MEDIA PEMBELAJARAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN SISWA***BLOOKET LEARNING MEDIA IN IMPROVING STUDENT INDEPENDENCE***

Erlin Diana¹, Vina Oktavia Chairunnisa², Ika Putra Viratama³

IAIN Fattahul Muluk Papua

Email: erlindiana25@gmail.com¹, vinaoktaviachairunnisa@gmail.com², putravitratama@gmail.com³

ABSTRAK

Blooket adalah platform pembelajaran online yang menyajikan kuis interaktif dalam bentuk game. Platform ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk merancang latihan soal yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman. Dalam penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah seperti konsep media pembelajaran yang berisi hakikat mengenai media pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis blooket yang mana di dalamnya membahas seputar e-blooket dalam pembelajaran. Tujuan utama dari penulisan ini adalah untuk menerangi pemahaman pembaca mengenai peran mendasar yang dimainkan oleh media pendidikan dalam lanskap pedagogi modern. Dengan mempelajari seluk-beluk pokok bahasan ini, kami berusaha untuk membekali setiap orang dengan perspektif yang komprehensif tentang potensi transformatif teknologi dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Blooket, Kemandirian Siswa

ABSTRACT

Blooket is an online learning platform that presents interactive quizzes in the form of games. This platform allows students to learn in an interesting and fun way. This research is motivated by the need to design practice questions that can help students in improving reading and comprehension skills. This research has several problem formulations such as the concept of learning media which contains the essence of learning media, and blooket-based learning media which discusses e-blooket in learning. The main purpose of this paper is to illuminate the reader's understanding of the fundamental role played by educational media in the landscape of modern pedagogy. By delving into the intricacies of this subject matter, we strive to equip everyone with a comprehensive perspective on the transformative potential of technology in fostering effective learning environments.

Keywords: Learning Media, Blooket, Student Independence

PENDAHULUAN

Kemandirian, sebuah konsep fundamental yang menopang eksistensi individu dalam mengarungi dinamika kehidupan. Berakar dari sikap proaktif dan bebas dari ketergantungan,

kemandirian membekali individu dengan ketangguhan dalam menghadapi berbagai rintangan dan kompleksitas yang dihadapi.

Dalam konteks pendidikan, kemandirian belajar menjadi landasan kokoh bagi para siswa untuk mencapai kesuksesan akademik dan personal. Melalui kemandirian belajar, siswa didorong untuk mengambil alih kontrol atas proses pembelajaran mereka, tidak hanya menerima informasi pasif, tetapi secara aktif mencari pengetahuan, menyelesaikan tugas, dan mengevaluasi kemajuan mereka sendiri. Hal ini menumbuhkan disiplin, tanggung jawab, dan kematangan pribadi yang esensial bagi individu yang terus berkembang.

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak. Pendidikan membantu anak-anak mencapai keamanan dan kebahagiaan yang lebih besar dengan mengembangkan potensi mereka sepenuhnya sebagai individu dan anggota masyarakat.

Pendidikan dianggap sebagai kebutuhan esensial manusia, karena setiap orang terlahir ke dunia dengan kecenderungan untuk belajar dan berkembang. Dunia ini berada dalam kondisi yang rentan dan murni, namun diberkahi dengan bakat dan potensi. Bakat dan potensi membutuhkan pengasuhan dan pengembangan, oleh karena itu pemerintah perlu berinvestasi dalam program-program untuk mendukung hal ini. Adapun tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah untuk mempersiapkan individu untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab dalam kehidupan mereka, di tengah-tengah semua aspek perubahan dan perkembangan dari waktu ke waktu.

Sekolah menjadi institusi yang mempersiapkan pemenuhan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kompetitif sebagai generasi penerus bangsa. Hal ini sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berilmu, kreatif, dan mandiri. Sebagai upaya mencapai tujuan tersebut, sekolah telah merancang kurikulum, metode pembelajaran hingga perlengkapan media lainnya.¹

Sistem pendidikan saat ini mempunyai beberapa kekurangan, salah satunya adalah sistem belajar mengajar yang masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan fokus pengajaran di kelas yang cenderung lebih pada pemahaman konsep dibandingkan penerapannya dalam kehidupan nyata. Akibatnya, siswa tidak sepenuhnya memahami mata pelajaran dan mengalami kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis.

¹Depdiknas. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah).

Peran guru dalam proses belajar mengajar menjadi kunci untuk mengatasi kekurangan tersebut. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan dan kreativitas peserta didik serta membimbingnya agar tidak hanya memahami teori saja, namun mengetahui penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan di masa depan.

Media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam proses belajar mengajar. Saluran media yang berbeda dapat membantu guru untuk memperkaya pemahaman siswa dan menyampaikan materi pelajaran dengan lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan pemahaman materi. Penggunaan lingkungan belajar yang tepat dapat menjadi kunci keberhasilan proses belajar mengajar. Guru harus pintar memilih media yang sesuai dengan materi, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sekolah dapat tercapai secara optimal.

Adapun tujuan penulisan artikel ini adalah untuk memberikan pengenalan terkait Media Pembelajaran Blooket dalam meningkatkan kemandirian belajar Siswa. Di dalam artikel ini mendeskripsikan tentang konsep media pembelajaran, dan juga menjelaskan media pembelajaran berbasis Blooket.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam karya ilmiah ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan metode penelitian kualitatif yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan interpretasi data dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, dan artikel.² Data penelitian ini berasal dari berbagai sumber seperti Google, Google scholar, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan ulasan literatur yang membahas tentang konsep yang diteliti.

PEMBAHASAN

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam istilah pendidikan, sumber belajar dapat dipahami sebagai media yang mengandung pesan pembelajaran. Pesan tersebut dapat disampaikan secara langsung oleh sumber belajar itu sendiri, atau memerlukan perantara berupa alat bantu tertentu. Sumber belajar bisa berupa materi yang dirancang khusus untuk kegiatan belajar mengajar, atau bisa juga berupa sumber daya yang sudah tersedia dan dapat diadaptasi untuk menunjang proses belajar. Intinya, sumber belajar memiliki fleksibilitas untuk digunakan secara mandiri maupun dikombinasikan, dengan tujuan memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sumber belajar diartikan sebagai tempat keluarnya atau sumber informasi yang diperoleh dari orang yang terpercaya.³ Dalam konteks pendidikan, definisi tersebut merujuk pada berbagai elemen yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran. Guru, sebagai figur pengajar, merupakan salah satu sumber belajar utama. Pada masa

² Zed, M. Metodologi Penelitian Kepustakaan (Jakarta: Pustaka Jaya, 2008) hlm. 3

³ Tim Penyusun KBBI, Sumber Belajar (Jakarta: Balai Pustaka, 2008).

lampau, guru menjadi satu-satunya sumber ilmu yang dapat diandalkan. Seiring perkembangan zaman, sumber belajar kian beragam, seperti buku, media cetak, dan internet.

Istilah “media” yang kita kenal dalam konteks pembelajaran berasal dari bahasa Latin. Kata ini merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Makna ini mencerminkan peran media sebagai penghubung antara informasi dan pembelajar.

Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Media dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.⁴

Media pembelajaran, yang pada awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, kini telah berkembang menjadi sumber belajar mandiri yang efektif. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berperan dalam proses belajar mengajar. Fungsinya adalah untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dan meningkatkan pengetahuan.

Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar yang efektif. Keberadaannya memberikan kontribusi signifikan dalam penyampaian informasi, stimulasi kognitif, dan pengembangan keterampilan belajar siswa. Berikut adalah beberapa manfaat utama media pembelajaran yang dikemukakan dalam tinjauan pedagogis ini: a) Klarifikasi Pesan, b) Mengatasi Keterbatasan, c) Meningkatkan Motivasi Belajar, d) Mendukung Belajar Mandiri, e) Memersatukan Pengalaman Belajar.

Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai potensi belajar mereka. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan efektif, guru dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dikuasai siswa. Dengan adanya perubahan tingkah laku, menunjukkan bahwa pembelajaran telah mencapai tujuannya.

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BLOOKET

Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Salah satu cara pemanfaatan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan e-

⁴ Abdul Hafid, SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN (Sulesana, Vol. 6 No. 2, Tahun 2011) hlm. 70

booklet untuk pembelajaran. E-booklet merupakan salah satu bentuk inovasi pengembangan media pembelajaran.

E-Booklet berfungsi sebagai media efektif, sumber belajar tambahan yang dapat digunakan secara mandiri, dan menjadi referensi bagi mahasiswa selama menempuh studi. Komponen yang dirancang peneliti dalam e-booklet ini adalah: (1) Penutup, (2) Kompetensi dasar dan indikator kinerja kompetensi, (3) Peta konsep, (4) Materi dan (5) Evaluasi.

Sampul e-booklet memiliki desain yang menarik sehingga mendorong siswa untuk melanjutkan ke halaman berikutnya. Bagian Kompetensi Inti dan Indikator Kinerja Kompetensi memandu mahasiswa menuju standar Kompetensi yang harus mereka capai dalam studinya. Bagian peta konsep menguraikan konsep inti yang digali dalam materi Konflik, Kekerasan, dan Perdamaian.

Tujuan penyajian peta konsep pada bagian pertama ini adalah untuk membantu siswa mengklasifikasikan konsep-konsep yang dapat dikonstruksi dari fenomena-fenomena yang berkaitan dengan berbagai sumber informasi, terutama materi dari lingkungan sekitar. Bagian sumber daya dalam e-booklet ini menyajikan berbagai jenis gambar dan contoh untuk melatih siswa menemukan konsep yang sesuai sehingga mereka dapat menunjukkan kemampuannya dalam menjawab pertanyaan yang diajukan pada bagian penilaian.

Keuntungan menggunakan e-booklet yang dikemas dalam format elektronik sebagai media pembelajaran adalah siswa tidak perlu mengeluarkan banyak biaya, karena booklet E- ini menyediakan materi pembelajaran dan penilaian. Tersedia online untuk dicetak sehingga Anda dapat mengaksesnya dari mana saja. E-booklet versi cetak didesain tidak terlalu besar sehingga siswa dapat membawanya kemana saja. Dengan begitu, media pembelajaran e-booklet tidak akan hilang dalam waktu dekat dan siswa dapat dengan mudah mengaksesnya melalui jaringan internet.

Penggunaan media pembelajaran e-booklet akan meningkatkan hasil belajar siswa karena dilengkapi dengan penjelasan singkat dan sistematis serta gambar sebagai ilustrasi untuk membantu siswa memahami konsep dan fakta materi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih mudah bagi siswa. Artinya integrasi indikator kompetensi yang ingin dicapai, peta konsep, materi konstruksi dan penilaian, desain yang menarik, dan ketersediaan online atau cetak menjadikan e-booklet ini informatif dan menarik. Hal inilah yang menjadi keunggulan e-booklet yang diperoleh dari penelitian ini dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran e-booklet efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran tidak lagi terfokus pada guru.

Guru yang berperan sebagai fasilitator harus menciptakan suasana pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran aktif dan terlibat dalam aktivitas seperti berbicara, berekspresi, membaca, menulis, dan berinteraksi dengan teman sekolah dan guru. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Munir bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran meningkatkan kecenderungan siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, mencari informasi lebih lanjut, dan menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

Proses pembuatan media e-booklet berbasis Flipbook Maker melalui beberapa tahapan penelitian dan pengembangan. Tahap penelitian diawali dengan analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru. Siswa tertarik pada materi yang banyak dilengkapi gambar, warna menarik, dan penjelasan. Selama ini media yang digunakan kurang beragam sehingga siswa terkesan bosan dan kurang memperhatikan apa yang disampaikan guru.

Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai media pembelajaran yang gambarnya lebih banyak dan tampilannya lebih menarik, siswa juga merasa kesulitan jika menerima materi terlalu banyak, dan siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang berpusat pada guru. Teknik Pembelajaran dan Pembahasan ini memiliki banyak gambar dan warna untuk memberikan tampilan yang menarik. Siswa umumnya lebih menyukai bacaan yang menarik, kurang deskripsi, banyak gambar dan warna. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan.

Dengan kata lain merupakan media e-booklet berbasis Flipbook Maker. Media e-booklet berbasis Flipbook Maker dikembangkan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional. Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan media pembelajaran e-booklet berbasis Flipbook Maker yang diawali dengan validasi oleh tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan pengujian.

Menurut Chairina, media pamflet materi yang menjelaskan hubungan antar organisme dalam suatu ekosistem dengan memperkuat karakter mandiri siswa sangat efektif, sangat praktis dan efektif serta dapat menguatkan siswa. 'Karena merupakan karakter mandiri, maka booklet ini cocok digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei yang diperoleh dari jawaban guru dan pendapat peneliti dapat disimpulkan bahwa efektivitas media pamflet berbasis augmented reality untuk digunakan dalam pembelajaran tematik materi perubahan iklim adalah efektif. Media pembelajaran merupakan instrumen yang berperan penting dalam proses belajar-mengajar dan meningkatkan efektivitasnya

dengan berbagai manfaatnya.⁵ Berdasarkan hasil penelitian dan para ahli, dapat ditarik kesimpulan Kemampuan Guru Menggunakan Media Sebagai Alat .

Pamflet Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Media Berbasis Augmented Reality Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis. Peningkatan keterampilan berpikir kritis pada media booklet berbasis realitas ditentukan dari hasil pre-test dan post-test siswa. Menurut Dewi Pamungkas, berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting untuk keberhasilan pemahaman siswa dan oleh karena itu akan mempengaruhi hasil belajar siswa.⁶

Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai semua siswa. Dengan demikian, pentingnya berpikir kritis bagi siswa dapat menunjang keberhasilan belajarnya. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dikatakan media pamflet berbasis augmented reality atau media booklet dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

KESIMPULAN

Blooket adalah platform pembelajaran interaktif yang menggabungkan gamifikasi dengan konten pendidikan untuk mempromosikan otonomi siswa. Fitur-fitur inovatifnya memotivasi siswa untuk belajar dan menjadi pembelajar mandiri. Permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan minigame membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Sistem hadiah dan poin memberikan insentif bagi siswa untuk terus belajar, dengan poin yang bisa ditukar dengan hadiah virtual atau nyata. Blooket juga mengubah siswa menjadi pembelajar yang mandiri dengan aksesibilitas universal dan kebebasan untuk belajar dengan kecepatan dan lokasi yang mereka pilih. Platform ini memungkinkan siswa untuk bertanggung jawab atas perjalanan belajar mereka. Dengan Blooket, siswa tidak hanya bergantung pada guru untuk instruksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hafid, Abdul. 2011. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN. Sulesana.
- Moto, Maklonia Meling. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan." *Indonesian Journal of Primary Education* 1, no. 3 (2019): 4.
- Pamungkas, Dewi, Mawardi, and Suhandi Astuti. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Problem Based Learning." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019).
- Tim Penyusun KBBI. 2008. Sumber Belajar. Jakarta: Balai Pustaka.
- Zed, M. 2008. Metodologi Penelitian Kepustakaan. Jakarta: Pustaka Jaya.

⁵ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* 1, no. 3 (2019): 4.

⁶ Dewi Pamungkas, Mawardi, and Suhandi Astuti, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Model Problem Based Learning," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019).