

# Pemanfaatan Blooket untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Puspita Dian Agustin<sup>a</sup> \* , Parto<sup>b</sup> , Ayu Hidayanti Ali<sup>c</sup> 

Fitri Nura Murti<sup>d</sup> 

<sup>a, c, d</sup> Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Jember, Indonesia

Submitted: 8 Desember 2024 Accepted: 20 Desember 2024 Published: 30 Desember 2024

## KEYWORDS

Evaluation,  
Digital  
Learning,  
Blooket

## ABSTRACT

Evaluation is always an interesting topic to study, this study highlights the ability of MAN 2 Jember teachers to create or utilize digital applications to conduct evaluations. The method used is qualitative descriptive. The results of the questionnaire showed that 100% of teachers were interested in learning Blooket after conducting a simulation at the beginning of the implementation and felt that the application of Blooket for this evaluation had proven to increase their understanding of culture in Jember Regency as a cultural response and became one of the fun learning efforts by implementing gamification content. In addition, only 34.5% of the total 65.5% of teachers have used digitalization in learning evaluations so that similar training or socialization is still needed in schools. In conclusion, teachers need many practitioners to carry out similar activities in the counseling of learning applications to support learning activities and welcome the 5.0 revolution.

## KATA KUNCI

Pembelajaran,  
Digital,  
Blooket

## ABSTRAK

Evaluasi selalu menjadi topik yang menarik untuk diteliti, penelitian kali ini menyoroti kemampuan guru MAN 2 Jember dalam membuat atau memanfaatkan aplikasi digital untuk melakukan evaluasi. Metode yang dipakai adalah kualitatif dekriptif. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% guru berminat untuk mempelajari Blooket setelah melakukan simulasi di awal pelaksanaan dan merasakan bahwa penerapan Blooket untuk evaluasi ini terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya di Kabupaten Jember sebagai respon kultural dan menjadi salah satu upaya pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan konten gamifikasi. Selain itu hanya 34,5 % dari total 65,5 % guru yang sudah pernah memanfaatkan digitalisasi dalam evaluasi pembelajaran sehingga masih sangat dibutuhkan pelatihan-pelatihan atau sosialisasi serupa di sekolah. Kesimpulannya guru membutuhkan banyak praktisi untuk melakukan kegiatan serupa dalam penyuluhan aplikasi pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar dan menyongsong revolusi 5.0.

Puspita D. A., Parto, Ayu H. A., Fitri N. M. (2024). Pemanfaatan Blooket untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. Reduplikasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Vol 4 (No. 2), 58-65

DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/rjppbi.v4i2.2684>

\* Corresponding author name: Puspita Dian Agustin  
E-mail address: puspitadianagustin@ung.ac.id

## Pendahuluan

Perubahan peradaban dunia yang sangat cepat di berbagai negara ditandai dengan penggunaan sistem informasi tanpa batas berbasis komputasi. Digitalisasi teknologi dengan bantuan mesin berbasis online menjadi sangat dominan pada konektivitas antar manusia di berbagai penjuru dunia. Kehadiran revolusi industri 4.0 bisa terlihat dari berbagai perubahan fundamental. Perubahan yang dimaksud seperti perubahan teknologi dasar, sosial, ekonomi makro, bahkan dalam sektor pendidikan. Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 adalah fenomena yang merespons kebutuhan revolusi industri dengan penyesuaian kurikulum baru sesuai situasi saat ini. Kurikulum tersebut mampu membuka jendela dunia melalui genggaman contohnya memanfaatkan internet of things (IOT) dalam pembelajaran (Dito, 2021).

Kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mengakibatkan suasana belajar yang membosankan sehingga kurang maksimalnya penguasaan materi pada siswa. Hasil belajar yang kurang maksimal ini diketahui saat dilakukannya proses evaluasi pembelajaran. Sehingga sebagai pendidik, peneliti berkewajiban untuk mencari solusi mengatasi hal tersebut dengan cara memberikan gagasan baru kepada para guru membuat serta memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan alat evaluasi pembelajaran yang tepat guna.

Sebagai objek penelitian, pemanfaatan Blooket untuk evaluasi pembelajaran ini telah dikaji oleh beberapa peneliti seperti (Nabila, 2024) dalam penelitiannya mengenai “Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan respon baik mengenai Blooket. Pertanyaan terhadap mengakses memiliki persentase 100%, pertanyaan manfaat Blooket memiliki persentase 96,3%, pertanyaan terhadap menariknya Blooket dengan presentase 44,4%, pertanyaan terhadap menariknya Blooket di sekolah dengan persentase 92,6%, dan pertanyaan terhadap efektifitas Blooket dengan presentase 85,2%. Hal tersebut menyatakan bahwa Blooket layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Lalu, (Karira dan Sulur, 2024) dalam penelitiannya mengenai “Efektivitas Penerapan Permainan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran IPA pada Siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang” Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Blooket sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses saat penyusunan alat evaluasi pembelajaran menggunakan Blooket akan dideskripsikan secara detail dan menyeluruh. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori ini juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Pada penelitian kualitatif kali ini peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu kesimpulan. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini.

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

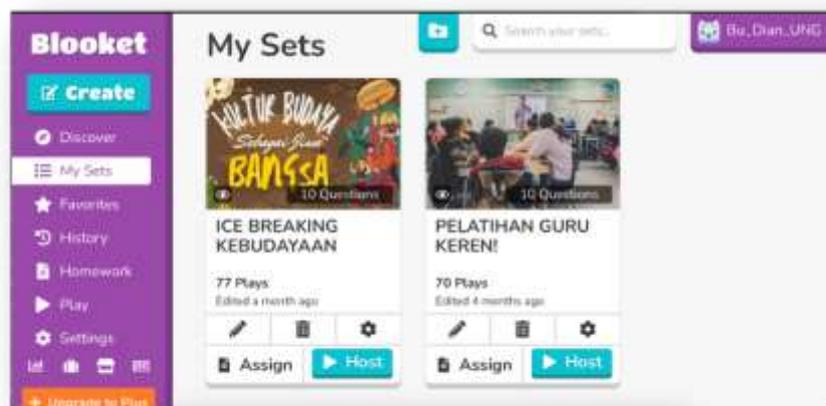
Penerapan pembelajaran gamifikasi di MAN 2 Jember dilaksanakan pada hari Senin, 19 Agustus 2024 pada materi umum tentang budaya disekitar Kabupaten Jember sebagai respon kultural para guru di sekolah yang berjumlah kuranglebih 40 orang. Mode permainan *Blooket* yang digunakan adalah *Fishing Frenzy* dengan tim peneliti sebagai host dan guru sebagai pemain. Dalam mode ini, pemain harus menjawab pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin untuk dapat memancing ikan paling banyak dan pemancing dengan perolehan bobot paling berat, itulah yang menjadi pemenang. Semua pertanyaan yang disajikan berbasik kultural tentang budaya yang ada di Kabupaten Jember seperti makanan khas, minuman khas, oleh-oleh atau hasil pertanian yang menjadi unggulan di Kabupaten Jember apa saja. Hal ini mengukur seberapa kenal para guru dengan budaya yang ada di sekitarnya sebelum mengajarkan kepada siswa.

Berikut tampilan web online Blooket yang digunakan dalam penelitian kali ini, dari halaman awal hingga beberapa mode permainan yang dapat dipilih secara bebas oleh para pendidik atau host permainan.



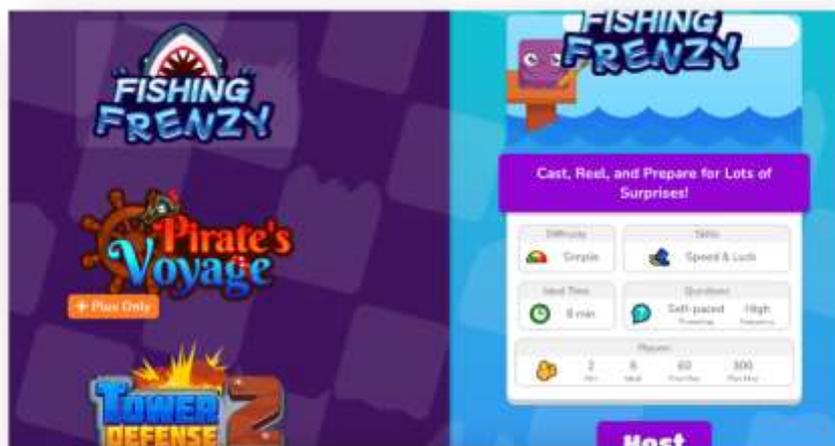
Gambar 1. Tampilan Awal Web Blooket

Pada Tampilan awal ini, pengguna harus melakukan pendaftaran dulu sebelum bisa memanfaatkan semua fitur pada Blooket. Jika sudah memiliki akun maka tinggal melakukan “Login” sesuai email yang sudah didaftarkan. Blooket ini dapat dimanfaatkan secara gratis maupun berbayar dengan fitur yang lebih lengkap dari versi gratisnya.



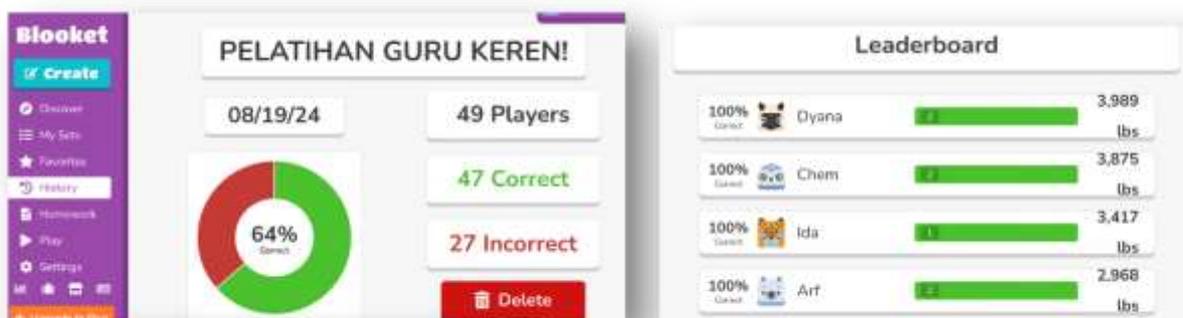
Gambar 2. Tampilan Menu Kerja

Untuk tampilan menu kerja pada gambar 2 di atas, bisa dimanfaatkan sebagai sara pengguna membuat soal sendiri atau menggunakan soal yang sudah ada pada web Blooket ini. Banyak pengguna atau guru yang menyimpan hasil soal agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna lain, kita hanya menyesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pendidikan. Tampilan menu ini juga dapat digunakan untuk melihat hasil dari para pemain atau siswa di kegiatan sebelumnya sehingga tidak harus melakukan penyimpanan eksternal dan memakai banyak memori penyimpanan.



Gambar 3. Contoh 3 dari 15 Mode Permainan

Setelah pengguna menentukan topik pembelajaran, selanjutnya host diminta memilih mode permainan sesuai keinginan host atau murid, pemilihan mode permainan tidak mempengaruhi perubahan soal yang akan ditampilkan.



Gambar 4. Tampilan Menu History

Salah satu ciri gamifikasi pembelajaran adalah keterbukaan mengenai hasil pembelajaran, sehingga menu History pada Blooket ini dapat ditampilkan saat permainan telah selesai, di situ kita dapat melihat berapa peserta yang dapat menjawab dengan benar dan salah, siapa saja yang menduduki peringkat pertama dan seterusnya.

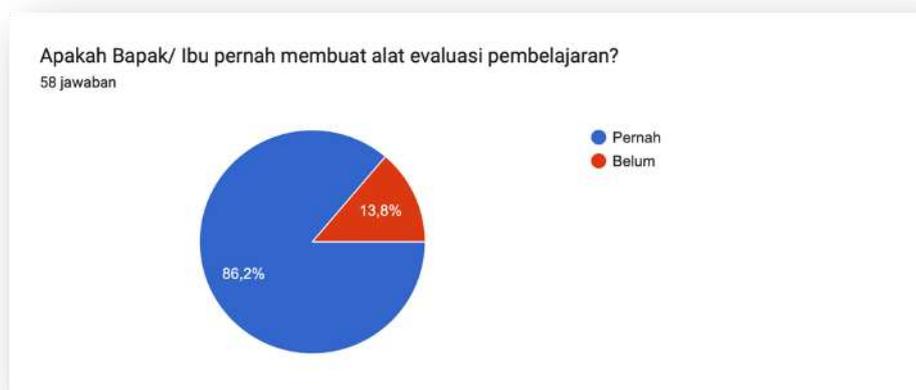
Sebelum mencoba Blooket, para guru diminta untuk mengisi pretes pada google form yang sudah disediakan dengan 5 pertanyaan seputar evaluasi dan media pembelajaran. Hasil pengisian angket kemudian dianalisis sesuai dengan teknik yang sudah disebutkan. Berikut merupakan sajian perolehan data yang didapatkan dari angket.

**Tabel 1. Data Hasil Angket pada Pertanyaan Tertutup**

No	Pertanyaan	Presentase Jawaban	
1	Apakah Bapak/ Ibu pernah membuat alat evaluasi pembelajaran?	Pernah: 86,2%	Belum: 13,8%
2	Alat evaluasi seperti apa yang pernah Bapak/ Ibu buat?	Digital: 60,3%	Konvensional: 34,5%
3	Tahukan Bapak/ Ibu tentang aplikasi Blooket?	Tahu: 91,4%	Belum Tahu: 8,6%
4	Ebutkan Aplikasi Digital apa yang bisa Bapak/ Ibu pakai untuk pembelajaran!	100% (Tersaji 10% dalam gambar 8)	
5	Aukah Bapak/ Ibu meningkatkan kemampuan membuat alat evaluasi berbasis digital Blooket?	Mau: 100%	Kurang Berminat: 0%

## Pembahasan

Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada para guru di MAN 2 Jember yang berjumlah 40 orang tersebut diperoleh hasil presentase sebanyak 86,2% menyatakan bahwa para guru sudah pernah membuat alat evaluasi pembelajaran. Kemudian sebanyak 13,8% menyatakan belum pernah membuat alat evaluasi pembelajaran. Dari hasil pertanyaan pertama ini dapat kita ketahui bersama bahwa tidak semua guru mau membuat alat evaluasi pembelajaran yang autentik. Bisa saja 13,8% yang menyatakan bahwa mereka belum pernah membuat itu hanyalah pengguna angket-angket evaluasi yang sudah jadi tanpa memahami esensi dari apa yang ingin dinilai dari proses hingga hasil belajar siswa.

**Gambar 5. Respon Angket pada Pertanyaan Pertama**

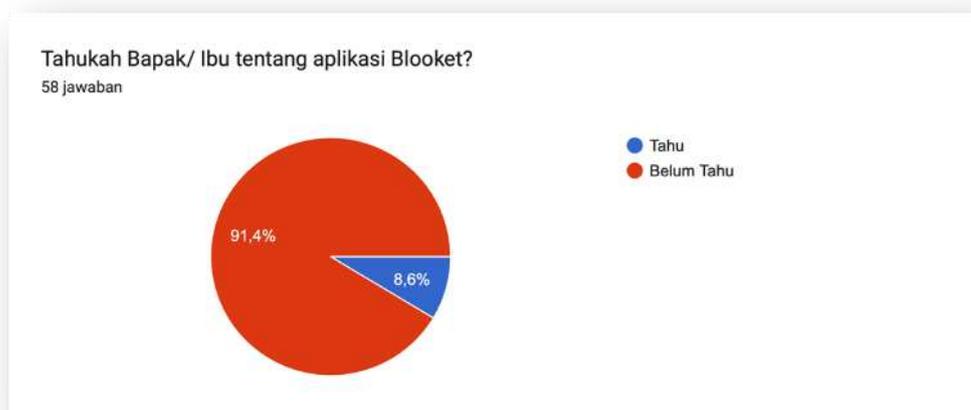
Pernyataan sebelumnya dibuktikan pada jawaban angket pertanyaan kedua di bawah ini yang menyatakan sebanyak 60,3% guru memakai alat evaluasi konvensional yang sudah disediakan oleh sekolah ataupun pemerintah. Sedangkan sebanyak 34,5% guru menyatakan pernah membuat alat evaluasi berbasis digital dengan mempertimbangkan tingkat pendidikan hingga karakteristik siswa mereka. Persentase 5,2% menjawab lainnya. Jika dibandingkan dengan jumlah guru yang banyak itu, hanya

34,5% guru yang mau mengasah kemampuan mereka dalam membuat alat evaluasi berbasis digital. Hal ini harusnya menjadi perhatian para penggiat pendidikan untuk meningkatkan kemampuan para pendidik kita di masa depan, guna menuju Indonesia emas 2045 yang akan hidup berdampingan dengan digitalisasi.



**Gambar 6. Respon Angket pada Pertanyaan Kedua**

Pertanyaan ketiga mengenai seberapa banyak guru di MAN 2 Jember yang sudah mengetahui web aplikasi Blooket dengan persentase jawaban sebanyak 91,4% menyatakan belum tahu dan 8,6% menyatakan sudah tahu. Bisa jadi 8,6 % guru ini adalah yang menjadi bagian dari 34,5% guru terbiasa membuat alat evaluasi berbasis digital di pertanyaan ke dua. Oleh karena dominan guru di sekolah tersebut belum mengetahui tentang Blooket, maka tim peneliti bersemangat untuk melakukan sosialisasi lebih lanjut. Pertanyaan mengenai budaya serta pengetahuan tentang Kabupaten Jember membuat suasana penelitian menjadi seru hingga melebihi batas waktu yang disediakan. Hal ini menjadi satu umpan balik positif bagi kami bahwa apa yang tim peneliti sajikan disambut dengan antusias oleh para guru di sekolah.



**Gambar 7. Respon Angket pada Pertanyaan Ketiga**

Sejauh apa para guru mengetahui aplikasi digital yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran, hasilnya dituangkan dalam gambar 8 berikut ini. Ada kurang lebih 58 jawaban yang menyatakan berbagai nama aplikasi yang pernah mereka pakai antara lain Quiziz, Google Form, Jotform, Moodle, Kahoot, Canva, RDM, Mentimeter, Wordwall, Roblox, dan lain sebagainya. Aplikasi Quiziz dan Kahoot menjadi primadona jawaban guru-guru di MAN 2 Jember.



**Gambar 8. Respon Angket pada Pertanyaan Keempat**

Selanjutnya hasil presentase pada pertanyaan kelima adalah 100% bahwa guru berminat untuk mempelajari Blooket guna meningkatkan kemampuan membuat alat evaluasi berbasis digital. Hal ini menjawab hasil pertanyaan ke empat di atas bahwa web aplikasi Blooket masih belum dimanfaatkan guru sebagai alat evaluasi yang menyenangkan bagi siswa serta guru.



**Gambar 9. Respon Angket pada Pertanyaan Kelima**

## Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembuatan alat evaluasi pembelajaran menggunakan web aplikasi Blooket berbasis respon kultural. Serta mendeskripsikan hambatan serta solusi yang dihadapi saat pelaksanaan. Berdasarkan hasil angket menunjukkan bahwa 100% guru berminat untuk mempelajari Blooket setelah melakukan simulasi di awal pelaksanaan dan merasakan bahwa penerapan Blooket untuk evaluasi ini terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya di Kabupaten Jember sebagai respon kultural dan menjadi salah satu upaya pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan konten gamifikasi. Selain itu hanya 34,5 % dari total 65,5 % guru yang sudah pernah memanfaatkan digitalisasi dalam

evaluasi pembelajaran sehingga masih sangat dibutuhkan pelatihan-pelatihan atau sosialisasi serupa di MAN 2 Jember.

Kendala dalam pembuatan alat evaluasi menggunakan web aplikasi Blooket ini sangat bergantung pada jaringan internet, sehingga saat menerapkan di kelas guru juga akan sangat membutuhkan jaringan. Namun berbanding dengan kekurangan tersebut, kelebihan penggunaan web aplikasi Blooket ini yaitu guru bisa menggunakan soal yang sudah tersedia dan juga setiap kegiatan yang pernah dilaksanakan masih tersimpan pada menu History yang tidak akan hilang jika kita tidak menghapusnya. Selain itu penggunaan Blooket ini bertujuan agar suasana evaluasi siswa berasa tidak sedang dinilai namun memberikan pengalaman belajar dengan situasi permainan yang bisa diubah-ubah dengan berbagai mode permainan kekinian sesuai karakteristik siswa.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Tim Penelitian kolaborasi antara Universitas Negeri Gorontalo dan Universitas Jember yang akhirnya dapat mewujudkan keinginan untuk bersama memperbaiki dan menebar ilmu baru untuk dunia pendidikan. Terima kasih pula kepada Kepala Sekolah MAN 2 Jember dan jajarannya beserta para guru yang dengan semangat mengikuti pelatihan serta menjadi objek penelitian kami.

## Referensi

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Cornillie, F., Clarebout, G., & Desmet, P. (2012). The role of feedback in foreign language learning through digital role playing games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 34, 49-53.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Gallardo-Echenique, E. E., de Oliveira, J. M., Marqués-Molias, L., Esteve-Mon, F., Wang, Y., & Baker, R. (2015). Digital competence in the knowledge society. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(1).
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10-15.
- Munawaroh, A., & Christijanti, W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Pencernaan SMP. *Journal of Biology Education*, 2(1).
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79-83.
- Wahyuningsih, F., Dyah Woroharsi, R. P., Saksono, L., & Imam Samsul, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 209, 148–152. [www.quizwhizzer.com](http://www.quizwhizzer.com).
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.