dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Siswa tidak hanya menghafal jawaban, tetapi juga belajar memahami konsep melalui soal-soal yang disajikan secara bertahap. Dengan demikian, Blooket tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Walaupun begitu, pembelajaran ini tetap memiliki beberapa kendala. Beberapa siswa sempat mengalami masalah teknis seperti jaringan internet yang kurang stabil atau keterbatasan perangkat. Meski demikian, kendala tersebut masih dapat diatasi dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menegaskan bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis website sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan kualitas jaringan (Kamila et al., 2023; Agustian et al., 2025). Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, sehingga layak dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala teknis tersebut yaitu dengan memberikan waktu tambahan kepada siswa yang mengalami gangguan jaringan serta pendampingan dalam penggunaan perangkat. Pendidik juga berperan aktif dalam memastikan seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik meskipun terdapat keterbatasan teknis. Kondisi ini menunjukkan bahwa kendala teknologi tidak menjadi hambatan utama apabila didukung oleh pengelolaan pembelajaran yang baik.

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Blooket membantu siswa belajar

lebih terarah, mempermudah pemahaman konsep, dan meningkatkan capaian belajar secara keseluruhan. Media Blooket juga terbukti efektif karena mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat interaktif, tidak membosankan, dan sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini yang dekat dengan teknologi. Tampilan visual yang menarik, sistem poin, serta suasana kompetitif yang positif membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selama proses pelaksanaan, siswa terlihat aktif bertanya, berpartisipasi dalam permainan, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa Blooket tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga memengaruhi aspek motivasi dan keterlibatan siswa. Peningkatan motivasi dan keterlibatan ini menjadi faktor pendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik. Siswa merasa pembelajaran tidak lagi monoton karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan. Media Blooket juga membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif di dalam kelas.

Jika dikaitkan dengan karakteristik siswa kelas VII SMP yang umumnya masih suka bermain, aktif, dan senang dengan hal-hal baru, penggunaan Blooket menjadi sangat sesuai. Media ini mampu menjembatani kebutuhan belajar mereka dengan cara yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi pembelajaran. Selain itu, Blooket juga membantu menumbuhkan kepercayaan diri siswa karena mereka dapat belajar sambil bermain, saling bersaing secara sehat, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Karakteristik tersebut dapat membuat siswa lebih mudah menerima pembelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Siswa tidak merasa tertekan dalam mengikuti pembelajaran karena aktivitas belajar berlangsung secara alami dan menyenangkan. Blooket juga memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi dan mencoba tanpa takut ataupun malu melakukan kesalahan. Sehingga, penggunaan media ini tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga perkembangan sikap dan keterampilan sosial yang dimiliki oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa Blooket relevan digunakan pada jenjang SMP, khususnya kelas VII.

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media berbasis website dan game-based learning efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa pembelajaran digital memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mampu meningkatkan prestasi siswa. Kemiripan dari hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya menunjukkan temuan yang tetap konsisten tentang efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini memperkuat pendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media seperti Blooket layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran modern.

Meskipun demikian, penerapan media ini tetap memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihannya yaitu mampu meningkatkan pemahaman materi, partisipasi, serta motivasi belajar siswa. Namun keterbatasannya terletak pada ketergantungan terhadap jaringan internet dan perangkat digital. Jika jaringan kurang stabil, proses pembelajaran dapat sedikit terhambat. Selain itu, kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi juga menjadi faktor pendukung keberhasilan penerapan media ini. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan perencanaan pembelajaran yang matang terlebih dahulu sebelum menggunakan media pembelajaran melalui Blooket agar proses

pembelajaran dapat berjalan optimal. Pendampingan kepada siswa yang masih kurang terbiasa menggunakan teknologi juga menjadi langkah yang penting untuk mengurangi kendala yang ada. Sekolah juga harus memiliki fasilitas teknologi yang memadai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa media Blooket dapat dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah. Guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana evaluasi, penguatan materi, maupun variasi pembelajaran agar siswa tidak jenuh. Penggunaan media digital seperti ini juga dapat mendukung pembelajaran siswa yang menuntut keterampilan teknologi, berpikir kritis, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penelitian Ritana et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media website seperti Google Sites dan platform interaktif lainnya mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan akademik, serta motivasi belajar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis website Blooket di MTs Al-Hikmah Proto dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

#### **IV. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media pembelajaran berbasis website Blooket di MTs Al-Hikmah Proto terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, serta motivasi belajar siswa kelas VIII secara autentik melalui pengalaman belajar langsung di kelas. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mendorong siswa untuk terlibat secara nyata dalam proses evaluasi, berinteraksi dengan materi, dan merespons umpan balik secara real-time, sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna dan kontekstual. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengungkapan efektivitas media Blooket melalui pendekatan kualitatif berbasis observasi autentik terhadap proses pembelajaran di lingkungan madrasah tsanawiyah, yang menekankan pada dinamika interaksi, respons spontan siswa, dan praktik pembelajaran yang berlangsung secara alami. Keunggulan penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi berbasis website, tetapi juga sebagai sarana penguatan pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kualitas proses pembelajaran secara simultan. Temuan ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis website yang dirancang secara interaktif dan didukung oleh kesiapan sarana teknologi dapat menjadi strategi pembelajaran inovatif yang relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

##### **B. SARAN**

Penggunaan media pembelajaran berbasis website Blooket disarankan untuk diterapkan secara terencana sebagai alternatif pembelajaran interaktif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru diharapkan memanfaatkan Blooket tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai variasi pembelajaran yang menarik. Pihak sekolah perlu mendukung penerapan media digital melalui penyediaan sarana teknologi dan jaringan internet yang memadai. Dukungan

kebijakan sekolah dalam meningkatkan literasi teknologi guru dan siswa juga menjadi hal yang penting. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran agar hasil penelitian lebih komprehensif. Selain itu, subjek penelitian dapat diperluas pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis website diharapkan dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, A. D., & Sujatmiko, B. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Kompetensi Desain Produk Multimedia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(1), 63-72. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i1.58645>
- Dharma, S., Mutmainnah Latief, Satria Perdana, Ahmad Jayadie, & Muhammad Asri. (2025). Pengembangan Website Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Kesehatan Siswa. *Epistema*, 6(1), 18-30. <https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.82451>
- Kamila, N. H., Prasetyo, T., & Muhdiyati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Materi Siklus Hidup Hewan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 133-144. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i2.782>
- Ramadhan, MR, & Nasution, AF (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Pop-Up Book Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran PAI. *Jurnal Penelitian Tindakan Indonesia (ARJI)* , 6 (4), 236-248. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i4.219>
- Ritana, D. D. , Mahfuzhah, B. D. , Pritanti, D. A. , Fitantri, B. B. , Ambani, C. A. S. , Widiana, C. , Anistyasari, Y. , & Lukito, S. A. A. . (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google sites pada Materi Sistem Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 10 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 202 - . <https://doi.org/10.31004/irje.v5i3.2636>
- Setiawaty, R., Ardilla, R., Yusuf, M., Ilma, FN, & Zahra, FF (2025). Pemanfaatan Media Game Edukasi Pembelajaran Bagi Siswa di Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis. *Dirasah: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam* , 8 (2), 159-170.
- Taib, E. N., Azani, S. N., Zahara, N., Rahmawati, L., & Zuraidah. (2025). Efektivitas Aplikasi Gizi Gen Berbasis Website dalam Pembelajaran. *Biology and Education Journal*, 5(1), 25-43.
- Winatha, KR, & Setiawan, IMD (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* , 10 (3), 198-206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Wiyono, T., Hartinah D. S., S., & Suriswo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Prestasi Belajar di Perbatasan Jawa Sunda. *Journal of Education Research*, 5(3), 3233-3237.

<https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1440>

Yunus , M. ., Ardiansyah , M. R. ., Jufri, J., Adyanata, A., Setiawan, A. ., & Rina, R. W. (2023).  
PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 21–32.  
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.931>