

**PENGUNAAN GAME BLOOKET DI WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG
PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 19 SURABAYA**

Krisnawati

Jurusan Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
krisnan996@gmail.com

Rachmad Rizal Prabowo

Jurusan Ilmu Komunikasi,
Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
rachmadrizal53@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran di era digital menuntut inovasi yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian ini mengevaluasi efektivitas platform pembelajaran berbasis permainan, Blooket, dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 8A SMP Negeri 19 Surabaya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengukur peningkatan pemahaman, motivasi, dan interaksi siswa menggunakan metode pengisian kuesioner sebagai pengukuran awal (*Pre-test*) dan pengukuran setelah mengikuti kegiatan (*Post-test*). Subjek penelitian terdiri atas 35 siswa yang dikelompokkan dalam format kompetisi menggunakan Blooket. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan motivasi siswa, dengan skor rata-rata *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Meskipun terdapat kendala seperti antarmuka berbahasa Inggris dan kebutuhan koneksi internet stabil, hambatan ini dapat diatasi melalui strategi adaptif, seperti panduan berbahasa Indonesia dan optimalisasi perangkat. Penelitian ini membuktikan bahwa Blooket merupakan alat pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk mendukung pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: *Blooket, Game Edukasi, Motivasi Siswa, Pembelajaran Interaktif*

A. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di era digital menghadapi tantangan dalam menciptakan metode yang mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini (Wandira et al., 2024). Berbagai platform berbasis teknologi telah diperkenalkan dalam pendidikan, seperti Kahoot, Quizizz, dan Blooket, yang menawarkan pengalaman pembelajaran berbasis permainan untuk mendukung pembelajaran aktif (Maulana & Arini, 2024). Namun, penelitian yang lebih mendalam tentang efektivitas platform-platform ini dalam konteks lokal, terutama di Indonesia, masih sangat diperlukan.

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan

guru untuk menyajikan materi dalam format kuis yang digabungkan dengan berbagai mode permainan, seperti Gold Quest, Tower Defense, dan Battle Royale. Mode ini menciptakan pengalaman kompetisi yang seru bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dibandingkan dengan platform lain, Blooket menawarkan fitur yang lebih variatif dan fleksibel, seperti kemampuan untuk mengimpor pertanyaan dari platform lain dan menyediakan opsi permainan untuk tugas rumah maupun pembelajaran langsung di kelas (Nugroho & Romadhon, 2022). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Blooket mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit, seperti Matematika dan Bahasa Inggris (Maulana & Arini, 2024).

Konteks lokal di Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, terutama setelah era pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. Survei APJII (2021-2022) mencatat bahwa penetrasi internet di kalangan usia 13-18 tahun mencapai 99,16%, menjadikannya kelompok pengguna internet terbesar. Hal ini mencerminkan potensi besar untuk mengintegrasikan teknologi seperti Blooket ke dalam pembelajaran formal. Namun, di sisi lain, tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kemampuan literasi digital siswa dan guru, serta kendala bahasa menjadi faktor penghambat yang perlu diatasi (Nugroho & Romadhon, 2022).

SMP Negeri 19 Surabaya telah mengadopsi Blooket dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 8A sebagai upaya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Platform ini digunakan dalam format kompetisi, di mana siswa dikelompokkan dalam tim untuk bertanding menggunakan mode permainan eliminasi. Kompetisi ini tidak hanya mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan penelitian awal, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan Blooket, meskipun beberapa siswa menghadapi tantangan dalam memahami antarmuka berbahasa Inggris (Maulana & Arini, 2024).

Penelitian di MTsN 3 Banyuwangi memberikan bukti tambahan bahwa Blooket efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki minat yang sangat tinggi terhadap pembelajaran berbasis game dengan skor rata-rata minat mencapai 83,09% (Nugroho & Romadhon, 2022). Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi mampu menjembatani gap antara metode pembelajaran tradisional dan kebutuhan pembelajaran modern yang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mereplikasi pendekatan serupa di SMP Negeri 19 Surabaya, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun Blooket menawarkan banyak keunggulan, beberapa keterbatasan seperti kebutuhan koneksi internet stabil dan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai menjadi tantangan yang signifikan. Untuk mengatasi hal ini, pihak sekolah telah mengambil langkah strategis, seperti menyediakan panduan penggunaan Blooket dalam bahasa Indonesia dan memanfaatkan perangkat sekolah secara optimal. Strategi ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa dapat mengakses pembelajaran berbasis game tanpa hambatan teknis yang berarti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Blooket

dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan interaksi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 8A SMP Negeri 19 Surabaya. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana Blooket dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik melalui pendekatan kompetisi. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan Blooket dapat menjadi solusi inovatif yang mendukung tuntutan pendidikan abad ke-21 di Indonesia.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pendekatan pre-test dan post-test untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Game Blooket dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 8A SMP Negeri 19 Surabaya. Tahapan penelitian meliputi:

1. Riset Awal
Dilakukan observasi dengan guru untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan potensi penerapan game.
2. Perencanaan
 - a) Menyusun materi kuis berbasis kompetensi dasar kurikulum.
 - b) Pre-test disusun untuk mengukur pengetahuan awal siswa dengan format *Benar-Salah* (20 pernyataan).
 - c) Post-test dirancang untuk menilai pemahaman, motivasi, dan perubahan perilaku siswa dengan skala Likert (15 pernyataan).
3. Pelaksanaan
 - a) Subjek Penelitian: 35 siswa kelas 8A.
 - b) Prosedur : Pre-test dilakukan sebelum pembelajaran. Pembelajaran menggunakan Blooket dengan format kompetisi eliminasi. Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan post-test.
4. Evaluasi dan Analisis
 - a) Data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan persentase untuk membandingkan perubahan pemahaman dan motivasi siswa.
 - b) Observasi dan kuesioner digunakan untuk melengkapi hasil penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di kelas 8A SMP Negeri 19 Surabaya, hasil pre-test dan post-test menunjukkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman, motivasi, dan perilaku siswa setelah menggunakan Game Blooket dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil ini dapat dijelaskan dengan merujuk pada data yang diperoleh dari pre-test dan post-test berikut :

Pre-Test

Digunakan untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai media pembelajaran berbasis game, ekspektasi mereka terhadap penggunaan Blooket, serta sikap mereka terhadap metode ini. Berdasarkan hasil pre-test, sebagian besar siswa menunjukkan pengertian yang cukup baik tentang media pembelajaran berbasis game:

No	PERNYATAAN	JAWABAN	
		Benar	Salah
	1. Pengetahuan Awal tentang Media Pembelajaran Berbasis Game		
1.	Pernah mendengar tentang game yang digunakan untuk media pembelajaran.	30	5
2.	Media pembelajaran berbasis game bisa digunakan untuk semua mata pelajaran di sekolah.	27	8
3.	Game yang berbasis pendidikan lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran biasa.	32	3
4.	Belum pernah mengikuti pembelajaran menggunakan game dalam bentuk kuis online.	25	10
	2. Ekspektasi terhadap Penggunaan Game sebagai Media Pembelajaran		
5.	Penggunaan game dalam pembelajaran dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah.	32	3
6.	Kuis dalam bentuk game dapat meningkatkan semangat belajar siswa.	31	4
7.	Media pembelajaran berbasis game akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan.	33	2
8.	Siswa dapat belajar sambil bermain dengan lebih efektif melalui media game.	30	5
	3. Sikap terhadap Media Pembelajaran Baru		
9.	Lebih suka mencoba media pembelajaran baru yang berbeda dari biasanya.	29	6
10.	Media pembelajaran berbasis game akan membosankan jika sering digunakan.	14	21
11.	Tidak keberatan jika media pembelajaran berbasis game menjadi bagian dari pelajaran di kelas.	33	2
12.	Merasa media pembelajaran berbasis game hanya cocok untuk pelajaran tertentu saja.	21	14
	4. Ekspektasi terhadap Interaksi di Kelas dengan Media Game		
13.	Game dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.	31	4

14.	Media pembelajaran berbasis game akan membuat siswa lebih aktif bertanya.	30	5
15.	Game dalam pembelajaran tidak memengaruhi kerja sama dengan teman.	27	8
16.	Media pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa belajar bersama lebih baik.	32	3
5. Ekspektasi terhadap Efektivitas Pembelajaran Berbasis Game			
17.	Media game dapat menggantikan metode pembelajaran biasa.	28	7
18.	Game berbasis kuis akan mempermudah persiapan siswa menghadapi ulangan.	31	4
19.	Game dalam pembelajaran hanya cocok untuk siswa yang suka bermain game.	14	21
20.	Materi dalam bentuk kuis game akan lebih mudah dipahami daripada materi di buku.	32	3

Hasil dari total jawaban diatas menunjukkan bahwa pengukuran awal (*pre-test*) responden tentang pengetahuan awal tentang media pembelajaran berbasis game, ekspektasi terhadap penggunaan game sebagai media pembelajaran, sikap terhadap media pembelajaran baru, ekspektasi terhadap interaksi di kelas dengan media game dan ekspektasi terhadap efektivitas pembelajaran berbasis game menunjukkan respon yang cukup baik dari siswa.



Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Post-Test

Digunakan untuk mengukur perubahan sikap, pemahaman, dan perilaku siswa setelah pembelajaran menggunakan Game Blooket. Berdasarkan hasil post-test, terdapat peningkatan yang signifikan dalam ketiga aspek : kognitif, afektif, dan konatif.

No	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	N	TS	STS
	KOGNITIF (Pemahaman dan Pengetahuan Siswa)					
1.	Game Blooket membantu saya memahami materi pelajaran lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran biasa.	20	10	3	2	0
2.	Kuis dalam bentuk game membantu saya mengingat kembali materi yang telah diajarkan oleh guru.	22	8	3	2	0
3.	Saya merasa lebih siap menghadapi ulangan setelah mengikuti pembelajaran dengan media kuis berbasis game.	18	10	5	2	0
4.	Game ini membantu saya memahami konsep yang sebelumnya sulit saya pahami di kelas.	20	8	5	2	0
5.	Saya merasa nilai saya dapat meningkat setelah belajar dengan menggunakan Game Blooket.	18	10	5	2	0
	AFEKTIF (Minat, Motivasi, dan Perasaan Siswa)					
6.	Saya merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan adanya kompetisi dalam Game Blooket.	21	8	4	2	0
7.	Adanya skor dan peringkat di dalam game membuat saya lebih termotivasi untuk belajar lebih baik.	20	9	5	1	0
8.	Game Blooket menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.	23	7	3	2	0
9.	Saya merasa puas dengan cara pembelajaran menggunakan Game Blooket dibandingkan metode lainnya.	21	9	4	1	0
10.	Saya merasa lebih percaya diri untuk menjawab soal setelah menggunakan Game Blooket.	20	8	5	2	0
	KONATIF (Tindakan dan Perilaku Siswa)					
11.	Saya lebih sering mempelajari materi pelajaran karena ingin mendapatkan skor yang lebih baik di game.	18	9	6	2	0

12.	Saya lebih aktif berdiskusi dengan teman saat menggunakan Game Blooket di kelas.	20	8	4	3	0
13.	Game ini mendorong saya untuk belajar lebih giat di luar jam pelajaran.	18	10	4	2	1
14.	Setelah menggunakan Game Blooket, saya lebih termotivasi untuk memperbaiki cara belajar saya.	20	9	4	1	1
15.	Saya ingin pembelajaran dengan game seperti ini digunakan kembali di masa mendatang.	21	8	4	2	0

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, penerapan Game Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, serta memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih aktif. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Nugroho & Romadhon (2022), yang menunjukkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran yang dianggap sulit. Selain itu, temuan ini juga mendukung studi Maulana & Arini (2024), yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan hasil yang dicapai, Blooket dapat direkomendasikan sebagai platform pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kreatif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

D. PENUTUP

Simpulan

Penggunaan platform pembelajaran berbasis game, Blooket, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 19 Surabaya telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, dan interaksi siswa di kelas. Platform ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui pendekatan kompetisi, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun terdapat kendala seperti antarmuka berbahasa Inggris dan kebutuhan koneksi internet yang stabil, hambatan tersebut dapat diatasi dengan strategi seperti penggunaan panduan dalam bahasa Indonesia dan optimalisasi perangkat sekolah. Secara keseluruhan, Blooket merupakan solusi inovatif dan relevan untuk mendukung pembelajaran di era digital.

Saran

Untuk meningkatkan efektivitas implementasi Blooket, disarankan agar penggunaannya diperluas ke mata pelajaran lain guna mengukur potensi manfaatnya dalam berbagai konteks pembelajaran. Guru juga perlu diberikan pelatihan agar mampu memaksimalkan fungsi platform ini sekaligus mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul. Selain itu, pihak sekolah sebaiknya meningkatkan infrastruktur, terutama dalam hal koneksi internet, untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian lebih lanjut juga perlu

dilakukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan Blooket terhadap hasil belajar siswa, sehingga manfaatnya dapat dioptimalkan dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Wandira, I., Hardin, & Ngandoh, S. T. (2024). *Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran, 6(2), 876-882.
- 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), 153-160. [https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299\(Website\)](https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299(Website))
- Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar*. Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), 1547-1551. [https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157\(Website,n.d.\)](https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157(Website,n.d.))