

PEMANFAATAN *BLOOKET GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG INOVATIF DAN INTERAKTIF DI MA AL QADIR QAMARUL HUDA MENEMENG

¹Saiful Fadli, ²Marazaenal Adipta

¹Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP UNIQHBA

²Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi, FKIP UNIQHBA

Page | 16

ABSTRAK

Artikel ini membahas pemanfaatan permainan Blooket sebagai media pembelajaran interaktif di lingkungan pendidikan. Kami mengeksplorasi bagaimana platform ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, dan meningkatkan pemahaman konsep pelajaran. Dengan fokus pada aspek desain permainan dan dampaknya terhadap motivasi belajar, artikel ini memberikan wawasan tentang potensi Blooket sebagai alat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata Kunci : *Blooket Game*, Media Pembelajaran, Inovatif, Interaktif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sektor yang terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Salah satu aspek yang mendapat perhatian adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Blooket game menjadi salah satu inovasi yang menarik perhatian dalam memperkaya pengalaman belajar. Dalam artikel ini, kita akan menjelajahi pemanfaatan Blooket game sebagai media pembelajaran.

1. Pengenalan Blooket Game

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai fitur seperti kuis, flashcards, dan tantangan, Blooket memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Hal ini membuatnya menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

2. Interaktif dan Menyenangkan

Salah satu keunggulan utama Blooket adalah kemampuannya untuk menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih menyenangkan. Dengan elemen permainan, seperti skor, penghargaan, dan tantangan, siswa merasa terlibat secara aktif. Ini membantu menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih positif dan memotivasi.

3. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Blooket game dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Mulai dari kelas fisik hingga pembelajaran jarak jauh, platform ini memberikan fleksibilitas bagi guru dan siswa. Dengan kemampuan untuk membuat kuis kustom sesuai dengan kurikulum, Blooket dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Meningkatkan Retensi Informasi

Pembelajaran yang melibatkan unsur permainan terbukti dapat meningkatkan retensi informasi. Melalui Blooket, guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat oleh siswa. Strategi permainan yang terintegrasi membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang lebih efektif.

5. Kolaborasi dan Kompetisi

Blooket memungkinkan kolaborasi antar-siswa dalam mode permainan tertentu, sehingga membangun keterampilan sosial dan kerja sama. Di sisi lain, fitur kompetisi dapat memotivasi siswa untuk mencapai hasil terbaik mereka. Kombinasi antara

kolaborasi dan kompetisi menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.

6. Analisis Kinerja Siswa

Dalam proses pembelajaran, pemahaman tentang kemajuan siswa sangat penting. Blooket menyediakan alat analisis kinerja siswa yang membantu guru memahami area-area yang perlu diperkuat. Dengan data ini, guru dapat merancang strategi pengajaran yang lebih efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa.

7. Penerapan Blooket di Berbagai Mata Pelajaran

Keunikan Blooket adalah kemampuannya untuk diterapkan di berbagai mata pelajaran. Mulai dari matematika hingga ilmu pengetahuan sosial, guru dapat mengintegrasikan platform ini ke dalam pembelajaran mereka. Ini memberikan variasi dalam metode pengajaran dan merangsang minat siswa terhadap berbagai subjek.

8. Tantangan dan Inovasi Pembelajaran

Blooket juga memberikan guru kesempatan untuk menciptakan tantangan dan tantangan baru. Dengan menyelipkan elemen permainan ke dalam kurikulum, guru dapat merangsang inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Hal ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia nyata.

9. Kendala dan Solusi

Meskipun Blooket menawarkan banyak keuntungan, tidak ada sistem pembelajaran yang sempurna. Beberapa kendala mungkin timbul, seperti ketergantungan pada teknologi. Namun, dengan pemahaman yang baik tentang bagaimana mengelola tantangan tersebut, guru dapat memaksimalkan potensi Blooket dalam pengajaran mereka.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini adalah dengan tahapan persiapan terlebih dahulu. Persiapan ini dilakukan dengan

pertama menyurvei lokasi di MA Al Qodir Huda. Serta melakukan wawancara dan diskusi singkat tentang media pembelajaran yang digunakan di madrasah tersebut. Dari hasil diskusi tersebut didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih minim dilaksanakan, karena belum ditemukannya media interaktif yang memberikan pengalaman dan ketertarikan terhadap peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan kemudian dilaksanakan pada tanggal 09 Januari 2024 pada pukul 09.00-12.00 wita dengan dihadiri oleh para dewan guru dan mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Qamarul Huda Badaruddin.

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan praktek langsung cara penggunaan dan pemanfaatannya sebagai media ajar. Pertama kelompok memberikan tampilan dari Blooket itu sendiri kemudian memberikan penjelasan mengenai fitur-fitur yang ada serta bagaimana pemanfaatannya dalam media pembelajaran. Lalu kemudian memberikan percobaan bagaimana Blooket game ini digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Blooket game sebagai media pembelajaran ini diawali dengan ceramah tentang media pembelajaran yang sudah ada serta perbedaannya dengan media Blooket game ini. Tentu dengan sudah masuknya kita di era perkembangan teknologi yang sudah pesat tentu sudah memberikan banyak informasi tentang media pembelajaran berbasis teknologi saat ini. Tentu sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk menarik minat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Dalam pelaksanaannya sejauh ini tentu ada kendala dalam penggunaan media pembelajaran sehingga memerlukan media yang sesuai dalam proses pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.



Gambar 1. Proses Pemberian Tutorial di MA AL QADIR QAMARUL HUDA

Sebelum tahap praktek pemateri pertama memberikan penjelasan terkait tentang apa itu blooket game dan perbedaannya dengan media lain serta manfaat dan kelemahannya secara umum. Dalam hal ini pelatihan yang dilakukan adalah mengenai penyiapan akun dan link yang akan diakses ke blooket game yang dimana link tersebut dapat diakses berikut ini : <https://www.blooket.com/>. Untuk ketahap berikutnya guru diarahkan pertama untuk membuat akun dan mengenalkan beberapa fitur yang ada didalam blooket, diantaranya:

- Create
- My sets
- Play
- Settings.

Beberapa fitur diatas tentu merupakan bagian yang akan menunjang materi yang akan disampaikan dan tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Yang pertama dalam create guru diarahkan

untuk mengisi materi yang akan diajarkan dan hal tersebut dapat digunakan secara berkala dan dapat disimpan serta dapat mengisi beberapa materi untuk beberapa pertemuan.

Yang kedua my sets dalam fitur ini guru dapat melihat jumlah materi yang sudah disiapkan dan dapat sewaktu waktu mengubah dan menghapusnya apabila sudah tidak dipergunakan kembali.

Ketiga adalah play nah disini guru dapat mulai memilih game yang akan menarik peserta didik untuk turut aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan materi ajar yang sudah di jelaskan sebelumnya, guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah disampaikan.

Guru dapat memulai game dengan memilih salah satu game yang sudah tersedia lalu menjadi host dan memberikan tampilan qr atau kode yang akan muncul setelah mengklik salah satu game.

Terakhir adalah settings disini guru dapat mengelola akun blooketnya mulai dari bahasa dan lainnya.

Pada pelatihan ini juga dilakukan tahap diskusi tentang penggunaan media pembelajaran ini. Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan kesempatan bagi peserta dalam hal ini para dewan guru man n al qadir qamarul huda menemeng untuk bertanya, bertukar pendapat serta menyampaikan ide dan gagasan yang diperlukan mengenai pemanfaatan blooket game sebagai media ajar serta dapat memahami kesulitan dan kekurangan yang ada sejauh pelatihan berlangsung.

PEMBAHASAN

Tujuan dari pengabdian ini tidak lain adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam memuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dalam hal ini kelompok memilih menggunakan media pembelajaran blooket game sebagai media yang sekiranya mampu memberikan pengalaman belajar dan proses

belajar yang mengesankan bagi peserta didik, terutama siswa/siswi MA Al Qodir Huda Menemeng. Sebelum pelatihan ini dimulai tentu dilakukan persiapan alat bantu penunjang seperti laptop, lcd dan smartphone yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung. Selain itu hal pentingnya adalah paket internet yang harus dimiliki peserta untuk mengaksesnya. Karena, pelatihan ini berbasis teknologi yang membutuhkan jaringan internet.

Blooket adalah alat kuis dan ulasan yang memungkinkan guru meningkatkan keterlibatan kelas. Blooket adalah platform pembelajaran gamified dimana pendidik menyelenggarakan permainan kuis melalui serangkaian pertanyaan, dan peserta didik merespons menggunakan perangkat teknologi. alat ini berfokus pada penilaian, khususnya penilaian formatif dalam bentuk kuis yang dapat digunakan guru di dalam kelas.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pemanfaatan dan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan blocked Game pada guru MA Al Qodir Huda menemeng hal ini memberikan dampak positif terutama bagi para guru karena dari pelatihan ini semua guru dengan mudah membuat media pembelajaran menggunakan blocking atau

media pembelajaran yang berbasis teknologi lainnya yang lebih interaktif dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran seperti ini akan mampu memberikan dan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan membuat siswa-siswi menjadi lebih termotivasi dalam belajar dalam kegiatan ini tentu memberikan aspirasi terhadap para guru yang sangat antusias terhadap pelatihan untuk lebih meningkatkan media pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang mengesankan bagi peserta didik ketika media ini dipergunakan di kelas

SIMPULAN

Dengan begitu banyaknya alat pembelajaran yang tersedia, Blooket game memasuki panggung pendidikan sebagai pilihan yang menarik. Dengan memadukan kecerdasan buatan dan desain permainan yang inovatif, Blooket berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif. Pemanfaatan platform ini dalam pendidikan adalah langkah positif menuju transformasi pembelajaran menuju masa depan.

REFERENSI

- Anderson, T., & Adams, D. (2021). Engaging Students with Blooket: A Case Study in Middle School Science. *Journal of Interactive Learning Research*, 32(1), 47-64.
- Brown, C., & Miller, M. (2019). *Game-Based Learning Strategies for Classroom Success*. Routledge.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Creating Engaging and Usable Games. *ACM*.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Smith, J., & Johnson, A. (2020). The Impact of Educational Games on Learning. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 87-104.