



## PENGUNAAN PERMAINAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA

**Detty Andani**

*dettyandani6220900@gmail.com*

Institut Agama Islam Negeri palangka Raya

**Jasiah**

*jasiah@iain-palangkaraya.ac.id*

Institut Agama Islam Negeri palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl. G. Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya,  
Kode Pos 73112, Kalimantan Tengah

**Abstract.** *Learning is a teaching and learning interaction that occurs as a result of the mutual influence of teachers and students. In the learning process, the phenomenon of students being less active in studying Islamic Religious Education (PAI) subjects was found. This research aims to show the use of the Blooket game in increasing student activity. The method applied is a qualitative method with observation data collection techniques and the use of the Blooket platform. The results of this research show that the interactive, competitive and fun Blooket platform is considered to encourage students to participate more and take an active role in the learning process.*

**Keywords:** : Blooket, Student Activeness

**Abstrak.** Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar yang terjadi sebagai akibat dari adanya pengaruh timbal balik guru dan siswa. Pada proses pembelajaran ditemui fenomena kurang aktifnya siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan penggunaan permainan Blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa. Metode yang diterapkan adalah metode kualitatif dengan Teknik pengumpulan data observasi dan penggunaan platform Blooket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa platform Blooket yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan dinilai dapat mendorong siswa lebih berpartisipasi dan mengambil peran aktif dalam proses belajar.

**Kata kunci** Blooket, Keaktifan Siswa

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar yang terjadi sebagai akibat dari adanya pengaruh timbal balik guru dan siswa. Terdapat hubungan antara keduanya dimana guru mendidik dan siswa dididik. Belajar merupakan dukungan yang dilimpahkan oleh guru terhadap siswa/inya agar mendapatkan ilmu pengetahuan dan membangun sikap. Melalui pengertian diatas maka didapati bahwa pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa belajar secara efektif dan efisien dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Ananda, 2014)

Pada era digital ini, digunakan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Salah satunya adalah permainan (game). Media permainan dapat membantu siswa belajar dengan cara yang unik dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga berperan sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Isnania dkk., 2023). Melalui media permainan, siswa dapat melatih keterampilan strategi, menyelesaikan misi, meraih peringkat, bersaing dengan teman serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar (Nugroho & Romadhon, 2022). Salah satu platform digital berbasis permainan yang populer adalah Blooket. Blooket menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan, seperti kuis, tantangan, dan penghargaan (Ariel & Dewi, 2022). Platform ini menawarkan berbagai mode permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar (Faruq & Amri, 2023).

Mulyasa (2012) menyatakan bahwa kontribusi siswa dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting dan harus dipahami, dihayati, dan dipupuk oleh setiap pengajar di kelas. Keterlibatan siswa di kelas penting dimana apabila seluruh atau sebagian besar siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran fisik, mental dan sosial, maka pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas. Terlibatnya siswa secara emosional, intelektual, dan fisik merupakan bukti pembelajaran yang aktif. Aunurrahman (dalam Maisari, dkk., 2023) menyatakan bahwa apabila lingkungan memberikan ruang yang sesuai dalam kegiatan belajar maka daya aktif alami siswa dapat berkembang dengan positif.

Keaktifan siswa juga dapat mempengaruhi prestasi mereka. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa menunjukkan bahwa tujuan pendidikan nasional telah tercapai. Sadirman (2004) menyatakan bahwa terdapat indikator belajar aktif bagi siswa, yaitu kegiatan visual (membaca, fokus pada ilustrasi, melihat demonstrasi, mencoba pekerjaan orang lain), oral activities (berbicara, menulis, membentuk gagasan, mengajukan pertanyaan, membuat proposal, melakukan wawancara). latihan menyimak (memperhatikan pembicaraan, diskusi, musik, ceramah), latihan menulis (esai, laporan, survey, copy), menggambar tugas (mendeskripsikan, membuat grafik, membuat peta, menggambar orang), kegiatan yang memerlukan penggunaan otot (bermain, berkebun, memelihara hewan, dan belajar), latihan mental berpikir, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, membentuk penilaian), serta tindakan emosional (menunjukkan rasa ingin tahu, gembira, berani, berkepal dingin, terpesona).

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Ramayulis, 2005). pembelajaran PAI adalah proses interaktif yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan meyakini, menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pendidik tidak saja dituntut menguasai materi pelajaran, strategi, dan metode mengajar, menggunakan media atau alat pembelajaran. Tetapi pendidik juga harus menciptakan situasi dan kondisi belajar mengajar bisa berjalan dengan baik sesuai perencanaan dan mencapai tujuan sesuai yang dikehendaki.

Setelah peneliti melakukan observasi di SMPN 8 Palangkaraya tepatnya saat dilangsungkannya mata pelajaran PAI, didapati bahwa siswa/i pada sekolah tersebut kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI. Hal ini dapat dipicu oleh faktor internal dan eksternal dari masing-masing siswa. Melihat permasalahan ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penggunaan permainan Blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode kualitatif. Menurut Moleong (2018) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap keaktifan siswa di SMPN 8 Palangkaraya. Observasi dilakukan di kelas yang melangsungkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa siswa/i kurang terlibat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan permainan Blooket untuk dapat menggugah minat siswa dalam berpartisipasi aktif di pembelajaran PAI.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

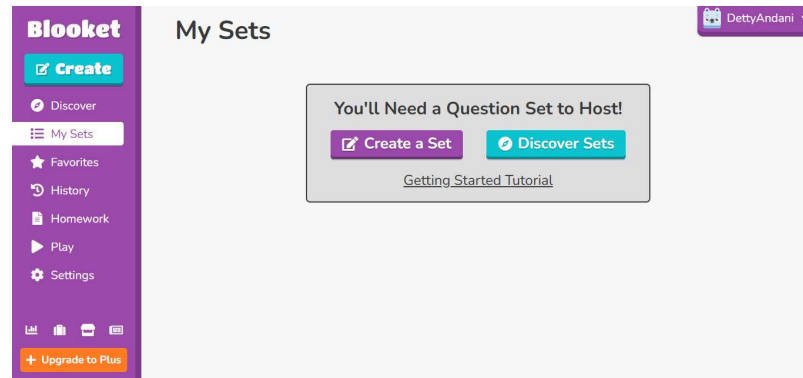
Blooket merupakan media permainan yang dapat digunakan sebagai pembelajaran online gratis. Permainan ini memungkinkan guru membuat kuis seputar materi yang

diajarkan. Melalui Blooket, siswa/i dapat secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat memulai kuis menggunakan permainan Blooket ini maka diperlukan pembuatan akun di website <https://www.blooket.com/>.



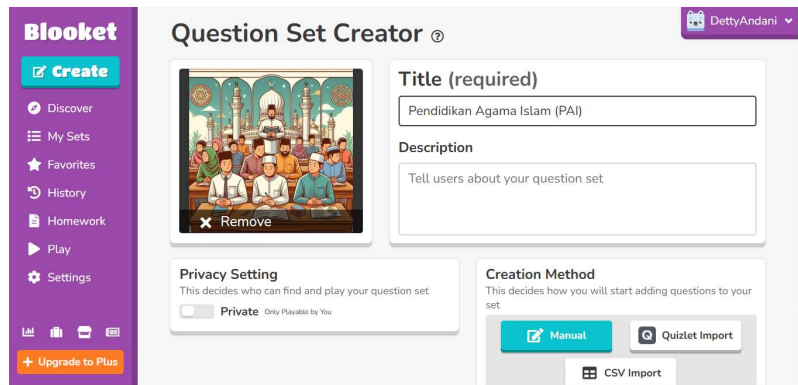
Gambar 1. Tampilan awal platform permainan Blooket

Setelah membuka website permainan Blooket, pilih menu Sign Up untuk membuat akun. Pengajar dapat memilih opsi Teacher dan murid dapat memilih opsi Student. Kemudian, dilakukan verifikasi usia dengan memasukkan bulan dan tahun lahir. Terdapat pilihan metode autentikasi melalui email atau Google.



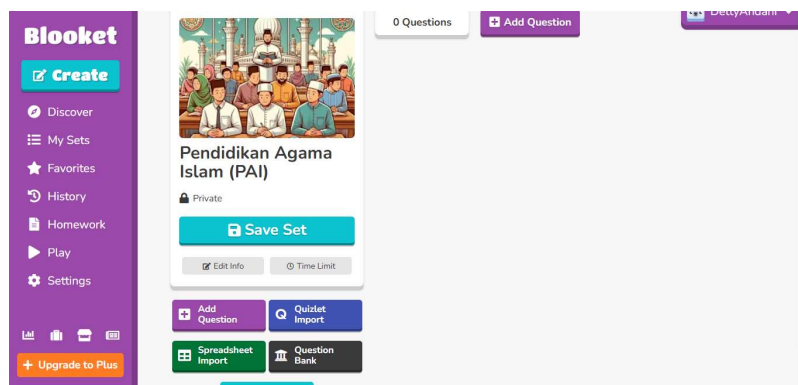
Gambar 2. Tampilan dashboard blooket

Setelah berhasil membuat akun Blooket, maka akan ditampilkan dashboard Blooket untuk membuat permainan. Pilih menu Create Set untuk membuat permainannya.



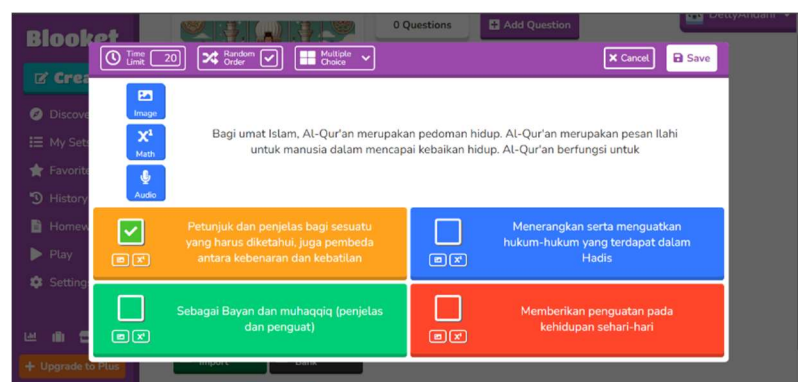
Gambar 3. Tampilan menu pembuatan kuis

Selanjutnya, beri nama permainan pada kolom Title. Dapat juga membubuhkan gambar dan deskripsi kuis di kolom yang telah disediakan. Peneliti mengisi judul Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membuat kuis seputar mata pelajaran PAI kemudian pilih menu Create.



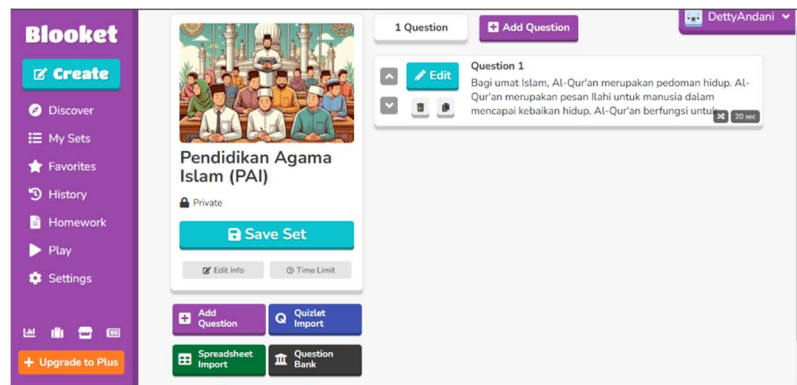
Gambar 4. Tampilan awal kuis yang dibuat

Setelah menentukan judul dan, gambar, dan deksripsi permainan, pilih menu Add Question untuk menambahkan soal atau pertanyaan seputar PAI.



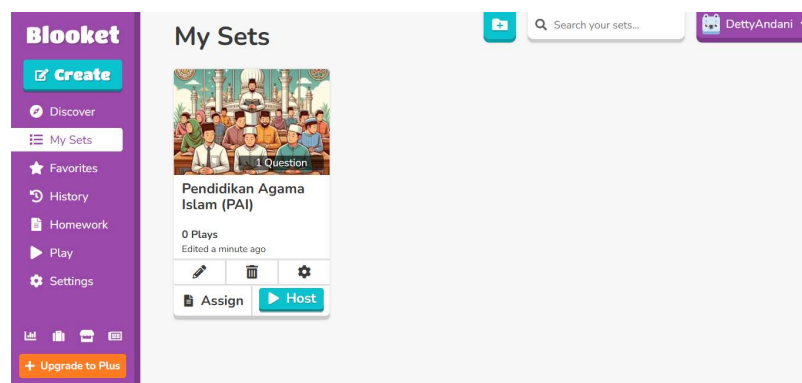
Gambar 5. Pengisian pertanyaan kuis

Dalam pembuatan soal, terdapat fitur unggah gambar, input rumus matematika, dan input audio. Peneliti langsung memasukkan pertanyaan dan opsi-opsi jawaban disertai dengan kunci jawaban dengan memberikan ceklis pada opsi jawaban yang benar. apabila sudah sesuai maka pilih menu Save.



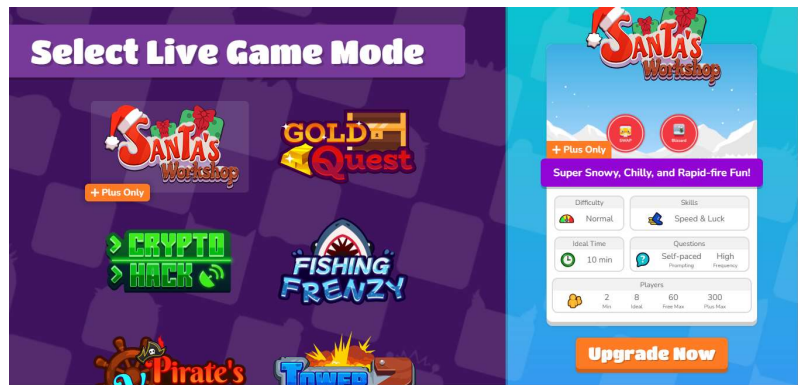
Gambar 6. Tampilan pertanyaan-pertanyaan

Pendidik dapat membuat beberapa soal atau pertanyaan melalui opsi Add Question. Apabila sesi pembuatan soal dan pertanyaan telah berakhir, maka dapat memilih menu Save Set.



Gambar 7. Tampilan akhir kuis yang telah dibuat

Setelah permainan selesai dibuat, maka tampilan Booklet akan menjadi seperti ini. Untuk dapat menyelenggarakan kuis, pilih menu Host pada bagian My Set.



Gambar 8. Pemilihan mode permainan

Terdapat beberapa pilihan mode permainan. Pendidik dapat memilih mode permainan sesuai selera dan kebutuhan. Peneliti memilih untuk menggunakan mode permainan Gold Quest. Apabila sudah sesuai maka klik Host Game untuk memulai menyelenggarakan permainan.



Gambar 9. Pemilihan fitur permainan

Peneliti sebagai penyelenggara permainan juga dapat mengatur pola permainan melalui fitur yang disediakan. Show Instruction (instruksi ditunjukkan), Allow Late Joining (menizinkan keikutsertaan peserta yang terlambat), Use Random Names (pengaturan nama secara acak), dan Allow Student Accounts (mengizinkan akun siswa). Apabila sudah memilih fitur, pilih menu Host Now.



Gambar 10. Tampilan kode kuis

Apabila telah muncul ID Permainan Booklet, maka pendidik dapat membagikan kode yang tertera kepada siswa/i. Berikan petunjuk kepada siswa/i untuk membuka <https://play.blooket.com/play> dan memasukkan kode pada layar.

Sebelum menggunakan media Blooket, suasana kelas saat dilaksanakannya mata pelajaran PAI kondusif namun para siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Jarang muncul pertanyaan dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran PAI yang diajarkan oleh guru. Sebagai platform pembelajaran berbasis permainan, Blooket menghadirkan elemen interaktif seperti kuis, tantangan, dan mode permainan yang variatif. Elemen-elemen ini secara langsung memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran hal ini salah satunya dikarenakan media Blooket memiliki banyak sekali mode game yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan

Secara keseluruhan, Blooket menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan Blooket oleh guru sebagai media pembelajaran sangat efektif untuk mendorong siswa lebih berpartisipasi dan mengambil peran aktif dalam proses belajar dengan cara membuat akun Blooket, membuat kuis, dan menyebarkan kode permainan kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Faruq & Amri (2023) menghasilkan bahwa penggunaan media Blooket memiliki dampak positif yang signifikan pada aktivitas



belajar mengajar di kelas. Penerapan media Blooket memiliki efektivitas yang signifikan pada kemampuan belajar peserta didik.

Adhiningsih & Sulur (2024) juga melakukan penelitian yang menghasilkan bahwa penerapan permainan Blooket terbukti menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Namun, untuk efektivitas maksimal, pendidik perlu memilih mode permainan yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat kemampuan siswa, menyediakan koneksi internet yang stabil, memastikan semua siswa memiliki akses ke perangkat yang dapat digunakan untuk bermain Blooket, memberikan panduan yang jelas sebelum memulai permainan, serta mengamati dan mengevaluasi efektivitas permainan terhadap pembelajaran siswa.

Fadli & Adipta (2024) melalui penelitiannya menyatakan bahwa 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.

## **KESIMPULAN**

Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan dengan menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan, seperti kuis, tantangan, dan penghargaan. Platform ini menawarkan berbagai mode permainan yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Blooket menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang secara signifikan dapat meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan platform Blooket oleh guru dalam pembelajaran sangat efektif untuk mendorong siswa lebih berpartisipasi dan mengambil peran aktif dalam proses belajar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Adningsih, K. R. & Sulur. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Malang, *Jurnal MIPA dan Pengembangannya* 4(4).
- Ariel, P. F., & Dewi, V. S. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz dan Blooket Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK Muhammadiyah 1 Moyudan. *Jurnal Universitas Ahmad Dahlan*, 3(1), 1278–1282.
- Fadli, A. & Adipta, M. (2024). Pemanfaatan Blooket Game Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng, *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(1), 16-19.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas Xi Ipa

- 1 Sma Dharma Wanita Surabaya. Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA, 1(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>.
- Isnania, H., Narulita, E., & Rusdianto, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kuartet terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 39–46. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.295>.
- Maisari, A., Junaidi, Fauzan, Nurhasnah. (2023). Studi Tentang Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini 4(4), 139-153.
- Moleong, L. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revi). Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Remaja.
- Nabila & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 870–878. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148>.
- Nugroho, H. F., & 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), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>.
- Ramayulis. (2005). Metodologi Pendidikan Agama Islam, Jakarta: Kalam Mulia.
- Sardiman. (2004). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bahar, A. (2023). Tutorial Cara Membuat Kuis Permainan Interaktif di Kelas dengan Booklet. <https://www.ahzaa.net/2023/04/tutorial-cara-membuat-kuis-permainan.html#gsc.tab=0>.