

---

**Pelatihan Blooket Digital Bagi Pengajar Yayasan Al-Hidayah Islamic School Gorontalo**

**Puspita Dian Agustin<sup>1</sup>, Waode Irawati<sup>2</sup>, Nuramila<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Gorontalo

Email: [puspitadianagustin@ung.ac.id](mailto:puspitadianagustin@ung.ac.id)<sup>1</sup>, [waodeirawati09@gmail.com](mailto:waodeirawati09@gmail.com)<sup>2</sup>, [nuramila@ung.ac.id](mailto:nuramila@ung.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak:**

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 genggamannya contohnya memanfaatkan *internet of things (IOT)* dalam pembelajaran. Pelatihan blooket dimaksudkan untuk membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan bantuan digital. Hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya keterampilan guru di Al-Hidayah Islamic school Gorontalo dalam memanfaatkan teknologi digital. 86% guru pernah membuat media pembelajaran digital namun tidak satupun yang sudah pernah memanfaatkan blooket untuk evaluasi dan 34,5% guru masih menggunakan rubrik penilaian konvensional tanpa melihat ketepatan sasaran materi menjadi fokus dalam pelatihan kali ini. Para pengajar didominasi oleh generasi milenial sehingga mereka terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran, tapi mereka selalu terbuka dengan materi-materi baru seperti Blooket dengan hasil survey 100% berminat mengikuti pelatihan kali ini.

**Kata kunci :** Pembelajaran Digital, Blooket, internet of things (IOT).

**Abstract:**

Education in the Industrial Revolution 4.0 Era is a phenomenon that responds to the needs of the industrial revolution by adapting new curricula to the current situation. This curriculum can open a window to the world through the palm of your hand, for example, by utilizing the Internet of Things (IoT) in learning. The Blooket training is intended to assist teachers in conducting digital learning evaluations. The result of this service is improved skills of teachers at Al-Hidayah Islamic School Gorontalo in utilizing digital technology. 86% of teachers have created digital learning media, but none have used Blooket for evaluation, and 34.5% of teachers still use conventional assessment rubrics without considering the accuracy of the material targets, which is the focus of this training. The teachers are predominantly millennials, so they are accustomed to using digital media in learning, but they are always open to new materials like Blooket, with survey results showing 100% interest in participating in this training.

**Keywords:** Digital Learning, Blooket, Internet of Things (IoT).

**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.

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Blooket. Kelebihan aplikasi Blooket:

1. Memudahkan guru menyusun evaluasi digital dengan mudah tanpa menyita banyak waktu.
2. Membantu guru memahami materi secara tidak langsung kepada siswa dengan metode gamifikasi pembelajaran.
3. Bisa diakses kapanpun tanpa harus membayar terlebih dahulu.
4. Banyak pilihan permainan yang dapat dipakai untuk variasi pembelajaran.
5. Elemen gamifikasi semuanya dapat didapatkan dalam aplikasi Blooket ini.
6. Skor yang didapat siswa, tidak dapat dimanipulatif guru. Semuanya akan tertampil apa adanya sesuai dengan kemampuan belajar siswa.

Kekurangan aplikasi Blooket :

1. Aplikasi Blooket mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bilamana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi, Blooket tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Soal yang ditampilkan dalam Blooket tidak dapat diatur Tingkat kesulitannya, semua harus dari guru dalam menyesuaikan bentuk soal dengan jenjang pendidikan.
3. Selain sangat mengandalkan adanya jaringan internet, Blooket juga membutuhkan perangkat proyektor guna menampilkan soal dan papan pencapaian skornya.

### **Permasalahan**

Sesuai hasil wawancara tim dengan guru-guru di Yayasan Al-Hidayah Islamic School Gorontalo, ditemukan masalah yang dihadapi yakni:

- a. Media pembelajaran yang digunakan guru masih konvensional dan kurang mengikuti perkembangan zaman;
- b. Guru belum mampu merancang sendiri media pembelajaran yang akan digunakan.
- c. Guru terbiasa dengan media digital yang sudah jadi di media sosial.
- d. Guru menerima media digital hasil mahasiswa magang.

Menyikapi hal tersebut, maka perguruan tinggi yang terkait dengan pendidikan dan pembelajaran dalam hal ini Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Sastra dan Budaya Universitas Negeri Gorontalo perlu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi guru. Oleh sebab itu, tim pengabdian sebagai tenaga pengajar yang berkecimpung di bidang pendidikan merasa terpanggil untuk memberikan salah satu solusi terhadap masalah tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya perbaikan, peningkatan

kemampuan dan keterampilan para guru dalam merancang pembelajaran sesuai dengan tuntutan Implementasi Kurikulum Merdeka.

### **Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode Pelatihan dan Pendampingan. Pelatihan dan Pendampingan untuk memecahkan masalah guru membuat media pembelajaran dilakukan dalam tiga tahap berikut.

#### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini Pengabdian akan melakukan sejumlah persiapan sebagai berikut.

- a. Pengembangan TOR sebagai acuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Melakukan koordinasi dengan guru-guru di Al-Hidayah Islamic School Gorontalo.
- c. Menyiapkan tempat pelatihan.
- d. Menyiapkan materi pelatihan.
- e. Melaksanakan pelatihan.
- f. Menyusun laporan

#### **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan Pengabdian diawali dengan acara pembukaan kegiatan pelatihan dan pendampingan, kemudian guru-guru diberikan tes awal atau pretes pengetahuan dan keterampilannya dalam menerapkan media pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Tes awal ini penting dilakukan guna mengidentifikasi sejauh mana guru memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif dan canva. Hal ini terkait dengan pemberian materi pada saat pelaksanaan pelatihan dan pendampingan supaya tidak terjadi pengulangan materi. Selanjutnya, melaksanakan kegiatan pelatihan bagi guru dalam membuat media pembelajaran digital berbasis Blooket.

#### **3. Tahap Akhir Kegiatan Pengabdian**

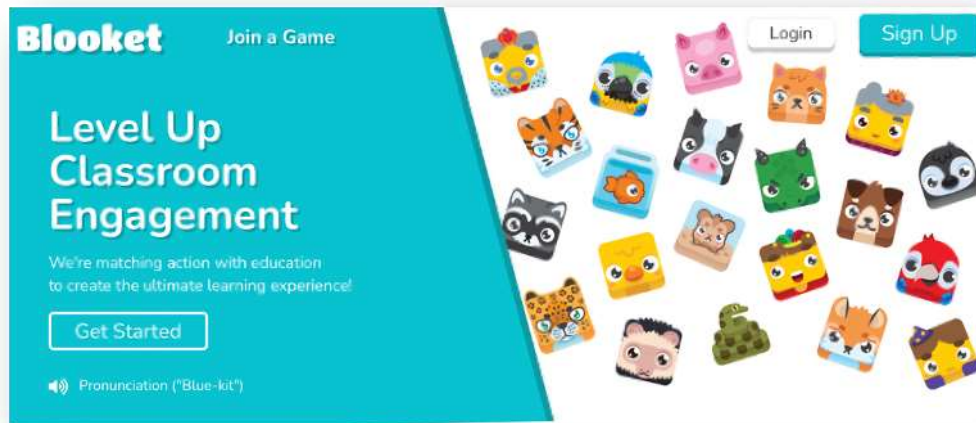
Pada tahap akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan, penyusunan laporan akhir kegiatan, penyusunan rencana tindak lanjut, penyusunan laporan ilmiah hasil pengabdian masyarakat.

### **Pelaksanaan**

Pengabdian pada Masyarakat di Al-Hidayah Islamic School Gorontalo dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Desember 2025 dengan materi umum tentang budaya sebagai respon kultural para guru di sekolah yang berjumlah kurang lebih 40 orang. Kegiatan ini mendukung program Mahasiswa UNG Mengajar Batch 8 yang mengangkat tema “Peningkatan Keterampilan mengajar di era digital Bagi Pengajar Yayasan Al-Hidayah Islamic School Gorontalo”. 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 memancing dengan perolehan bobot paling berat, itulah yang menjadi pemenang. Semua pertanyaan yang disajikan berbasik kultural tentang budaya yang ada di Kota Gorontalo seperti makanan khas, minuman khas, oleh-oleh atau hasil pertanian yang menjadi unggulan. Hal ini mengukur seberapa kenal para guru dengan budaya yang ada di sekitarnya sebelum mengajarkan kepada siswa.

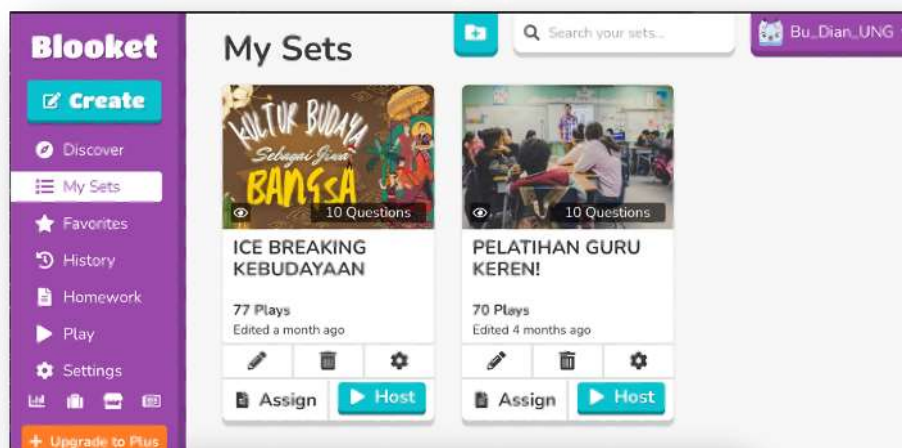
Berikut tampilan web online Blooket yang digunakan dalam penelitian kali ini, dari halaman

awal hingga beberapa mode permainan yang dapat dipilih secara bebas oleh para pendidik atau host permainan.



**Gambar 1. Tampilan Awal Web Blooket**

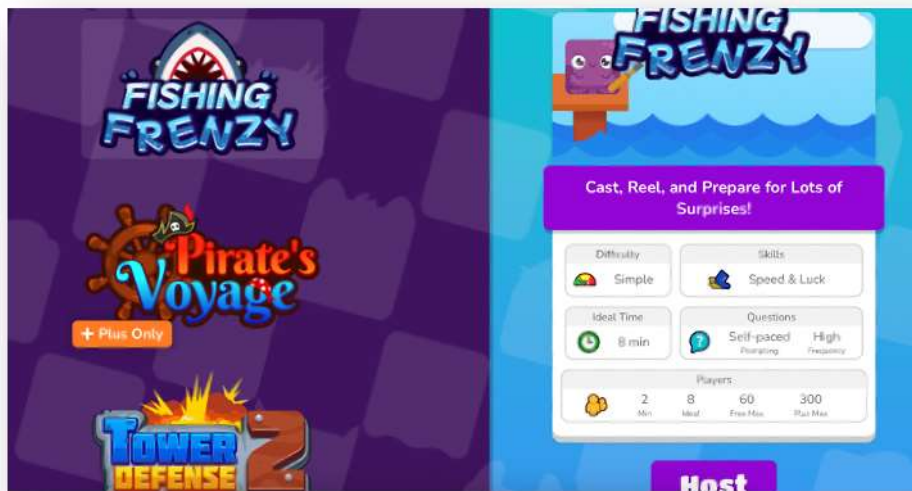
Pada Tampilan awal ini, pengguna harus melakukan pendaftaran dulu sebelum bisa memanfaatkan semua fitur pada Blooket. Jika sudah memiliki akun maka tinggal melakukan “Login” sesuai email yang sudah didaftarkan. Blooket ini dapat dimanfaatkan secara gratis maupun membayar dengan fitur yang lebih lengkap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



**Gambar 2. Tampilan Menu Kerja**

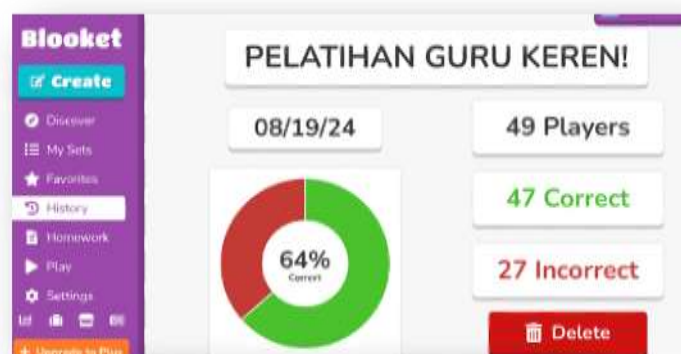
Untuk tampilan menu kerja pada gambar 2 di atas, bisa dimanfaatkan sebagai sara pengguna membuat soal sendiri atau menggunakan soal yang sudah ada pada web Blooket ini. Banyak pengguna atau guru yang menyimpan hasil soal agar dapat dimanfaatkan oleh pengguna lain, kita hanya menyesuaikan dengan kebutuhan 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  | Sebutkan Aplikasi Digital apa yang bisa Bapak/ Ibu pakai untuk pembelajaran!            | 100% (Tersaji dalam gambar 8) | 0%                  |
| 5  | Mukah Bapak/ Ibu meningkatkan kemampuan membuat alat evaluasi berbasis digital Blooket? | Mau: 100%                     | Kurang Berminat: 0% |

### Hasil Dan Luaran

Setelah selesai melaksanakan pelatihan penggunaan Blooket ini guru melakukan refleksi bersama-sama tentang kemudahan maupun kendala yang perlu ditindaklanjuti, tim memberikan akses penuh untuk bertanya kapanpun baik kepada mahasiswa maupun dosen tentang aplikasi terkait. Hasil akhir pelatihan adalah memberikan sejumlah hadiah apresiasi bagi guru yang mendapat nilai tertinggi saat melakukan gladi bersama. Sehingga hal demikian dapat memantik semangat guru maupun siswa nantinya saat diterapkan di dalam kelas. Luaran pengabdian ini adalah masing-masing guru mengumpulkan contoh soal berbentuk permainan dalam blooket dan disertakan link aplikasi digitalnya. Kegiatan ditutup dengan menyimpulkan hasil akhir pengabdian dan melakukan sesi foto bersama dengan kepala sekolah serta dewan guru dan tim.



## Gambar 5. Foto Bersama Kepala Sekolah dan TIM Pengabdian

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian ini, pelatihan *Blooket* sebagai salah satu media ajar khususnya evaluasi meningkatkan keterampilan dan pengetahuan para pengajar di sekolah. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya pengetahuan guru dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disertai oleh evaluasi berbasis permainan. Diharapkan pula dengan adanya evaluasi digital seperti ini siswa akan merasa senang karena tidak perlu ke sekolah untuk mengumpulkan tugas saat terjadi pandemi atau belajar jarak jauh.

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. Harapan tim pengabdian setelah selesainya kegiatan ini adalah aplikasi *Blooket* dapat dimanfaatkan sekolah untuk pembelajaran secara *online* karena dapat mempermudah guru dalam melaksanakan penilaian atau evaluasi belajar serta mempermudah siswa dalam menyerahkan tugas

### Daftar Pustaka

- Afnibar, dan Dyla. N. Fajhriani. (2020). "Pemanfaatan WhatsApp sebagai Media Komunikasi Kegiatan Belajar ( Studi terhadap Mahasiswa UIN Imam Bonjol Padang )." *Al-Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 11(1):70–83.
- A. H. Elyas. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56 (4), pp. 1-11.
- Atikah, Rini., Prihatini, Titik, Rani., Hernayati, Herni., Jajang., Misbah. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), pp 7-18
- Atsani, KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin. (2020). "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *Al-Hikmah* 1(1):82–93.
- Ayu Larassati, Minten. (2020). "Efektifitas Media Pembelajaran Daring Edmodo Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal TAMBORA* 4(2A):77–82. doi: 10.36761/jt.v4i2a.777.
- Basar, Afip Miftahul. (2021). "Problematisasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 ( Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri – Cikarang Barat – Bekasi )." *Edunesia* 2(1):208–18.
- Brahma, Ismail Akbar. (2020). "Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 6(2):97–102. doi: 10.37905/aksara.6.2.97-102.2020.
- Firmansyah, Yudi, dan Fani Kardina. (2020). "Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi Covid-19 Terhadap Pengelolaan Sekolah Dan Peserta Didik." *Buana Ilmu* 4(2):99–112. doi: 10.36805/bi.v4i2.1107.

- Hafni, Rizky Nurul. (2020). "Matematika online: peran edmodo dalam pembelajaran." *Jurnal Analisa* 6(2):153–62. doi: 10.15575/ja.v6i2.7781.
- Handarini, Oktafia Ika, dan Siti Sri Wulandari. (2020). "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home ( SFH ) Selama Pandemi Covid 19." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8(3):496–503.
- Juliya, Mira, dan Yusuf Tri Herlambang. (2021). "Analisis problematika pembelajaran daring dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa." *Genta Mulia* 12(1):281–94.