



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP *ACADEMIC BOREDOM*
DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IX
SMP NEGERI 9 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh :

Isnani Maulida

NIM 2210118120002

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
APRIL 2026**

HALAMAN JUDUL

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP *ACADEMIC BOREDOM*
DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IX
SMP NEGERI 9 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh :

Isnani Maulida

NIM. 2210118120002

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
APRIL 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Isnani Maulida NIM 2210118120002 dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Blooket* Terhadap *Academic Boredom* dan Hasil Belajar Matematika Kelas IX SMP Negeri 9 Banjarmasin” telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada jurusan S-1 Pendidikan Matematika.

Banjarmasin, April 2026
Ketua,

Tanggal, 21 April 2026


Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Anggota,

Tanggal, 21 April 2026


Juhairiah, M.Pd.
NIP 199111012023212035

Anggota,

Tanggal, 20 April 2026


Asdini Sari, M.Pd.
NIP 198901122015042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Tanggal, 21 April 2026



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI *BLOOKET* TERHADAP *ACADEMIC BOREDOM* DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IX SMP NEGERI 9 BANJARMASIN

Oleh:

Isnani Maulida

NIM 2210118120002

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal
9 April 2026 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:
Ketua Penguji/Pembimbing I,



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

Anggota Dewan Penguji

1. Asdini Sari, M.Pd.
2. -

Sekretaris Penguji/Pembimbing II,



Juhairiah, M.Pd.
NIP 199111012023212035

Ketua Jurusan Pendidikan
Matematika,



Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya ingin menyatakan bahwa dalam skripsi ini, tidak ada bagian yang sebelumnya pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di institusi pendidikan mana pun. Selain itu, sepanjang pengetahuan saya, saya tidak mengetahui adanya karya atau pendapat lain yang telah ditulis atau diterbitkan oleh individu lain, kecuali jika ada referensi tertulis yang disebutkan dalam naskah ini dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 8 April 2026



Isnani Maulida

NIM 2210118120002

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI
BLOOKET TERHADAP *ACADEMIC BOREDOM* DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA KELAS IX SMP NEGERI 9 BANJARMASIN (Oleh : Isnani
Maulida; Pembimbing: Noor Fajriah, Juhairiah; 94 halaman)**

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar matematika salah satunya dikarenakan siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *blooket* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan tingkat *academic boredom*, perbedaan hasil belajar, serta peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *blooket*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *nonequivalent control group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMP Negeri 9 Banjarmasin yang berjumlah 259 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 57 siswa, yang terdiri atas 27 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa *pretest*, *posttest*, angket *academic boredom*, dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Tingkat *academic boredom* siswa yang belajar menggunakan media *game blooket* lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *game blooket*. (2) Rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media *game blooket* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media *game blooket*. (3) Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *blooket* berada pada kategori tinggi.

Kata kunci : *Blooket* , *academic boredom*, hasil belajar matematika, *game* edukasi.

THE EFFECTIVENESS OF BLOOKET-BASED EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA ON ACADEMIC BOREDOM AND MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF GRADE IX STUDENTS AT SMP NEGERI 9 BANJARMASIN (By: Isnani Maulida; Advisors: Noor Fajriah, Juhairiah; 2026; 94 pages)

ABSTRACT

The low achievement in mathematics is partly due to students perceiving mathematics as a difficult and boring subject. Blooket-based educational game learning media can be used as an alternative learning tool to create a more engaging and interactive learning environment. This study aimed to determine differences in the level of academic boredom, differences in learning outcomes, and the improvement of learning outcomes among students who used blooket-based educational game learning media. This study employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population in this study was all 259 ninth-grade students of SMP Negeri 9 Banjarmasin. Sampling was conducted using a purposive sampling technique with a sample size of 57 students, consisting of 27 students in the experimental class and 30 students in the control class. The research instruments included pretests, posttests, academic boredom questionnaires, and student response questionnaires. Data were analyzed using descriptive and inferential statistical techniques. The results of this study showed that: (1) The level of academic boredom among students who learn using the blooket media is lower than that of students who learn without using Blooket. (2) The average learning outcomes of students who learn using the blooket media are higher than those of students who learn without using Blooket. (3) The improvement in learning outcomes in the experimental class who learn using the blooket media falls into the high category.

Keywords: Blooket, academic boredom, mathematics learning outcomes, educational games.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Blooket* terhadap *Academic Boredom* dan Hasil Belajar Matematika Kelas IX SMP Negeri 9 Banjarmasin”** dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Matematika. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan. Namun, berkat bimbingan, arahan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banjarmasin yang telah memberikan izin melakukan penelitian di SMP Negeri 9 Banjarmasin
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM yang telah memberikan izin melakukan penelitian di SMP Negeri 9 Banjarmasin
3. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika FKIP ULM yang telah memberikan izin melakukan penelitian di SMP Negeri 9 Banjarmasin
4. Dr. Hj. Noor Fajriah, M.Si. dan Juhairiah, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing dan memberikan masukan selama penyelesaian skripsi ini.
5. Asdini Sari, M.Pd, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran pada skripsi ini.
6. M. Zainul Arifin M.Pd., selaku validator yang sudah memberikan saran dan penilaian.

7. Kepala Sekolah, Guru-guru, Staf, dan Tenaga Kependidikan SMP Negeri 9 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian, bantuan dan kemudahan selama proses penelitian.
8. Betty Juwita Ningrum, S.Pd, selaku Guru mata pelajaran matematika kelas IX SMP Negeri 9 Banjarmasin yang telah membimbing dan membantu selama penelitian.
9. Siswa-siswi kelas IX A dan IX E SMP Negeri 9 Banjarmasin yang telah membantu selama penelitian.
10. Orang tua, teman-teman dan semua orang yang senantiasa memberikan doa dan dukungan disetiap langkah penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran matematika di masa yang akan datang.

Banjarmasin, 8 April 2026



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Definisi Operasional	10
1.6 Batasan Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.2 <i>Game</i> Edukasi.....	15
2.3 <i>Blooket</i>	18
2.4 <i>Academic Boredom</i>	24
2.5 Hasil Belajar	27
2.6 Efektivitas Pembelajaran	30
2.7 Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi dalam Pembelajaran.....	31
2.8 Penelitian Relevan.....	32
2.9 Kerangka Berpikir	34
2.10 Hipotesis Penelitian.....	35

BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.5 Instrumen Penelitian	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	53
4. 2 Deskripsi Kemampuan Awal Siswa.....	57
4.3 Uji Prasyarat Kemampuan Awal Siswa	58
4.4 Uji Beda Kemampuan Awal Siswa.....	59
4.5 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen	60
4.6 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol	68
4.7 Deskripsi Hasil Belajar Siswa	73
4.8 Uji Prasyarat Hasil Belajar Siswa.....	74
4.9 Uji Beda Hasil Belajar Siswa	74
4.10 Uji N-Gain.....	75
4.11 Deskripsi <i>Academic Boredom</i> Siswa.....	76
4.12 Uji Prasyarat Angket <i>Academic Boredom</i> Siswa	78
4.13 Uji Beda Angket <i>Academic Boredom</i> Siswa	79
4.14 Hasil Angket Respon Siswa	80
4.15 Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3. 1 Desain penelitian.....	38
3. 2 Jumlah siswa pada masing-masing kelas IX.....	39
3. 3 Sampel penelitian.....	40
3. 4 Kriteria pemberian skor angket.....	42
3. 5 Kriteria kevalidan.....	43
3. 6 Kisi-kisi instrumen angket <i>academic boredom</i>	44
3. 7 Kisi-kisi instrumen angket respon siswa.....	45
3. 8 Interpretasi rata-rata angket.....	46
3. 9 Kriteria tingkat <i>academic boredom</i>	47
3. 10 Klasifikasi n-gain	52
4. 1 Saran revisi instrumen tes oleh validator 1	54
4. 2 Saran revisi instrumen angket oleh validator 1 dan 2	56
4. 3 Jumlah siswa yang mengikuti <i>pretest</i>	57
4. 4 Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	58
4. 5 Hasil uji prasyarat nilai <i>pretest</i> siswa.....	58
4. 6 Hasil uji t nilai <i>pretest</i> siswa	59
4. 7 Rincian kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen	60
4. 8 Rincian kegiatan pembelajaran di kelas kontrol	68
4. 9 Jumlah siswa yang mengikuti <i>posttest</i>	73
4. 10 Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	73
4. 11 Hasil uji prasyarat nilai <i>posttest</i> siswa	74
4. 12 Hasil uji u nilai <i>posttest</i>	75
4. 13 Hasil uji n-gain.....	76
4. 14 Hasil angket <i>academic boredom</i> siswa	77
4. 15 Hasil uji prasyarat angket <i>academic boredom</i> siswa	78
4. 16 Hasil uji t angket <i>academic boredom</i> siswa	79
4. 17 Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran <i>Blooket</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Kerangka berpikir.....	35
4. 1 <i>Pretest</i> kelas eksperimen.....	61
4. 2 Guru membimbing siswa untuk penggunaan <i>blooket</i>	62
4. 3 Siswa mengerjakan latihan soal menggunakan <i>blooket</i>	63
4. 4 Peringkat dan skor akhir siswa.....	63
4. 5 Siswa mengerjakan latihan soal menggunakan <i>blooket</i>	65
4. 6 Guru melakukan pengawasan saat penggunaan <i>blooket</i>	66
4. 7 Tes evaluasi akhir (<i>posttest</i>) kelas eksperimen	68
4. 8 <i>Pretest</i> kelas kontrol.....	69
4. 9 Penjelasan materi oleh guru	70
4. 10 Siswa mengerjakan latihan soal menggunakan lembar kerja.....	70
4. 11 Tes evaluasi akhir (<i>posttest</i>) kelas kontrol	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Hasil penilaian validator ahli 1	95
2 Hasil penilaian validator ahli 2	98
3 Hasil validasi instrumen tes	104
4 Hasil validasi instrumen angket	105
5 Saran perbaikan soal oleh validator ahli 1	106
6 Instrumen penilaian <i>pretest</i>	108
7 Instrumen penilaian <i>posttest</i>	110
8 Rubrik penilaian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	112
9 Contoh lembar jawaban <i>pretest</i> siswa	119
10 Contoh jawaban <i>posttest</i> siswa	123
11 Modul ajar kelas eksperimen	127
12 Kisi-kisi latihan soal pada <i>mediagame blooket</i>	132
13 Tampilan soal pada <i>mediagame blooket</i>	134
14 Modul ajar kelas kontrol	138
15 Instrumen angket <i>academic boredom</i>	145
16 Contoh pengisian lembar angket <i>academic boredom</i> siswa	147
17 Lembar angket respon siswa	149
18 Contoh pengisian angket respon siswa	151
19 Hasil observasi aktivitas siswa	153
20 Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	156
21 Daftar nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	157
22 Output uji normalitas nilai <i>pretest</i> siswa	158
23 Output uji homogenitas nilai <i>pretest</i> siswa	159
24 Output uji t nilai <i>pretest</i> siswa	160
25 Output uji normalitas nilai <i>posttest</i> siswa	161
26 Output uji u nilai <i>posttest</i> siswa	162
27 Perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen	163
28 Perhitungan uji N-Gain kelas kontrol	164
29 Hasil angket <i>academic boredom</i> kelas eksperimen	165
30 Hasil angket <i>academic boredom</i> kelas kontrol	166
31 Output uji normalitas data angket <i>academic boredom</i> siswa	167
32 Output uji homogenitas data angket <i>academic boredom</i> siswa	168

33 Output Uji T data angket <i>academic boredom</i> siswa.....	169
34 Frekuensi hasil angket respon siswa	170
35 Surat Izin Penelitian	172
36 Surat Rekomendasi Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin	173
37 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	174
38 Lembar Kendali Konsultasi Dosen Pembimbing 1	175
39 Lembar Kendali Konsultasi Dosen Pembimbing 2.....	177
40 Berita Acara Seminar Proposal	179
41 Berita Acara Seminar Hasil.....	180
42 Berita Acara Sidang Skripsi	181