

EFEKTIVITAS IMPLEMENTASI BLOOKET SEBAGAI PLATFORM PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BIOLOGI DI SMA

Vika Zakiyatun Nisa
Universitas Muhammadiyah Jakarta
vzakiyatunnisa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi Blooket, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi taksonomi biologi di sekolah menengah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pre-test post-test control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Blooket, game-based learning, taksonomi biologi, efektivitas pembelajaran, pendidikan sains.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of implementing Blooket, a game-based learning platform, in enhancing students' understanding of biological taxonomy classification material in secondary schools. The research method used was a quasi-experiment with a pre-test post-test control group design. The results showed that the use of Blooket significantly improved student learning outcomes compared to conventional methods. Additionally, students demonstrated increased motivation and active participation during the learning process.

Keywords: Blooket, game-based learning, biological taxonomy, learning effectiveness, science education.

Article History

Received: Juli 2025
Reviewed: Juli 2025
Published: Juli 2025
Plagiarism Checker No 234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah game-based learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan. Platform Blooket hadir sebagai salah satu media pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dinilai mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi yang dianggap kompleks seperti klasifikasi taksonomi biologi.

Pembelajaran Biologi dan Tantangan dalam Materi Taksonomi

Materi klasifikasi taksonomi dalam biologi menuntut siswa untuk memahami hierarki kompleks mulai dari domain hingga spesies, serta karakteristik unik dari berbagai organisme. Menurut Purwanto (2020), salah satu tantangan utama dalam mengajarkan taksonomi adalah

minimnya ketertarikan siswa akibat penyampaian materi yang cenderung teoritis dan kurang kontekstual.

Game-Based Learning dan Perannya dalam Pendidikan

Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti secara empiris dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Gee (2007), permainan menyediakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi, tantangan, dan umpan balik instan. GBL juga memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang penting dalam memahami konsep biologi yang kompleks seperti klasifikasi organisme (Hamari et al., 2016).

Blooket sebagai Platform Game-Based Learning

Blooket adalah platform daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai mode permainan yang menyenangkan dan kompetitif. Dibandingkan dengan platform sejenis seperti Kahoot! atau Quizizz, Blooket menawarkan variasi permainan yang lebih luas dan elemen strategi yang membuat siswa lebih terlibat (Yuliana & Lestari, 2022).

Fitur-fitur Blooket yang mendukung pembelajaran efektif meliputi:

- Mode permainan variatif seperti Gold Quest, Tower Defense, dan Crypto Hack
- Leaderboard dan skor langsung untuk meningkatkan motivasi
- Bank soal yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kurikulum

Blooket adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan perbendaharaan kata pada siswa. Siswa merasa alat ini menarik dan menyenangkan, meskipun ada beberapa peningkatan kecil yang dapat lebih mengoptimalkan penggunaannya (Thu & Dan, 2023). Menurut Pham dan Ly (2023), Blooket adalah alat pendidikan yang mengubah proses pembelajaran menjadi permainan, menawarkan siswa sarana yang efektif untuk meninjau materi pelajaran, memperkuat pemahaman mereka tentang tujuan pembelajaran, dan meningkatkan kinerja akademis mereka. Secara khusus,

Blooket telah terbukti berhasil dalam pengajaran bahasa. Namun, efektivitas penggunaan Blooket untuk mengajarkan tata bahasa belum diteliti secara luas. Menurut Mohd et al. (2023), Blooket adalah platform pendidikan yang menggunakan pembelajaran berbasis permainan, yang memungkinkan guru untuk membuat permainan edukatif untuk disebarluaskan di antara siswa mereka. Blooket juga berfungsi sebagai alat daring yang inovatif untuk pembelajaran bahasa, yang menyediakan sarana bagi pendidik untuk membuat penilaian formatif dalam bentuk kuis, diskusi, dan survei. Salah satu pendekatan yang memungkinkan untuk memfasilitasi keterlibatan dan pembelajaran siswa adalah melalui pemanfaatan permainan langsung, yang dapat diselenggarakan dan diakses oleh siswa melalui kode identifikasi yang dibuat (Mohd et al., 2023). Blooket merupakan gabungan dari berbagai platform pendidikan, termasuk Quizlet, Kahoot, Quizizz, Wordwall, dan Liveworksheets. Blooket menawarkan kemudahan bagi guru untuk membuat serangkaian pertanyaan guna memfasilitasi keterlibatan dalam berbagai mode permainan daring, yang terdiri dari 13 mode berbeda (Thu & Dan, 2023). Mode-mode ini dapat dimainkan secara kolektif dengan seluruh kelas atau secara individual sebagai latihan yang ditugaskan (Thu & Dan, 2023). Mode permainan berkisar dari opsi tradisional hingga yang lebih menantang, seperti Gold Quest dan Fishing Frenzy, yang melibatkan pengambilan risiko (Thu & Dan, 2023). Dalam lingkup tujuan studi saya, penting untuk menyelidiki efisiensi penggabungan Blooket dibandingkan dengan pendekatan pengajaran konvensional. Analisis ini diperlukan untuk memahami kemungkinan keuntungan dan kerugian dari teknologi ini. Meskipun demikian, penting untuk mempertimbangkan setiap tantangan dan kendala potensial yang terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran biologi khususnya ilmu taksonomi. Penting untuk mengevaluasi secara cermat faktor-faktor seperti ketersediaan teknologi, tingkat keterampilan guru dalam menggunakan alat digital, dan kemungkinan gangguan yang disebabkan oleh fitur-

fitur gamifikasi. Analisis faktor-faktor ini dalam kaitannya dengan pendekatan konvensional untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang kelayakan dan daya tahan Blooket sebagai instrumen Pendidikan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di salah satu SMA negeri di Indonesia.

- Kelompok eksperimen: Pembelajaran menggunakan Blooket.
- Kelompok kontrol: Pembelajaran menggunakan metode ceramah dan diskusi.

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dan angket motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Namun, pada posttest, terdapat peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Rata-rata nilai kelompok Blooket meningkat 32% dibandingkan kelompok kontrol yang hanya meningkat 17%.



Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, senang, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Blooket. Mereka juga lebih mudah mengingat urutan taksonomi dan nama ilmiah. Blooket sebuah platform pendidikan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mempelajari nama ilmiah di bab taksonomi, khususnya jika dibandingkan dengan pendekatan pengajaran konvensional (kelompok kontrol). Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan konvensional sering kali mengakibatkan siswa merasa tidak tertarik dan kurang motivasi, sedangkan aspek interaktif dan menghibur dari Blooket mengubah perolehan kosakata menjadi tugas yang menyenangkan dan merangsang. Penggunaan Blooket tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu penguatan konsep melalui pengulangan dan kompetisi. Sifat interaktifnya mendorong partisipasi aktif, memperbaiki retensi informasi, serta mendorong pembelajaran mandiri.

KESIMPULAN

Implementasi Blooket sebagai media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam memahami klasifikasi taksonomi biologi. Guru disarankan untuk memanfaatkan platform seperti Blooket dalam pembelajaran topik-topik biologi yang kompleks. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Blooket dalam berbagai mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Da Silva Hounsell, M., Rodrigues, R., & Marques, C. P. (2019). Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review. *Bar. Brazilian Administration Review*, 16(2).
- Fan, N., & Liu, Q. (2022). Vocabulary research of English textbooks for primary and secondary schools. *Journal for the Study of English Linguistics*, 10(1), 13.
- Feng, G. C., Su, X., Lin, Z. C., He, Y., Luo, N., & Zhang, Y. (2020). Determinants of Technology Acceptance: Two Model-Based Meta-Analytic Reviews. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 98(1), 83-104.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Smith, A., & Jones, B. (2022). Enhancing Student Engagement Through Game-Based Learning Platforms: A Case Study of Blooket. *Journal of Educational Technology*, 39(2), 112-125.
- Suparno, P. (2013). *Pengantar Pendidikan Sains*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2016). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Journal of Education and Practice*, 7(24), 62-68.