

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR
SEJARAH SISWA DI SMA NEGERI 55
JAKARTA DALAM MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS GAME *BLOOKET***



Rizla Faniza Chairunnisa

1403621005

Skripsi ini dibuat untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

ABSTRAK

Rizla Faniza Chairunnisa. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2026.

Penelitian ini membahas mengenai upaya peningkatan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 55 Jakarta terutama dikelas XI-G melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game blooket. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2025/2026 di kelas XI-G SMA Negeri 55 Jakarta berjumlah 35 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 55 Jakarta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis game blooket. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pelaksanaan sebanyak tiga siklus dengan menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam penelitian ini tenaga pendidik adalah peneliti sebagai guru dan berkolaborasi dengan guru sejarah SMA Negeri 55 Jakarta, Bapak Shofwan Iskandar, S.Pd.

Dalam penelitian ini, Media game blooket diterapkan setiap siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar menunjukkan kategori rendah, 31% dengan nilai rata-rata 63%. Setelah refleksi dan perbaikan di siklus II ketuntasan menunjukkan peningkatan hasil belajar menjadi 89% dengan nilai rata-rata 85,57% atau dalam kategori baik. Untuk mencapai hasil yang konsisten diperlukan siklus selanjutnya dengan refleksi dan perbaikan, pada siklus perolehan hasil belajar terjadi peningkatan lagi menjadi 94% dengan nilai rata-rata 87,14% atau dalam kategori baik. Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan membantu pemahaman materi sejarah secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game blooket terbukti dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa di SMA Negeri 55 Jakarta selama tiga siklus, telah berhasil.

Kata kunci: Game Blooket, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Rizla Faniza Chairunnisa. *Efforts to Improve Students' History Learning Outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta by Using Blooket Game-Based Learning Media. Undergraduated Thesis.* Jakarta: History Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2026.

This study discusses efforts to improve students' history learning outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta, especially in class XI-G through the use of game-based learning media Blooket. This study was conducted in the 2025/2026 academic year in class XI-G of SMA Negeri 55 Jakarta, totaling 35 students. The purpose of this study is to improve students' history learning outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta in using game-based learning media Blooket. The research method used in this study is classroom action research (CAR) with three cycles of implementation using four stages: planning, implementation, observation, and reflection. In this study, the teaching staff is the researcher as a teacher and collaborates with the history teacher of SMA Negeri 55 Jakarta, Mr. Shofwan Iskandar, S.Pd.

In this study, the Blooket game media was applied in every learning cycle. The results showed that in cycle I the learning outcome completion was in the low category, 31% with an average score of 63%. After reflection and improvement in cycle II, the completion showed an increase in learning outcomes to 89% with an average score of 85.57% or in the good category. To achieve consistent results, the next cycle with reflection and improvement was needed, in the learning outcome acquisition cycle there was another increase to 94% with an average score of 87.14% or in the good category. In addition, the interview results showed that students gave a positive response to the use of Blooket game-based learning media because learning became more interesting, interactive and helped understand historical material effectively. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of Blooket game media has been proven to improve students' history learning outcomes at SMA Negeri 55 Jakarta for three cycles, has been successful.

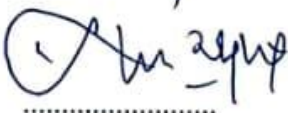
Keywords: Blooket Game, Learning Outcomes, Learning Media

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. M. Fakhruddin, M.Si.</u> NIP. 196505081990031005 Ketua		20/01/2026
2.	<u>Humaidi, M.Hum.</u> NIP. 198112192008121001 Penguji Ahli I		20/01/2026
3.	<u>Dr. Nur Aeni Marta, S.S., M.Hum.</u> NIP. 197109222001122001 Penguji Ahli II		21/01/2026
4.	<u>Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M.</u> NIP. 196110051987031005 Pembimbing I		21/01/2026
5.	<u>Firdaus Hadi Santosa, M.Pd</u> NIP. 199301092022031006 Pembimbing II		22/01/2026

Tanggal Lulus: 23 Januari 2026

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Rizla Faniza Chairunnisa

NIM : 1403621005

Program Studi : S1 Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket”** adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 23 Januari 2026



Rizla Faniza Chairunnisa

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RIZLA FANIZA CHAIRUNNISA
NIM : 1403621005
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Sejarah
Alamat Surel : rizlafanizach11@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Januari 2026


Rizla Faniza Chairunnisa

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Selesaikan setiap hal yang telah dimulai, meskipun jalannya tak semulus yang dibayangkan. Percayalah kesungguhan akan membawa pada keberhasilan”



Peneliti persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti kepada kedua orang tua tercinta, sahabat, dan orang-orang di sekitar, yang senantiasa memberikan doa tanpa henti, dukungan tanpa batas, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya senantiasa menyertai setiap langkah penulis, sehingga skripsi yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, yang menandai sebuah perjalanan Panjang yang penuh proses pembelajaran dan renungan.

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi dengan keprihatinan penulis terhadap rendahnya hasil belajar sejarah yang kerap disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Bersamaan dengan perkembangan teknologi Pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis game seperti Blooket menjadi alternative yang menarik dan relevan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, penulis berupaya mengkaji bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis game blooket dapat menjadi solusi inovasi dalam pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kendala dan keterbatasan baik dari segi kemampuan, waktu, ataupun pengalaman penelitian. Dengan demikian, proses ini justru menjadi sarana pembelajaran yang sangat bermakna dan berharga bagi penulis dalam mengembangkan sikap ilmiah, ketekunan, kedisiplinan, dan tanggung jawab akademik.

Penyelesaian skripsi ini tidak mungkin tercapai tanpa adanya bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak yang dengan tulus memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan doa. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terimakasih, penulis menyampaikan apresiasi kepada Bapak Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta;

Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S., M.Hum selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta; Bapak Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M. selaku Dosen Pembimbing I; serta Bapak Firdaus Hadi Santosa, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II. Dengan kesabaran, arahan, dan dedikasinya beliau-beliau telah membimbing penulis, memberikan ruang diskusi, juga memberikan ketenangan di tengah proses yang kerap melelahkan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak Humaidi, M.Hum selaku penguji ahli; Ibu Dr. Nur'aeni Marta, S.S. selaku sekretaris; dan Bapak Dr. M. Fakhruddin selaku ketua penguji yang melalui kritik dan saran pada sidang seminar proposal telah membuka sudut pandang baru dan memperkaya arah penelitian ini. Penulis turut mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, wawasan, serta nilai-nilai akademik selama masa perkuliahan yang menjadi bekal penting dalam perjalanan intelektual penulis.

Dengan penuh rasa hormat, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 55 Jakarta, khususnya kepala sekolah Bapak Wahyu Kresnadi, S.Pd., M.M., Wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Sri Petnowanti, M.Pd., guru mata pelajaran sejarah Bapak Shofwan Iskandar, S.Pd., serta siswa kelas XI-G yang telah memberikan izin, dukungan, kritikan dan saran serta kerjasama selama proses penelitian berlangsung hingga akhir penelitian selesai.

Teristimewa, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Madyan dan Ibu Setiati atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta kepercayaan yang senantiasa diberikan kepada penulis. Dukungan tersebut menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga terutama dua saudara kandung penulis baik Kakak laki-laki Muhammad Fachri Ardiansyah dan Adik Muhammad Faiz Alfiansyah yang telah memberikan semangat, canda dan penghibur di tengah dinamika penyusunan skripsi. Penulis juga berterima kasih kepada sahabat penulis

Intan Febrianti yang sedang menempuh masa studi perkuliahan di Universitas Pamulang, Paman penulis Bapak Kurniawan dan Bapak Purwanto, Tante Nopi Susanti, Tante Disty Zeffariani yang juga sedang menempuh masa studi perkuliahan di Universitas Terbuka, dan Tante Santi. Kerabat terdekat ini yang selalu hadir memberikan semangat, dukungan moral dan material, doa yang tak pernah putus, penghibur di tengah proses penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyampaikan terima kasih dengan segenap kehangatan tulus kepada rekan-rekan seperjuangan selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Meskipun tidak seluruhnya dapat disebutkan namanya satu per satu, kebersamaan dukungan, berbagi cerita, ruang diskusi, serta sumber semangat dalam menghadapi dinamika perkuliahan yang dilalui bersama memiliki arti yang sangat berharga bagi penulis. Diskusi yang Panjang, canda yang menguatkan, serta kebersamaan ditengah kelelahan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan akademik ini dan akan selalu dikenang sebagai pengalaman yang tidak terlupakan dan berkesan. Terakhir, penulis ingin memberikan apresiasi yang tulus kepada diri sendiri, meskipun sering diliputi keraguan, kelelahan, dan rasa ingin menyerah, tetapi tetap memilih untuk bertahan dan terus belajar untuk dapat menyelesaikan penelitian ini hingga tuntas. Proses ini menjadi bukti bahwa setiap langkah kecil yang dijalani dengan keteguhan hati pada akhirnya membawa penulis sampai pada titik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran sejarah serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 10 Januari 2026



Rizla Faniza Chairunnisa

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian	7
BAB II TELAAH PUSTAKA	9
A. Kajian Teoritik	9
1. Hakikat Hasil Belajar Sejarah	9
2. Hakikat Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket	11
B. Penelitian yang Relevan.....	18
C. Kerangka Berpikir.....	20
D. Hipotesis Penelitian.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Tujuan Penelitian	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian	21
C. Metode Penelitian.....	21
D. Sasaran Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	31
A. Hasil Penelitian	31
B. Hasil Belajar Sejarah Siswa	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	59
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	60
A. Kesimpulan	60
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	66
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-langkah penggunaan media Blooket.....	16
Tabel 3. 1 Pelaksanaam Tahapan Setiap Siklus	24
Tabel 3. 2 Daftar Siswa Kelas XI-G	30
Tabel 4. 1 Data Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I	35
Tabel 4. 2 Data Perolehan Nilai KKM Siklus I	38
Tabel 4. 3 Data perolehan hasil belajar siswa Siklus II	44
Tabel 4. 4 Data Perolehan Nilai KKM Siklus II	47
Tabel 4. 5 Data Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	53
Tabel 4. 6 Data Perolehan Nilai KKM Siklus III.....	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Website Blooket	13
Gambar 2. 2 Tampilan Guru dapat membuat Soal beserta Jawaban.....	13
Gambar 2. 3 Tampilan guru dalam pemilihan permainan.....	14
Gambar 2. 4 Tampilan guru dalam melihat partisipan dan memulai permainan ..	14
Gambar 2. 5 Tampilan Permainan Mode Racing.....	14
Gambar 2. 6 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3. 1 Siklus Pelaksanaan Penelitian	22
Gambar 3. 2 Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	23
Gambar 4. 1 Hasil Belajar Siswa Kelas XI-G.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Penulisan Skripsi.....	66
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian di SMA Negeri 55 Jakarta	67
Lampiran 3. Jurnal Kegiatan Penelitian	68
Lampiran 4. Modul Ajar	69
Lampiran 5. Lembar Catatan Lapangan Siklus I	76
Lampiran 6. Lembar Catatan Lapangan Siklus II	77
Lampiran 7. Lembar Catatan Lapangan Siklus III.....	78
Lampiran 8. Daftar Siswa Kelas XI-G	79
Lampiran 9. Kisi-kisi soal Tes	80
Lampiran 10. Dokumentasi Pembelajaran Menggunakan Media Blooket	84
Lampiran 11. Soal Pre Test dan Post Test Siklus I.....	88
Lampiran 12. Soal Pre Test dan Post Test Siklus II.....	95
Lampiran 13. Soal Pre Test dan Post Test Siklus III	100
Lampiran 14. Hasil Pre Test dan Post Test.....	105