

Pengenalan Aplikasi Blooket Sebagai Media Pembelajaran Di Sma Teruna Bakti Waena Jayapura

Ego Srivajawaty Sinaga*, Hubertus Ngaderman, Kezia Noviani Anou
Bangkit Sudrajad , Daniel Napitupulu, Benny Abraham Bungasalu

Fakultas MIPA, Universitas Cenderawasih, Jalan kamwolker Perumnas 3 Jayapura

email: srivajawati1986@gmail.com

Abstract

Conventional learning makes students easily bored so that the development of information and communication technology has had a positive impact on progress in the world of education such as the internet and e-learning, making learning possible from anywhere. Educational games can be used as a fun and interactive learning media. One of the educational games is blooket. The purpose of this service activity is to make students more enthusiastic in learning physics and proficient in using the blooket application. The methods used are lectures and practices. The results obtained after carrying out this service activity students prefer educational games compared to quizzes that are done conventionally and students can use the blooket application well.

Keywords: Game Education, Blooket, Technology

Abstrak

Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional membuat peserta didik mudah bosan sehingga dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak positif pada kemajuan di dunia Pendidikan seperti internet dan e-learning, sehingga memungkinkan pembelajaran dari mana saja. Game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu game edukasi adalah blooket. tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah agar siswa lebih semangat dalam belajar fisika serta mahir dalam penggunaan aplikasi blooket. Metode yang digunakan yaitu ceramah dan praktek. Hasil yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pengabdian ini siswa lebih menyukai educational games dibandingkan dengan kuis yang dilakukan secara konvensional dan peserta didik dapat menggunakan aplikasi blooket dengan baik.

Kata Kunci: Game Education, Blooket, Teknologi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan pertumbuhan dan perkembangan masyarakat. Namun di era yang terus berubah dan berkembang, tantangan yang dihadapi sistem pendidikan juga semakin kompleks. Pendidikan harus beradaptasi dengan dunia yang berubah dengan cepat dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam perjalanan menuju transformasi pendidikan teknologi telah menjadi sekutu yang tak tergantikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah

memberikan dampak positif pada kemajuan di dunia pendidikan. Teknologi media pembelajaran menjadi alat yang kuat untuk mengubah metode belajar dan mengajar.

Pembelajaran di sekolah merupakan proses yang kompleks dan melibatkan berbagai faktor, termasuk metode pengajaran, lingkungan belajar, kurikulum, serta interaksi antara guru dan murid. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam pembelajaran di sekolah salah satunya adalah penggunaan teknologi. Teknologi telah menjadi bagian penting dari pembelajaran di sekolah modern.

Penggunaan perangkat lunak, aplikasi, dan sumber daya digital lainnya dapat memperkaya pengalaman belajar murid dan memfasilitasi akses ke informasi yang lebih luas. Pembelajaran di sekolah harus didesain semenarik mungkin untuk merangsang minat, keterlibatan, dan pemahaman yang mendalam pada murid.

Pada umumnya permainan bersifat menyenangkan. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permainan yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional. (Sutirna, 2018) Game education (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, serta dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar (Wong et al., 2020). Teknologi game edukasi juga dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa (Chen & Wang, 2018).

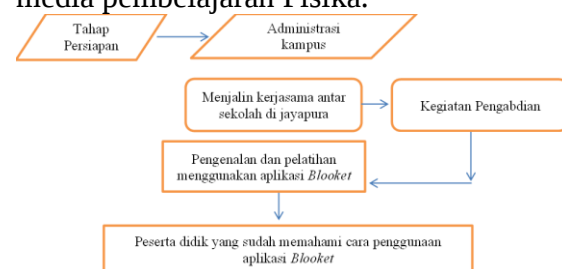
Menurut Gunawan dkk (2019) dan Husain (2014) penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran fisika menjadi lebih efisien, menarik serta dapat mengubah kualitas pemahaman konsep siswa. Salah platform laman web yang membantu pembelajaran adalah Blooket. Blooket merupakan permainan digital bergaya kuis yang dipadukan dengan permainan berbasis karakter. Terdapat berbagai games pilihan dan setiap games ada beberapa level dengan tahap kesukarannya, aplikasi blooket dapat diakses melalui hp maupun labtop. Langkah yang dilakukan adalah klik link <https://www.blooket.com> untuk dapat akses ke blooket. Menurut Bratel, dkk.

(2021) Blooket menyajikan dorongan kuat sebuah kompetisi yang memotivasi peserta didik dengan fitur kuis langsung. Nurinda F dan Ari P (2023) menyatakan bahwa media Blooket layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi tersebut perlu adanya suatu upaya untuk memberikan semangat belajar siswa dengan memberikan sosialisasi Pengenalan Aplikasi Blooket Sebagai Media Pembelajaran Fisika dengan tujuan supaya siswa lebih semangat dalam belajar fisika serta mahir dalam penggunaan aplikasi blooket.

METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan yang dilakukan adalah ceramah dan praktek Berikut adalah proses pelaksanaannya: persiapan awal, pengenalan aplikasi blooket, Tanya jawab dan praktek. Sebelum pemaparan materi disampaikan, dilakukan tanya jawab singkat terlebih dahulu dengan siswa-siswi untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan tentang media pembelajaran *blooket*. kemudian siswa diperkenalkan pada aplikasi blooket kemudian siswa berlatih cara mengoperasikannya.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang diterapkan pada kegiatan ini adalah pemanfaatan Aplikasi *Blooket* sebagai media pembelajaran Fisika.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMU Teruna Bakti Waena Jayapura di kelas X, Peserta didik yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 27 orang dan satu orang guru Fisika. Sebelum tim pengabdi memperkenalkan aplikasi blooket terlebih dahulu tim pengabdi memaparkan materi

tentang global warming supaya peserta didik bisa memahami apa saja penyebab dan dampaknya.



Gambar 2. Penjelasan materi *global warming*

Setelah materinya selesai disampaikan tim pengabdian memberikan pertanyaan secara langsung mengenai materi tersebut agar tim pengabdian mengetahui apakah peserta didik telah mengerti dan memahami apa saja penyebab dan dampak dari global warming. Setelah selesai dilanjutkan dengan pemaparan materi pengenalan aplikasi *Blooket* disini peserta didik sangat antusias mendengarkan karena terdapat beberapa jenis permainan yang ditawarkan dalam aplikasi tersebut seperti *Gold quest*, *Crypto hack*, *Fishing frenzy* dan lain-lain.

Setiap tipe permainan memiliki aturannya masing-masing salah satu atauran permainan ketika memilih *Gold quest* adalah yang pertama jumlah pemain maksimal 60 orang untuk akun yang tidak berbayar, kedua harus cepat dalam menjawab soal serta beruntung, ketiga disarankan jumlah pemainnya lebih dari tiga.



Gambar 3. Penjelasan materi *blooket*

Ketika peserta didik ingin bergabung dalam educational games ini peserta didik dapat membuat akun terlebih dengan mengunjungi situs web *blooket* lalu pilih daftar, kemudian pilih jenis akun anda siswa atau guru, selanjutnya isi data-data yang diperlukan, menyetujui syarat dan ketentuan, lalu klik daftar.

Setelah selesai memaparkan materi tentang aplikasi *blooket* tim pengabdian memberikan waktu kepada peserta didik untuk membuat akun terlebih dahulu, setelah selesai peserta didik dan tim sepakat untuk memilih model permainan menggunakan *Gold quest*.

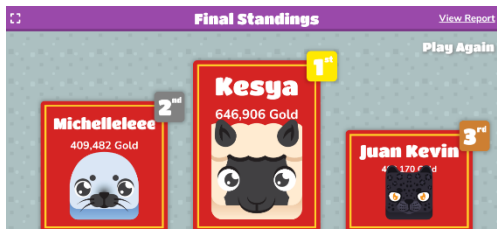
Tim pengabdian membagikan game id agar peserta didik dapat bergabung dalam educational games. Waktu yang diberikan oleh tim pengabdian untuk menjawab satu soal adalah 30 detik. Soal yang diberikan sebanyak 10 pertanyaan dan waktu yang diberikan dalam educational games ini adalah 5 menit sehingga akan ada soal berulang yang muncul. Setelah semua peserta didik masuk dengan menggunakan game id maka permainan segera dimulai. Pemantauan tim pengabdian selama siswa mengerjakan kuis yang diberikan siswa sangat antusias dalam menjawab soal-soal yang ada pada educational games ditambah lagi mereka melihat skor yang terdapat pada leaderboard, skor siswa akan berubah-ubah sesuai dengan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.

Leaderboard		
86% Correct	Kesya	646,906
83% Correct	Michellelee	409,482
97% Correct	Juan Kevin	402,170
77% Correct	Margaret	397,520
100% Correct	Frans. akut	178,671

Gambar 4. Tampilan leaderboard

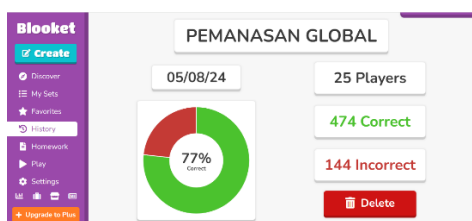
Setelah waktu yang diberikan oleh leader berakhir maka diperoleh nilai

tertinggi oleh siswa Bernama kesya dengan perolehan emas sebanyak 646,906, kedua diperoleh oleh michelle dengan skor perolehan emas sebanyak 409,482 dan yang ketiga Juan Kevin dengan skor perolehan emas 402, 170



Gambar 5. Tampilan tiga nama Siswa yang memperoleh nilai tertinggi

Berikut hasil perolehan *educational games* siswa yang menjawab soal yang benar adalah 77%



Gambar 6. Hasil perolehan jawaban peserta didik

SIMPULAN

1. Peserta didik lebih menyukai *educational games* dibandingkan dengan kuis yang dilakukan secara konvensional
2. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi blooket dengan baik

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim Pengabdian Masyarakat Mengucapkan Terimakasih kepada LPPM Universitas cenderawasih yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian memperoleh dana PNPB tahun anggaran 2024 dengan nomor: 145/UN20.2.1/AM/2024 sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar. Tidak lupa juga

tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SMA Teruna Bakti Waena Jayapura sebagai tim mitra yang memberikan waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] Chen, J., & Wang, X. C. (2018). *The Effects of Digital Game-Based Learning on Early Literacy in Kindergarten*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 13(10).
- [3] Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunada, I. W. 2019. Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi bagi Guru IPA Fisika di Lombok Barat. J. Pendidik. Dan Pengabdian. Masy., 2:120-127
- [4] Husain, C., 2014. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. J. Kebijek. Dan Pengembangan Pendidikan., 2: 184-192
- [5] Nurinda Febriana dan Ari Pujosusanto. (2023). "Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II di Media Blooket". E-book journal Laterne, Volume 12 (2).
- [6] Sutirna. (2018). Seminar Nasional Semnas Ristek. Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional (pp. 269–276). Jakarta.
- [7] Wong, M. Y., Wu, Y. P., & Lee, T. Y. (2020). *An Analysis of the Effectiveness of an Educational Game in Developing Young Children's Cognitive Skills*. Journal of Educational Technology & Society, 23(4)