



# Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Kelas VII di SMP Negeri 33 Makassar

Aslianti<sup>1</sup>, Nasir<sup>2</sup>, Ayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

E-mail: [alynsaaslianty@gmail.com](mailto:alynsaaslianty@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-04-15 Revised: 2025-05-21 Published: 2025-06-05	<p>This study aims to determine the effect of using the interactive learning media Blooket on students' creative thinking skills in the Science subject of Grade VII at SMP Negeri 33 Makassar. This research is an experimental study using a Control Group Pre-test Post-test design involving two classes: a control class and an experimental class. The data collection techniques used in this study were observation and tests. Observations were conducted during the learning process, and data were collected using learning outcome tests after the learning process using the Blooket interactive media. The results of the study show that based on statistical tests, the Mann-Whitney U value of 212.500 indicates a significant difference in students' creative thinking abilities before and after using the Blooket interactive learning media. The Wilcoxon W value of 740.500 indicates a higher ranking in the post-test group. The Z-score of -4.024 shows a difference between the pre-test and post-test groups, as this value is further from 0, and the Asymp. Sig (2-tailed) value is 0.000. Since this significance value is less than 0.05, based on the decision criteria of the Mann-Whitney test, H1 is accepted and H0 is rejected. The acceptance of H1 in the Mann-Whitney test indicates that there is an effect of using the Blooket interactive learning media. Based on the results above, it can be concluded that the use of the Blooket interactive learning media has an effect on students' creative thinking skills in the Science subject of Grade VII at SMP Negeri 33 Makassar.</p>
<b>Keywords:</b> <i>Interaktif Learning Media Blooket;</i> <i>Creative Thinking Skills.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-04-15 Direvisi: 2025-05-21 Dipublikasi: 2025-06-05	<p>Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tipe Control Group pre-test post-test dengan melibatkan dua kelas dimana kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung dan pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar setelah pembelajaran menggunakan median interaktif Blooket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji statistik, nilai Mann-Whitney U sebesar 212.500 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif Blooket. Nilai Wilcoxon W sebesar 740.500 menunjukkan peringkat yang lebih tinggi pada kelompok posttest. Nilai Z-hitung sebesar -4.024 menunjukkan perbedaan antara kelompok pretest dan posttest, karena angka ini lebih jauh dari 0 serta nilai asymp. Sig (2tailed) sebesar 0,000. Dari hasil signifikan tersebut kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan uji Mann-Whitney H1 diterima dan H0 ditolak. Uji Mann-Whitney H1 diterima menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Blooket. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Blooket berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII Di SMP Negeri 33 Makassar.</p>
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran Interaktif Blooket;</i> <i>Kemampuan Berpikir Kreatif.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP) Ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sedang mengalami perkembangan yang begitu pesat khususnya teknologi yang dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat termasuk di Indonesia. Hal tersebut memberikan dampak yang besar terutama generasi muda yang tidak lepas dari teknologi perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi cara hidup seseorang.

Gaya hidup pada dasarnya bagaimana seseorang menghabiskan waktu dan uang. Ciri kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah kemajuan teknologi yang pesat dan penerapannya untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat, namun yang jelas teknologi juga menawarkan berbagai makna, tidak

semuanya positif, termasuk dalam bidang pendidikan (Azizah dkk., 2022).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Seiring perkembangan teknologi, sumber dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik harus ikut serta berkembang. Pendidik dalam hal ini guru tidak hanya memanfaatkan media konvensional seperti buku ajar ataupun modul akan tetapi pendidik dituntut untuk membuat inovasi agar penyampaian pesan/materi lebih mudah dan peserta didik juga lebih antusias dalam menerima materi (Nasir dkk, 2022).

Menurut Buwono dan Dewantara (2020) bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan telah mengubah berbagai macam media pembelajaran, begitu juga mengubah cara orang belajar dalam konteks formal, informal dan nonformal. Berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi, pandangan bahwa guru sebagai pusat informasi mulai berubah seiring berjalannya waktu karena internet memberikan segala informasi secara meluas dan tak terbatas. Minalti dan Erita (2021) menyatakan bahwa sumber informasi utama adalah guru yang didukung oleh media-media pembelajaran yang mampu menyajikan berbagai ide, gagasan, serta materi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan. Nurindah dan Kasman (2021: 10) menyatakan bahwa "pentingnya peran media dalam proses pembelajaran guna lebih memerinci, memperluas, memperdalam materi dan tentunya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materinya." Siswa mendapat informasi dan data pembelajaran melalui media yang digunakan oleh pendidik. Media pembelajaran yang digunakan adalah Blooket. Blooket merupakan platform aplikasi pendidikan dengan basis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Blooket adalah layanan yang relatif baru yang menyediakan trivia dan kuis online (Hadi Nugroho & Romadhon 2022).

Kegiatan belajar mengajar lebih efektif bila menyenangkan dan mendorong partisipasi dalam belajar, yaitu minat belajar. Minat belajar mengarah pada partisipasi aktif peserta didik

dalam belajar. Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran merupakan proses yang membangun keterampilan individu dan mendorong berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu dengan adanya penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dapat membantu kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa agar berkeinginan untuk terus belajar dan mengembangkan apa yang telah didapatkan sebagai perantara dalam menyampaikan karya-karya yang telah dihasilkan seseorang berkaitan dengan materi pembelajaran sebagai sarana kepada siswa dalam proses belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan guru IPA, dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 33 Makassar, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih dalam kategori rendah. Siswa cenderung kurang berani dalam memecahkan suatu masalah sehingga terlihat dari hasil pembelajaran yang kurang optimal. Siswa terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran yang berbasis ceramah, sehingga pendidik perlu mengadakan evaluasi diri dalam peningkatan kualitas pembelajaran di kelas (Magdalena, dkk. 2021). Hal ini disebabkan karena metode yang diajarkan oleh guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga membuat pikiran siswa untuk berpikir kreatif terutama dalam mata pelajaran IPA sangatlah rendah (Hartati, dkk. 2021).

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah yang memerlukan pemahaman mendalam dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran IPA, minat belajar yang tinggi sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, deduktif, dan induktif (Suratman, 2024). Dengan demikian guru sebagai pendidik harus berinovasi menciptakan alternatif yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa menjadi bersemangat dan lebih tertarik pada pembelajaran IPA.

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memiliki kaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Melalui format pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, Blooket menciptakan lingkungan yang mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam proses belajar. Berbagai metode permainan yang ditawarkan

seperti "Tower Defense" atau "Gold Quest", melatih siswa untuk berpikir kreatif strategis dan memecahkan masalah secara kreatif. Tidak hanya itu visual dan animasi yang menarik pada platform ini merangsang imajinasi siswa, sementara suasana permainan yang penuh eksperimen memberikan ruang untuk mencoba berbagai pendekatan tanpa takut untuk membuat kesalahan. Dengan demikian, Blooket menjadi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mencoba memberikan sebuah inovasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMPN 33 Makassar. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran terutama dalam evaluasi materi. Maka dari itu peneliti perlu melakukan penelitian terkait "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 33 Makassar".

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan "sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali", (Sugiono: 2018). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat yang dapat diolah menggunakan metode statistik. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis True experiment design, dengan tipe Control Group Pre-test Pos-test. True experiment design merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen yang ditetapkan memenuhi kriteria persyaratan karena sudah baik. Persyaratan pada eksperimen ini merupakan terdapat golongan lain yang tidak diberikan media eksperimen namun diamati untuk memperoleh hasil pengamatan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 33 Makassar dengan populasi sebanyak 284. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas VII A yang dan VII B yang setiap kelas terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini berlangsung dalam empat tahap sistematis. Tahap awal meliputi perencanaan

penelitian dan persiapan instrumen. Tahap pelaksanaan melibatkan implementasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Blooket. Terakhir, tahap pelaporan berupa pengolahan data menggunakan uji statistik dan penarikan kesimpulan.

Instrumen penelitian yang digunakan lembar observasi dan tes. Lembar tes berisi 8 soal isian yang disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif. Data dikumpulkan melalui teknik tes (pre-test dan post-test) dan non tes yaitu dengan observasi. Analisis data dilakukan dengan dua pendekatan: analisis deskriptif untuk menggambarkan hasil pre-test, post-test, dan aktivitas siswa, serta analisis inferensial yang meliputi uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji hipotesis menggunakan uji t independen. Untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran digunakan uji Mann-Whitney U. seluruh analisis statistik diproses menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 25.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 33 Makassar dengan jumlah sampel sebanyak 64 siswa yang terdiri dari kelas VII A (kelas kontrol ) sebanyak 32 siswa dan kelas VII B (kelas eksperimen) sebanyak 32 siswa.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi aspek aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa dari 12 aspek diamati, terdapat enam aspek yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi, yaitu 4,00 (kategori "sangat baik") dan enam enam aspek yang mendapatkan rata-rata terendah yaitu 3,00 namun masih dalam kategori "baik". Secara keseluruhan, rata-rata skor aktivitas belajar siswa adalah 3,50 yang menunjukkan dalam kategori "baik".

maka dapat dihitung persentase aktivitas siswa menggunakan rumus yang telah disediakan:

$$NP = R/SM \times 100\%$$

$$NP = 42/48 \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Maka dapat disimpulkan hasil perhitungan presentase aktivitas belajar siswa adalah sebesar 87,5% sesuai dengan kriteria penilaian pada tabel 3.5, hasil observasi aktivitas siswa berada pada kategori "baik".

1. Deskripsi hasil pretes dan posttest pada kelas kontrol

Nilai statistik kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol diperoleh nilai minimum 2

dan nilai maximum 30., rata-rata pretest siswa diperoleh 13.66 dan standar deviasi 7,94

Nilai statistik kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol diperoleh nilai minimum 2 dan nilai maximum 70 rata-rata pretest siswa diperoleh 23,87 dan standar deviasi 14,50.

2. Deskripsi hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen

Nilai statistik kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh nilai minimum 2.00, nilai maximum 28.00, dan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen diperoleh 16.44, dan juga standar deviasi 7.29.

Nilai statistik kemampuan berpikir kreatif setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen diperoleh nilai minimum 10, nilai maximum 81, dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen diperoleh 42,66 dan juga standar deviasi 18,187.

3. Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas

Hasil uji normalitas nilai kolomogrov-sminorv memiliki nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 sehingga disimpulkan data pada pretest kontrol tidak berdistribusi normal. Uji homogenitas menunjukkan signifikansi  $0,95 > 0,05$ , sehingga data homogen.

4. Uji Non Parametrik *Mann-Whitney U*

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Nilai
Mann-Whitney U	212,500
Wilcoxon W	740,500
Z	-4,024
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Grouping Variable: Kelas

Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan signifikan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**B. Pembahasan**

Penggunaan media pembelajaran interaktif Blooket berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII pada mata pelajaran IPA. Hal ini ditunjukkan dengan Hasil analisis data kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif

*Blooket* kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata pretest sebesar 13,66 dengan standarr deviasi 7,942 dan meningkat menjadi 23,87 pada posttest dengan standar deviasi 14,506. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor sebesar 10,21 poin. Peningkatan ini disebabkan oleh proses pembelajaran konvensional yang tetap memberikan dampak terhadap pemahaman siswa, meskipun tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Sementara itu pada kelompok eksperimen, skor rata-rata pretest adalah 16,44 dengan standar deviasi 7,291, dan meningkat signifikan menjadi 42,66 pada posttest dengan standar deviasi 18,187. Peningkatan rata-rata skor sebesar 26,22 poin, ini menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu keunggulan utama Blooket adalah kemampuannya untuk menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih menyenangkan. Dengan, elemen permainan skor, penghargaan, dan tantangan siswa merasa terlibat secara aktif. ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan memotivasi (Fadli & Adipta, 2024).

Jika dibandingkan, baik kelompok kontrol maupun eksperimen sama-sama mengalami peningkatan. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media blooket mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, kompetitif, interaktif, sehingga mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Selain itu, standar deviasi pada posttest kelompok eksperimen lebih besar (18,187) dibandingkan kelompok kontrol (14,506), yang menunjukkan hasil belajar siswa bervariasi, namun media blooket mampu memfasilitasi peningkatan pada berbagai level kemampuan siswa.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal. Hasil statistik yang telah dilakukan memperoleh nilai asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dikatakan H1 diterima dan Ho ditolak karena  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media

pembelajaran interaktif Blooket terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ipa kelas VII di SMP Negeri 33 Makassar.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan pada BAB 1V, maka disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 33 Makassar. Hal ini dibuktikan dengan nilai Mann-Whitney U sebesar 212.500 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Blooket*. Nilai *Wilcoxon W* sebesar 740.500 menunjukkan peringkat yang lebih tinggi pada kelompok posttest. Nilai *Z*-hitung sebesar -4.024 menunjukkan perbedaan antara kelompok pretest dan posttest, karena angka ini lebih jauh dari 0 serta nilai asymp. Sig (2tailed) sebesar 0,000. Dari hasil signifikan tersebut kurang dari 0,05 sehingga berdasarkan kriteria keputusan uji Mann-Whitney H1 diterima dan H0 ditolak.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPA agar lebih inovatif dalam menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *Blooket* yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi IPA dan mempermudah sebagai alat evaluasi terhadap siswa.
2. Bagi siswa, agar selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal.

Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki termasuk dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi oleh peneliti-peneliti berikutnya.

muda dan etika pancasila pada masyarakat indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1426-1431.

Buwono, S., & Dewantara, J. A. 2020. Hubungan Media Internet, Membaca, Dan Menulis Dalam Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1186- 1193.

Fadli, S., & Adipta, M. (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), 16-19.

Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.

Minalti, M. P., & Erita, Y. 2021. Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231- 2246.

Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain Media Pembelajaran Prakarya Berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.

Nugroho, F. H., & 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.

Nurindah, Kasman. (2021). Impelementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1-10

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

#### DAFTAR RUJUKAN

Azizah, W. N., & Dewi, D. A. (2022). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi gaya anak