

MINAT PESERTA DIDIK MTSN 3 BANYUWANGI DALAM GIM BLOOKET PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Faizal Hadi Nugroho¹, Sahrul Romadhon²

¹Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Banyuwangi, Banyuwangi

²Institut Agama Islam Negeri Madura, Pamekasan

¹faizalhadinugroho@gmail.com; ²sahrul@iainmadura.ac.id



<https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>

Submitted: 5 Oktober 2022 | Accepted: 30 Oktober 2022 | Published: 23 Desember 2022

Abstrak

Pembelajaran abad 21 menekankan pada kesiapan generasi emas 2045. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Blooket dapat menjadi platform yang digunakan untuk menarik minat peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan minat peserta didik terhadap penerapan Blooket. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi. Penelitian ini melibatkan 37 peserta didik dari dua kelas. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat sangat tinggi dengan rerata keseluruhan aspek angket adalah 83,09% yang jika dikonversi ke skala 4 adalah 3,32 dengan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: minat peserta didik; Blooket; pembelajaran bahasa Indonesia

Abstract

21st-century learning emphasizes the readiness of the golden generation in 2045. To achieve this, learning that utilizes technology is needed. Blooket can be a platform used to attract students' interest. This study aims to describe students' interest in applying Blooket. This study used a qualitative approach with data collection techniques in the form of questionnaires and observations. This research involved 37 students from two classes. The data collected shows that students have very high interest, with an average of 83.09% in all aspects of the questionnaire, which, if converted to a scale of 4, is 3.32 with a very high category.

Keywords: students' interest; Blooket; Indonesian language learning



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Blooket atau dilafalkan dengan 'blu-kit' adalah salah satu platform yang digunakan untuk pembelajaran. Blooket dapat digunakan sebagai pembelajaran daring (Junkin, 2022:539). Situs platform ini adalah <https://www.blooket.com/> dan peserta didik dapat mengakses laman <https://play.blooket.com/play> kemudian memasukkan kode permainan. Platform berbasis laman web ini dirancang oleh Ben Stewart dan hak ciptanya dipegang oleh Blooket LLC. Platform ini dapat diakses menggunakan gawai dan laptop, hanya saja untuk menjadi *host*, pengguna perlu menggunakan laptop karena kebutuhan tampil yang disajikan secara langsung.

Blooket digunakan sebagai bahan evaluasi seperti kuis dan pekerjaan rumah. Perbedaan mendasar dengan Kahoot dan Quizziz, platform lain yang juga dapat digunakan dalam kuis, Blooket membuat kuis menjadi lebih menarik karena kuis disajikan dengan permainan atau gim daring. Terdapat 14 gim, yaitu *Monster Brawl*, *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royal*, *Tower Defense*, *Cafe*, *Factory*, *Racing*, *Crazy Kingdom*, *Tower of Doom*, dan *Classic*. Beberapa gim tersebut memiliki mode pekerjaan rumah dan langsung. Mode pekerjaan rumah memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan di rumah. Sementara itu, mode langsung memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan dan bersaing dalam satu waktu dengan layar guru yang menampilkan peringkat, item yang digunakan, dan peristiwa yang sedang terjadi di gim. Menurut Bratel, dkk. (2021) Blooket menyajikan dorongan kuat sebuah kompetisi yang memotivasi peserta didik dengan fitur kuis langsung.

Kelebihan Blooket adalah dapat memasukkan pertanyaan yang ada di bank soal kuis atau sekadar mengambil soal yang sudah ada. Menurut Bratel, dkk. (2021:933—934) Blooket memiliki kelebihan berupa pengguna dapat menyalin tempel langsung ke papan klip kuis, dapat mengatur durasi tampilan soal, dan dapat memberikan komentar secara langsung ketika peserta didik mengerjakan kuis.

Kekurangan Blooket adalah menggunakan bahasa Inggris. Blooket belum memiliki terjemahan bahasa Indonesia, sehingga mempersulit pemahaman peserta didik saat disajikan panduan permainan. Kemudian Blooket tidak dapat menyimpan skor jika skor permainan yang diraih peserta didik mencapai angka di atas jutaan. Kekurangan ketiga adalah tidak dapat menyimpan secara awan, sehingga ketika pendidik menjadi *host* atau tuan rumah kehilangan koneksi, permainan tidak dapat tersimpan di akun pendidik.

Minat merupakan salah satu faktor internal dalam pembelajaran yang ditunjukkan oleh ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran (Nurhasanah dan Subandi, 2016:130—131). Analoginya, ketika peserta didik berminat pada sebuah pembelajaran, maka hasil belajar juga akan meningkat karena peserta didik melakukan pekerjaan dan tugas dengan perasaan senang dan bebas dari tekanan. Lebih lanjut, Firmansyah (2015:36) menyatakan bahwa minat adalah keinginan yang besar akan sesuatu yang dimiliki.

Pembelajaran abad 21 menekankan pada kognitif peserta didik untuk menjadi generasi emas 2045. Peserta didik diharuskan memiliki sejumlah modal, seperti kemampuan berpikir kritis, literasi, dan berpikir komputasional. Modal tersebut disesuaikan dengan perkembangan zaman dan proyeksi kehidupan pada masa depan.

Peserta didik akrab dengan penggunaan gawai. Hal tersebut ditunjukkan oleh data dari hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menunjukkan tingkat penetrasi internet di kelompok usia 13—18 tahun mencapai 99,16% pada 2021—2022 (dataindonesia.id, 2022). Posisi tersebut merupakan posisi pengguna pertama yang disusul oleh usia 19—34 tahun. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada usia tersebut atau usia SMP hingga SMA mendominasi penggunaan internet.



Namun, bak pedang, teknologi berupa gawai memiliki sisi yang menguntungkan dan sekaligus merugikan. Menguntungkan karena mendekatkan peserta didik dengan teknologi yang kian canggih. Peserta didik dapat mencari dengan mudah beragam informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Namun, merugikan karena dapat mengalihkan peserta didik dari pembelajaran dengan berbagai platform yang tersedia di Play Store maupun App Store.

Salah satu platform yang banyak dimiliki peserta didik adalah gim. Gim yang dimainkan oleh peserta didik dibagi menjadi dua kategori, yaitu daring dan luring. Peserta didik juga memainkan gim yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti FreeFire, Mobile Legends, dan PUBG lite. Gim tersebut dimainkan dengan cara multiplayer sehingga membuat suasana kelas menjadi riuh saat bermain bersama. Wardana dan Sargono (2019:47) juga mengemukakan hal senada yaitu pada tahap prapenelitian, peserta didik tampak tidur, mengobrol, dan bermain gawai.

Permainan atau gim ini menjadi kontradiksi bagi pembelajaran. Pada permainan, peserta didik diajak untuk mengatur strategi, mendapatkan misi, menyelesaikan misi, menggunakan berbagai item untuk meningkatkan level, mendapatkan peringkat, dan bersaing dengan pemain lainnya. Sementara itu, pembelajaran menuntut konsentrasi peserta didik pada materi pembelajaran dan tidak menyediakan item untuk meningkatkan level dan berbagai hal seperti yang didapatkan peserta didik saat bermain gim. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wardana dan Sagoro (2019:52) menunjukkan bahwa Kahoot, salah satu platform gim, dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Kontradiksi tersebut dapat diatasi dengan pemilihan alat evaluasi dan pembelajaran yang tepat. Peserta didik pernah mengalami belajar daring, sehingga peserta didik akan lebih akrab dengan penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi inilah yang harus dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik. Salah satu hal yang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah penggunaan berbagai platform laman web yang membantu pembelajaran, seperti Kahoot, Quizizz, dan Blooket.

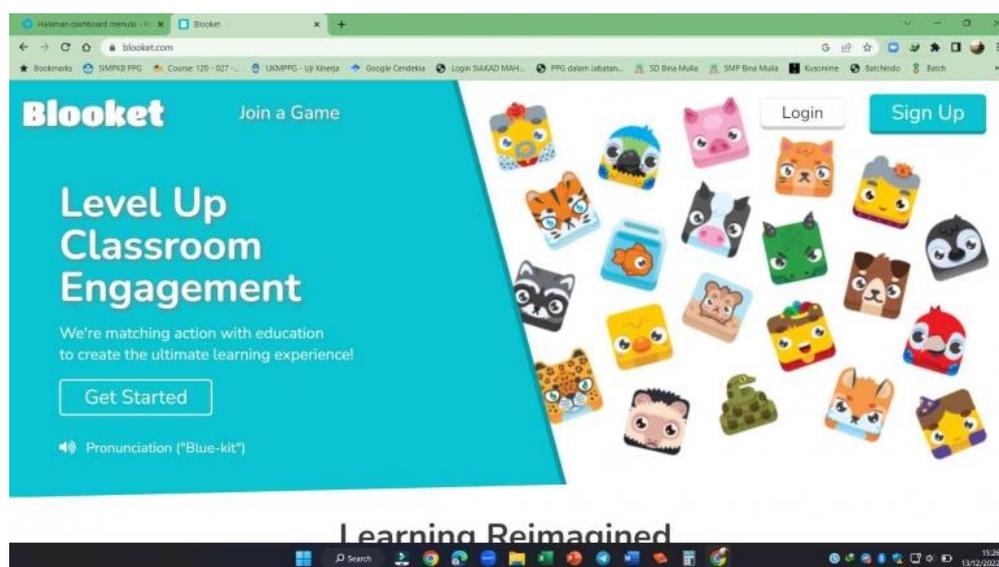
Ketiga platform tersebut memungkinkan pendidik untuk menyediakan soal yang dapat dikerjakan secara daring oleh peserta didik. Saat pembelajaran luring, selama sekolah masih mengizinkan peserta didik untuk menggunakan gawai atau laptop pun platform tersebut masih dapat dimanfaatkan dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan penelitian tentang minat peserta didik MTsN 3 Banyuwangi dalam gim Blooket pada pembelajaran bahasa Indonesia.



Gambar 1. Blooket bisa diimpor untuk platform lain

Ada beberapa alasan kenapa Blooket merupakan cara terbaik untuk melibatkan siswa. Seperti dilansir oleh (Harris, 2021). Pertama, *Blooket memungkinkan kuis untuk diimpor dari platform lain*. Alasan pertama mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan siswa Hal ini menurut pendapat Harris mungkin yang paling penting bagi guru. Beberapa dari kita telah menghabiskan waktu berjam-jam untuk membuat materi pembelajaran di *platform* lain ini, jadi hal pertama yang Anda katakan saat membaca bahwa ada satu lagi yang muncul, yang seharusnya lebih menarik adalah, "Tidak, saya tidak memulai lagi." Saya tahu Anda lelah dan bertahan dan saya di sini untuk berbagi kabar baik yang tidak perlu Anda lakukan. Blooket memungkinkan Anda mengimpor pertanyaan dari tempat lain untuk digunakan dalam *Blooket Lives* atau tugas pekerjaan rumah Anda. Ini tidak hanya menghemat guru, tetapi juga membantu dalam keterlibatan siswa, karena Anda akan memiliki beragam Blooket yang tersedia, di luar set yang sudah mereka miliki di sistem mereka.

Kedua, Blooket memiliki beragam mode permainan. Alasan kedua mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan siswa mungkin adalah Blooket menawarkan pengalaman game yang berbeda. Serius, mereka tampaknya tumbuh terus menerus. Pembuatnya juga hebat dalam menambahkan mode permainan berdasarkan apa yang sedang terjadi. Misalnya, mereka akan menawarkan mode khusus Halloween atau Natal. Mode permainan Blooket ini biasanya terbatas (berlangsung hanya dalam waktu singkat), yang secara drastis meningkatkan keterlibatan siswa.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Blooket

Source: kompasiana.com

Ketiga, Blooket dapat dimainkan langsung atau ditugaskan sebagai pekerjaan rumah. Alasan ketiga mengapa Blooket adalah cara terbaik adalah *Blooket* melibatkan siswa adalah Blooket memiliki opsi untuk dimainkan sebagai pekerjaan rumah, Anda dapat menetapkan batas waktu penyelesaian Blooket. Fitur ini hanya berlaku untuk mode permainan tertentu, jadi pastikan untuk melihat saat Anda menghosting Blooket dan ingin menentukannya sebagai pekerjaan rumah agar mode yang Anda pilih dapat ditetapkan seperti itu.

Keempat, Blooket mudah digunakan dan memungkinkan bertatap muka untuk berinteraksi secara virtual. Alasan nomor empat mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan



siswa adalah mudah digunakan dan memungkinkan interaksi antara siswa virtual dan siswa yang berada di kelas fisik . Sekolah tampak sangat berbeda sekarang dan berpotensi terus melakukannya untuk beberapa waktu . Guru sekarang tidak hanya dituntut untuk menemukan cara-cara menarik melibatkan siswa yang duduk di depan mereka di sekolah, tetapi juga yang belajar dari rumah. Ini bukanlah tugas yang mudah untuk diselesaikan . Blooket memungkinkan kedua kelompok siswa ini untuk berinteraksi dengan cara yang menyenangkan, sambil menantang mereka untuk mendemonstrasikan pengetahuan mereka.

Kelimat, Blooket mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Namun alasan lain mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan siswa dan mengapa saya yakin guru-guru akan menyukainya adalah karena Blooket dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Di setiap mode permainan, guru dapat memilih apakah siswa bekerja secara mandiri atau kolaboratif. Guru dapat memberikan pilihan itu kepada siswa. Guru bisa saja menggunakan Blooket tidak hanya sebagai cara untuk melibatkan siswa saya, tetapi juga untuk menilai sebagai tes pra atau pasca.

Keenam, Blooket cocok untuk berbagai tingkat kelas dan bidang studi. Alasan nomor enam mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan siswa adalah karena ini sesuai untuk berbagai tingkatan kelas dan mata pelajaran. Saya telah menggunakan Blooket dengan siswa kelas satu sebagai *Pre-test* dan *Post-Test*, dan telah menggunakannya dengan siswa kelas lima untuk menilai pengetahuan mereka tentang desimal. Blooket dapat digunakan untuk hampir semua hal bahkan sebagai ulasan pemahaman bacaan atas buku yang dibaca , tata bahasa dan teknik penulisan yang akan digunakan dalam petunjuk menulis. Di setiap Blooket yang saya selenggarakan, tingkat keterlibatan siswa tinggi.

Ketujuh, Blooket memungkinkan siswa mempersonalisasi pengalaman game mereka. Alasan terakhir yang akan saya berikan mengapa Blooket adalah cara terbaik untuk melibatkan siswa adalah faktor personalisasi. Siswa, setelah mengunjungi blooket.com/play dan memasukkan kode, dapat memilih hewan (atau avatar) yang bisa mereka gunakan untuk menggambarkan diri mereka. Hal ini mungkin terlihat sepele dan kecil, tetapi setiap anak, saya amati, menyukainya. Mereka senang melihat avatar mereka memanjat papan pemimpin atau melihatnya di samping sabotase yang baru saja mereka lepaskan terhadap teman sekelas mereka. Ini adalah cara lain Blooket membantu siswa terlibat dengan materi yang mereka pelajari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Data berupa angka dan uraian yang didapatkan dari teknik penelitian. Objek penelitian ini adalah peserta didik tiga kelas (8J, dan 7J) dengan jumlah partisipan sebanyak 37 peserta didik. Teknik yang digunakan adalah pembagian angket dan observasi kelas. Angket disusun berdasarkan kategori kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan kesan peserta didik. Butir-butir pernyataan disusun dengan menggunakan skala likert dengan rentang 1 s.d. 5.

Angket dibagikan kepada siswa dengan menggunakan Google Formulir. Setelah peserta didik menerima materi, peserta didik diajak untuk bersama melakukan kuis yang telah dibuat dengan Blooket. Setelah Blooket selesai, peserta didik diajak untuk mengisi Google Form.

Observasi kelas dilakukan dengan pengamatan kondisi peserta didik saat melakukan kuis dengan menggunakan Blooket dengan beragam mode. Atensi, perilaku, dan kesan peserta didik menjadi perhatian utama saat pelaksanaan penelitian. Kendala yang dialami peserta didik juga dicatat sebagai data.

Data angket dianalisis kemudian dihitung dengan skala 4. Data angket dikelompokkan sesuai aspek. Terdapat empat aspek, yaitu pengoperasian, pengujian pemahaman, penumbuhan minat, dan pemanfaatan fitur peringkat dalam Blooket. Data tersebut kemudian dihitung dengan persentase dan dikonversi ke skala 4. Berdasarkan perhitungan tersebut dinyatakan dengan pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman konversi data kuantitatif dan kualitatif

No.	Rentang	Kategori
1	$x \geq 3$	sangat tinggi
2	$3 > x \geq 2,5$	tinggi
3	$2,5 > x \geq 2$	rendah
4	$x < 2$	sangat rendah

Setelah data dikonversi, data kualitatif observasi digunakan sebagai pendukung data yang sudah dianalisis. Data tersebut kemudian disimpulkan untuk mendapat pemahaman komprehensif tentang minat peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan Blooket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

Pelaksanaan Blooket dilakukan di kelas 8J pada tanggal 30 Agustus 2022 dengan materi drama. Sebanyak 22 peserta didik kelas 8J mengikuti kegiatan tersebut. Mode permainan yang dipilih adalah *Gold Quest*. Mode tersebut dilakukan dengan langsung dan menuntut peserta didik untuk menjawab pertanyaan sambil menambang batu yang berisi tiga kemungkinan, yaitu mendapat emas, mencuri emas teman, dan batu kosong. Hasil akhir keseluruhan kelas atau klasikal menunjukkan angka 72%. Jika disandingkan dengan KKM sekolah, yaitu sebesar 70, maka dapat dikatakan bahwa secara klasikal peserta didik mencapai KKM.

Sementara itu, kelas 7J dilakukan pada tanggal 6 September 2022 dengan materi puisi rakyat yang terdapat dalam bab cerita fantasi. Mode yang digunakan adalah *Cafe*. Mode tersebut dilakukan secara langsung. Mode tersebut menuntut peserta didik untuk membangun kafe dengan memperhatikan ketersediaan sumber daya makanan dan permintaan konsumen yang diwakili dengan ikon hewan. Setiap jawaban benar, peserta didik akan mendapatkan pasokan bahan makanan untuk kemudian dijual. Hasil akhir keseluruhan kelas atau kelas menunjukkan angka 74% dan menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran.

Setelah akhir pelaksanaan, peserta didik mengisi secara daring melalui Google Formulir pada tanggal tersebut juga. Hasil dari pengisian kemudian diekspor menjadi berkas Excel dan dilakukan perhitungan sesuai teknik pengolahan data. Perolehan data tersebut disajikan dalam tabel 2 dan 3 sebagai berikut.

Tabel 2. Penggolongan deskriptor aspek angket

No	Aspek	Butir P.ertanyaan
1	Pengoperasian Blooket mudah, variatif, lebih membantu, dan dapat dipilih ke pembelajaran selanjutnya	a. Blooket mudah dioperasikan. b. Pilihan permainan Blooket variatif. c. Mengerjakan soal dengan Blooket lebih membantu daripada mengerjakan soal berbasis kertas atau file pdf



		d. Ke depannya, saya ingin agar soal dikerjakan dengan Blooket
2.	Blooket membantu peserta didik lebih paham, meningkatkan, dan lebih fokus	<p>a. Blooket membantu saya mengulas kembali materi yang saya pelajari.</p> <p>b. Blooket membantu saya meningkatkan pemahaman terhadap materi.</p> <p>c. Blooket menjauhkan saya dari gangguan keinginan menyalahgunakan gawai saat belajar.</p>
3.	Blooket menumbuhkan minat, rasa senang, dan rasa santai dalam pembelajaran	<p>a. Blooket meningkatkan minat saya mempelajari materi.</p> <p>b. Mengerjakan soal melalui Blooket sangat menyenangkan.</p> <p>c. Blooket menghindarkan saya dari kecemasan saat mengerjakan soal.</p>
4.	Blooket memiliki peringkat untuk memotivasi, membantu konsentrasi, dan mengetahui pencapaian teman	<p>a. Papan peringkat (leaderboard) Blooket memotivasi saya dalam belajar.</p> <p>b. Blooket meningkatkan konsentrasi saya dalam belajar.</p> <p>c. Dengan mengerjakan Blooket, saya mengetahui kemampuan teman saya dalam memahami materi.</p>

Data angket kemudian dihitung. Sebanyak 37 peserta didik telah mengisi angket dan per aspek dihitung. Jumlah perolehan angket didapat dari total keseluruhan jawaban peserta didik. Jumlah tersebut dipersentase dan dikonversi ke skala 4 sebagai berikut.

Tabel 3. Perolehan Angket, Persentase, dan Konversi Skala 4

Aspek	Jumlah Perolehan Angket	Persentase	Konversi Skala 4
Pengoperasian Blooket mudah, variatif, lebih membantu, dan dapat dipilih ke pembelajaran selanjutnya	641	86,62%	3,46
Blooket membantu peserta didik lebih paham, meningkatkan, dan lebih fokus	465	83,78%	3,35
Blooket menumbuhkan minat, rasa senang, dan rasa santai dalam pembelajaran	445	80,18%	3,20
Blooket memiliki peringkat untuk memotivasi, membantu konsentrasi, dan mengetahui pencapaian teman	454	81,80%	3,27

PEMBAHASAN

Berdasarkan persentase dan konversi skala 4 diketahui bahwa aspek Blooket mudah, variatif, lebih membantu, dan dapat dipilih ke pembelajaran selanjutnya mendapat angka 3,46 yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Aspek Blooket membantu peserta didik lebih paham, meningkatkan, dan lebih fokus mendapat angka 3,35 yang menunjukkan kategori sangat tinggi.

Aspek Blooket menumbuhkan minat, rasa senang, dan rasa santai dalam pembelajaran mendapat angka 3,20 yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Rasa santai sesuai dengan penjelasan Bratel, dkk. (2021:938) yang menyatakan bahwa Blooket dapat menurunkan kecemasan dan tingkat stres peserta didik saat pembelajaran. Sementara itu, aspek Blooket memiliki peringkat untuk memotivasi, membantu konsentrasi, dan mengetahui pencapaian teman mendapat angka 3,27 yang menunjukkan kategori sangat tinggi. Keempat aspek tersebut mendapat kategori sangat tinggi yang menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran dengan Blooket adalah sangat berminat dan mendapat kesan positif terhadap pembelajaran tersebut.

Selanjutnya, peserta didik yang mengalami kendala adalah sebanyak 12. Ketika dipersentase, 32% dari jumlah keseluruhan peserta didik dan ketika dijadikan skala 4, angka yang didapat adalah 1,29 yang menunjukkan kategori sangat rendah, sehingga dapat diketahui bahwa seluruh peserta didik tidak mengalami kendala yang berarti. Hal ini senada dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa blooket mudah digunakan dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh (Kerimoglu Yildiz, Yildiz, Yoruk, & Sevgen, 2022) bahwa menggunakan blooket bisa menurunkan *level of disturbance*, sehingga anak tidak merasa terganggu. Lebih lanjut, kendala tersebut adalah kendala teknis, yaitu koneksi internet dan peramban yang bermasalah yang dapat diatasi di kemudian pelaksanaan Blooket.

Observasi dilakukan selama peserta didik mengerjakan Blooket. Di dalam kedua kelas, seluruh peserta didik antusias melakukan persiapan dengan memastikan gawai sudah terisi daya. Internet sudah terhubung ke jaringan nirkabel atau koneksi internet dengan penyedia layanan komunikasi. Setelah itu, peserta didik membuka Chrome supaya pelaksanaan Blooket lebih lancar. Walau demikian, terdapat tiga peserta didik yang masih menggunakan peramban bawaan Android, sehingga ketika Blooket dijalankan, peserta didik tidak bisa mengetuk pilihan jawaban yang disajikan.

Ketika penentuan nama pengguna, antusiasme peserta didik juga tampak, nama pengguna dipilih sesuai dengan keinginan peserta didik. Aturan yang diberlakukan adalah nama asli dan ditambah dengan nama pilihan mereka. Antusiasme tampak pada pilihan nama yang kekinian. Setelah nama, peserta didik meletakkan emoji dan kata-kata viral, seperti "slay", "iyah", dan penyebutan nama-nama artis Korea Selatan. Setelah pemilihan nama, peserta didik tampak bersemangat memilih karakter hewan yang tersedia di dalam gim.

Saat gim dijalankan, peserta didik memiliki semangat kompetisi luar biasa. Berkali-kali peserta didik mengamati tayangan yang menunjukkan posisi mereka. Ketika nama mereka digeser oleh peserta lain, maka mereka akan segera mengejar ketertinggalan mereka. Setelah gim selesai dan seluruh kelas memberikan tepuk tangan kepada juara 1, 2, dan 3, tampak ekspresi bahagia pada juara-juara tersebut. Sesuai dengan aspek pengoperasian yang memuat keinginan untuk menggunakan kembali Blooket, mereka serentak menjawab, "Ya."

Penggunaan Blooket sebagai sebuah media pembelajaran merupakan bukti bahwa dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran bisa memudahkan guru dan siswa dalam menyerap pembelajaran. Terbukti dari hasil penelitian bahwa penggunaan Blooket dapat menawarkan beberapa manfaat. Pertama dari segi pengoperasian blooket, ditemukan bahwa memang Blooket mudah dioperasikan, baik dari guru maupun siswa itu sendiri. Blooket juga menawarkan permainan yang variatif, mengerjakan soal dengan Blooket juga dinilai mampu untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan soal ketimbang mereka harus mengerjakannya di atas kertas. Dengan segala kemudahan tersebut, tidak heran jika peserta didik mengaku sangat terbantu dengan penggunaan Blooket tersebut, mereka menilai bahwa mereka menjadi lebih paham dan lebih fokus. Selain itu, alasan yang utama juga adalah Blooket menawarkan sesuatu



dengan apa yang disebut sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Siswa mengaku senang belajar, menumbuhkan minat belajar, menimbulkan rasa santai dengan menggunakan Blooket.

Selain beberapa keunggulan diatas, Blooket memiliki fitur pemeringkatan yang dapat memotivasi siswa meningkatkan kemampuan belajarnya dimasa yang akan datang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut. Semua aspek dalam angket menunjukkan sangat tinggi. Hasil observasi juga menunjukkan hal positif, yaitu antusiasme dan keinginan peserta didik untuk menggunakan Blooket secara berkelanjutan. Hal tersebut menunjukkan bahwa Blooket memberikan dampak bagi peserta didik. Dampak tersebut adalah dampak positif berupa atensi peserta didik pada pembelajaran yang baik. Dengan minat tersebut, peserta didik diharapkan ke depannya lebih bersemangat lagi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga terjadi peningkatan hasil pembelajaran positif ke depannya. Penelitian tentang Blooket ini perlu untuk ditingkatkan, baik dari segi jumlah responden yang terlibat, keakuratan instrumen yang digunakan, serta seberapa efektif Blooket dibandingkan dengan aplikasi pembelajaran berbasis online lainnya.

REKOMENDASI

Dengan segenap manfaat yang telah dihadirkan, maka alangkah lebih baiknya memang Guru-guru di MTsN 3 Banyuwangi untuk senantiasa menggunakan atau paling tidak mempertimbangkan untuk menggunakan aplikasi Blooket ini. Karena selain mudah digunakan, Blooket menawarkan berbagai fitur unggulan. Dan dengan spesifikasi yang dimiliki oleh aplikasi pembelajaran ini. Guru-guru bisa melakukan modifikasi terhadap beberapa cara pembelajaran yang akan mereka terapkan dikelas. Jadi, tidak melulu berfokus pada penyampaian materi secara ceramah/ tradisional.

REFERENSI

- Bayu, Dimas. (2022). *Remaja Paling Banyak Gunakan Internet di Indonesia pada 2022*, <https://dataindonesia.id/Digital/detail/remaja-paling-banyak-gunakan-internet-di-indonesia-pada-2022>, diakses pada 19 Oktober 2022.
- Bratel, O., Kostiuk, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-Centered Online Assesment in Foreign Language Classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926-941. <https://doi.org/10.21744/ling>, diakses pada 18 Oktober 2022.
- Harris, phrasedllc: D. K. (2021, January 27). 7 Reasons Why Blooket is the Best Way to Engage Students. Retrieved December 29, 2022, from PHraseD website: <https://www.phrasedllc.com/post/blooket-is-the-best-way-to-engage-students>
- Kerimoglu Yildiz, G., Yildiz, S., Yoruk, M. A., & Sevgen, S. (2022). A tablet game or training booklet? Two methods for evaluating symptom management and quality-of-life of children receiving chemotherapy. *European Journal of Oncology Nursing*, 61, 102190. doi: 10.1016/j.ejon.2022.102190
- Louwrens, Nathaniel & Hartnett, Maggie. (2015). Student and Eacher Perceptions of Online Student Engagement in an Online Middle School. *Journal of Open, Flexible and Distance Learning*. 19. 27-44. <https://doi.org/10.36315/2022v1end120>, diakses 19 Oktober 2022.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi gamifikasi Berbantu media Kahoot Untuk meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, dan Hasil belajar jurnal penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 di SMK Koperasi Yogyakarta Tahun ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>, diakses 18 Oktober 2022.
- Sobandi, A. dan Nurhasanah, S. (2016). Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1). 128–135. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>, diakses 19 Oktober 2022.
- Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1), 34–44. <https://doi.org/10.35706/judika.v3i1.199>, diakses 19 Oktober 2022.