

PENGENALAN MEDIA GAME BLOOKET DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 10 SEMARANG

Khoirun Nisa' Azzahro¹, Rahina Nugrahani²

¹Pendidikan Seni Rupa, ²Desain Komunikasi Visual (DKV)

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

aniszahra190304@gmail.com¹, rahina_dkv@mail.unnes.ac.id²

ABSTRACT

Cultural Arts education in schools still tends to rely on conventional methods, resulting in low student engagement and participation, particularly in the delivery of theoretical material. Therefore, more interactive and engaging instructional media are needed. One alternative that can be utilized is digital educational games such as Blooket. This study aims to describe the process of introducing Blooket as a learning medium in Cultural Arts education at SMP Negeri 10 Semarang, to examine students' responses to its use, and to identify its potential as a learning medium. This study employs a descriptive qualitative approach using a case study method, with students at SMP Negeri 10 Semarang as the subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis employed the Miles and Huberman interactive model, which includes data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of Blooket was carried out in three stages: preparation, implementation, and evaluation. The use of this platform increased student engagement, as reflected in their active participation and enthusiasm during the learning process. In addition, students' responses were positive, as the learning experience became more engaging, enjoyable, and supportive of their understanding of the material. Despite challenges such as limited devices and internet connectivity, Blooket demonstrates strong potential as an interactive and effective learning medium for improving the quality of Cultural Arts education.

Keywords: *Blooket, Cultural Arts Education, Game-Based Learning*

ABSTRAK

Pembelajaran Seni Budaya di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional yang menyebabkan rendahnya keterlibatan dan partisipasi siswa, khususnya dalam penyampaian materi yang bersifat teoritis, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *game* edukatif berbasis digital seperti Blooket. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengenalan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 10 Semarang, mengetahui respons siswa terhadap penggunaannya, serta mengidentifikasi potensinya sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus, dengan subjek siswa SMP Negeri 10 Semarang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan media Blooket dilaksanakan

melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaan media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa yang ditunjukkan melalui keaktifan, partisipasi, serta antusiasme dalam pembelajaran. Selain itu, respons siswa menunjukkan hasil yang positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu pemahaman materi. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, media Blooket tetap memiliki potensi sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Budaya.

Kata Kunci: Blooket, Pembelajaran Seni Budaya, *Game-Based Learning*

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut proses pembelajaran yang interaktif, kreatif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam menunjang efektivitas belajar siswa (Sianturi et al., 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak yang harus segera direspons oleh satuan pendidikan guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21 (Latifah et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, proses belajar tidak hanya berorientasi pada praktik berkarya, tetapi juga pada pemahaman konsep, apresiasi, dan teori seni yang memerlukan strategi penyampaian yang menarik (Azzahra & Rizal, 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, guru dituntut untuk menggunakan media pembelajaran inovatif agar mampu meningkatkan

keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Tafonao, 2018).

Salah satu pendekatan pembelajaran modern yang berkembang adalah *game-based learning* yang memanfaatkan unsur permainan sebagai sarana pembelajaran dan terbukti secara empiris mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Nasihuddin & Anas, 2025). Seiring perkembangan teknologi, berbagai platform *game* edukatif mulai digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah Blooket sebagai media kuis interaktif berbasis daring yang memungkinkan siswa belajar melalui kompetisi dan permainan digital.

Dalam praktiknya, pembelajaran Seni Budaya masih sering dianggap kurang menarik karena dominan menggunakan metode ceramah, khususnya saat penyampaian materi

teori. Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Arsyad et al., 2024).

Karakteristik siswa generasi saat ini yang cenderung visual, interaktif, dan menyukai aktivitas bermain menunjukkan perlunya pembelajaran berbasis digital dan permainan sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan mengatasi kebosanan belajar (Deviyanti et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Seni Budaya masih menghadapi berbagai keterbatasan, baik dari sisi kompetensi guru maupun infrastruktur, sehingga inovasi media digital belum diimplementasikan secara optimal (Zuhro et al., 2025).

Khususnya di SMP Negeri 10 Semarang, proses pembelajaran Seni Budaya masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah. Guru masih terbiasa menyampaikan materi secara lisan tanpa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sebenarnya tersedia di sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung dan mudah merasa

bosan, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat teori (Munawir et al., 2024). Berdasarkan pengamatan awal di kelas, siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan aktivitas yang bersifat interaktif seperti kuis atau permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan media yang menarik dan interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran Seni Budaya.

Salah satu bentuk media interaktif yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa adalah permainan edukatif berbasis teknologi, karena pengenalan media baru yang interaktif dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan tidak monoton (Munawir et al., 2024).

Game edukatif juga memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*) sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajarnya secara cepat (Azrani et al., 2025). Umpan balik dalam permainan dapat disajikan dalam bentuk evaluasi maupun pemberian solusi terhadap materi yang belum dikuasai oleh pemain. Selain itu, aspek motivasi dalam game

dapat diwujudkan melalui pemberian reward atau penghargaan, misalnya berupa penilaian akhir dalam bentuk skor bintang. Sistem tersebut mendorong pemain untuk memperoleh jumlah bintang yang maksimal, sehingga memotivasi mereka untuk mengulangi permainan guna mencapai hasil yang lebih tinggi (Wibawanto & Nugrahani, 2018). Selain itu, elemen kompetisi dalam permainan dapat meningkatkan fokus, konsentrasi, serta semangat belajar siswa (Srimuliyani, 2025).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi media dalam pembelajaran Seni Budaya agar tidak monoton serta memberikan referensi praktis bagi guru mengenai implementasi media *game* dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* digital, khususnya platform Blooket, telah banyak dilakukan pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Rahmita, Akhir, dan Agus (2024) mengembangkan media pembelajaran berbasis platform Blooket pada materi teks deskripsi di kelas VII SMP dan menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut dapat membantu meningkatkan

pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian lain yang dilakukan oleh Lestari, Rizhardi, dan Suryani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media Blooket berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Selanjutnya, Aulia dan Hikmat (2025) juga menemukan bahwa penggunaan media Blooket dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Hasil dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Blooket memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan hasil belajar, minat belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia dan IPS serta lebih banyak dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar. Penelitian yang mengkaji pemanfaatan media Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya masih sangat terbatas, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai pengenalan media *game* Blooket

dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP perlu dilakukan untuk memperluas inovasi media pembelajaran berbasis *game* digital serta meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah memperkenalkan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya melalui desain kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi. *Game* ini dapat diintegrasikan sebagai media penguatan materi setelah penyampaian konsep. Dalam proses tersebut, guru dapat mengamati respons, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pengenalan media berlangsung. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengenalan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 10 Semarang. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media *game* tersebut

serta mengidentifikasi potensi media *game* sebagai alternatif pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal mengenai implementasi media *game* dalam konteks sekolah serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena penggunaan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui pengamatan terhadap perilaku dan pengalaman subjek penelitian dalam konteks yang alami (Zulfirman, 2022). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena secara sistematis dan faktual berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (Rengkuan et al., 2023). Sementara itu, menurut Yin pendekatan studi kasus digunakan

untuk mengkaji secara mendalam suatu peristiwa, aktivitas, atau proses yang terjadi dalam suatu kelompok atau lingkungan tertentu (Poltak & Widjaja, 2024).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 10 Semarang yang mengikuti pembelajaran Seni Budaya. Menurut Sugiyono, pemilihan subjek penelitian dilakukan secara purposif, yaitu dengan memilih partisipan yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Ani et al., 2021). Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian dipilih karena keterlibatan langsung mereka dalam fenomena yang diteliti sehingga dapat memberikan informasi yang mendalam mengenai proses pembelajaran yang berlangsung (Ma'ruf et al., 2025).

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengumpulan data.



Gambar 1 Diagram Prosedur Penelitian

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran serta merancang soal kuis yang akan digunakan pada platform Blooket. Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran Seni Budaya secara singkat kemudian memperkenalkan media *game* Blooket kepada siswa. Selanjutnya siswa mengikuti kegiatan kuis interaktif menggunakan Blooket yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari. Proses tersebut diamati untuk mengetahui keterlibatan siswa selama penggunaan media pembelajaran. Penelitian studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam proses yang terjadi dalam suatu kegiatan atau peristiwa tertentu (Poltak & Widjaja, 2024).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi,

wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media Blooket. Wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan atau respons siswa terhadap penggunaan media game tersebut dalam pembelajaran Seni Budaya. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan tangkapan layar hasil permainan Blooket. Dalam penelitian kualitatif, peneliti juga berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung mengumpulkan dan menganalisis data penelitian (Haki et al., 2024).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media Blooket. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran

dan hasil permainan Blooket. Teknik observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara sistematis terhadap perilaku atau aktivitas subjek penelitian (Sugiyono, 2013).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Penelitian yang menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Indriyatama & Suryani, 2023).

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk deskripsi naratif sehingga memudahkan peneliti dalam memahami informasi yang diperoleh. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan untuk menjelaskan proses pengenalan media *game* Blooket serta respons siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran Seni Budaya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses Pengenalan Media Game Blooket

Proses pengenalan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan ini dirancang secara sistematis agar penggunaan media pembelajaran berbasis *game* dapat berjalan efektif serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap persiapan, guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), indikator pencapaian, serta tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga merancang soal kuis berbasis Blooket yang disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan di kelas. Pembuatan materi dan soal dalam Blooket mengacu secara langsung pada kompetensi dasar dan isi materi pembelajaran Seni Budaya, sehingga relevan dengan kebutuhan belajar siswa. Soal yang disusun mencakup aspek pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi Seni Budaya, dengan variasi tingkat kesulitan untuk mengakomodasi kemampuan yang berbeda.



Gambar 2 Penjelasan Materi



Gambar 3 Tampilan Leaderboard

Tahap pelaksanaan dimulai dengan penyampaian materi secara singkat oleh guru melalui metode ceramah dan tanya jawab sebagai pengantar. Setelah itu, guru memperkenalkan platform Blooket sebagai media pembelajaran interaktif yang akan digunakan. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyimak penjelasan, karena aplikasi tersebut menawarkan berbagai jenis permainan yang menarik, seperti *Gold Quest*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, dan lainnya. Siswa kemudian diarahkan untuk mengakses permainan menggunakan perangkat

masing-masing dan mengikuti kuis yang telah disediakan oleh guru.



Gambar 4 Alur Pelaksanaan Pembelajaran

Pada tahap evaluasi, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Kegiatan ini mencakup pembahasan soal-soal yang dianggap sulit oleh siswa serta klarifikasi konsep yang belum dipahami. Melalui tahap evaluasi ini, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus mengevaluasi efektivitas penggunaan media Blooket dalam mendukung pembelajaran Seni Budaya.

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator penting dalam menilai efektivitas penggunaan media

pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, penggunaan media Blooket menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Seni Budaya. Hal ini tercermin dari perubahan perilaku belajar siswa yang menjadi lebih aktif dan responsif selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan keterlibatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, di antaranya keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui kuis interaktif, serta meningkatnya partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti permainan yang disajikan dalam platform Blooket. Kondisi ini turut berdampak pada meningkatnya fokus siswa terhadap materi yang dipelajari, karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.



**Gambar 5 Siswa Mengakses Game
Blooket**

Sebelum penggunaan media Blooket, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara pasif dengan dominasi metode ceramah, sehingga interaksi antara guru dan siswa relatif terbatas. Namun, setelah penerapan media Blooket, terjadi perubahan suasana belajar yang signifikan menjadi lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan media berbasis *game* Blooket mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Respon Siswa terhadap Media Blooket

Respons siswa terhadap penggunaan media Blooket dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media berbasis *game* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 6 Wawancara Bersama Siswa

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan media Blooket membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk kuis interaktif memudahkan siswa untuk mengingat dan menguasai konsep yang dipelajari. Dengan adanya umpan balik langsung dari setiap pertanyaan yang dijawab, siswa dapat mengetahui tingkat pemahamannya secara cepat.

Unsur kompetisi yang terdapat dalam permainan Blooket turut memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Adanya sistem skor dan peringkat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi serta berusaha memperoleh hasil yang terbaik. Dengan demikian, penggunaan media Blooket tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga berkontribusi dalam

meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pengenalan Media Game Blooket dalam Pembelajaran Seni Budaya

Penggunaan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara nyata. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan, serta menunjukkan perhatian yang lebih tinggi terhadap materi. Sesuai dengan konsep *game-based learning* yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dibandingkan metode konvensional (Nasihuddin & Anas, 2025).

Peningkatan keterlibatan tersebut tidak terlepas dari karakteristik media Blooket yang interaktif dan kompetitif. Melalui kuis berbasis permainan, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga langsung menguji pemahaman mereka. Pembelajaran interaktif berbasis teknologi berperan dalam meningkatkan kualitas proses belajar

dan mendorong keaktifan siswa (Sianturi et al., 2025). Penggunaan Blooket memberikan pengalaman belajar yang lebih partisipatif dibandingkan metode ceramah.

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, penggunaan media ini menjadi penting karena materi tidak hanya bersifat praktik, tetapi juga mencakup teori dan apresiasi. Materi teoritis yang disampaikan melalui metode konvensional seringkali membuat siswa kurang tertarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyajian materi melalui kuis interaktif mampu membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran inovatif menunjukkan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman konsep dan daya tarik pembelajaran (Azzahra & Rizal, 2023).

Selain meningkatkan keterlibatan, penggunaan Blooket juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti permainan serta keinginan untuk memperoleh skor tertinggi. Elemen permainan seperti poin, peringkat, dan tantangan memberikan dorongan intrinsik bagi siswa untuk belajar. Pembelajaran berbasis *game* dengan

unsur kompetisi menunjukkan peningkatan pada motivasi, fokus, dan konsentrasi siswa (Srimuliyani, 2025).

Fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*) dalam Blooket juga memberikan kontribusi penting dalam proses pembelajaran. Siswa dapat segera mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah, sehingga mereka dapat langsung melakukan evaluasi terhadap pemahaman mereka. Hal ini mempercepat proses belajar dan membantu siswa memperbaiki kesalahan secara mandiri. Penggunaan media digital dengan umpan balik instan berkontribusi terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran (Azrani et al., 2025).

Selain itu, penggunaan Blooket juga sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis teknologi dan aktivitas interaktif. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan visual, permainan, dan tantangan dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, integrasi media digital seperti Blooket menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Deviyanti et al., 2025).

Namun demikian, implementasi media Blooket dalam pembelajaran

tidak terlepas dari beberapa kendala. Keterbatasan perangkat yang dimiliki siswa serta kondisi jaringan internet yang kurang stabil menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memiliki kemampuan dalam merancang soal dan mengelola penggunaan media agar pembelajaran tetap terarah. Hambatan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur dan kesiapan sumber daya manusia (Zuhro et al., 2025).

Meskipun terdapat kendala, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket tetap memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana penguatan materi dan peningkatan keterlibatan siswa. Penggunaan Blooket dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kritis siswa pada berbagai mata pelajaran (Rahmita et al., 2024).

Secara keseluruhan, penggunaan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan

efektif. Oleh karena itu, media ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran berbasis digital di tingkat sekolah menengah pertama.

D. Kesimpulan

Pengenalan media *game* Blooket dalam pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 10 Semarang terlaksana melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang berjalan secara sistematis dan terarah. Proses ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* dapat diintegrasikan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media Blooket terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan melalui meningkatnya keaktifan, partisipasi, fokus, serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, suasana pembelajaran yang semula cenderung pasif berubah menjadi lebih interaktif dan dinamis setelah penerapan media tersebut.

Respons siswa terhadap penggunaan Blooket juga

menunjukkan hasil yang positif. Siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Media ini juga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui penyajian kuis interaktif yang disertai umpan balik langsung. Unsur kompetisi dalam permainan turut meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam implementasi media Blooket, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Namun, kendala tersebut tidak mengurangi potensi Blooket sebagai media pembelajaran yang inovatif sehingga media *game* Blooket memiliki potensi yang besar sebagai alternatif pembelajaran Seni Budaya yang interaktif dan efektif serta dapat menjadi salah satu strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di tingkat sekolah menengah pertama.

Disarankan agar guru Seni Budaya dapat memanfaatkan media *game* Blooket secara lebih optimal sebagai alternatif pembelajaran interaktif di kelas. Sekolah diharapkan dapat mendukung ketersediaan

sarana dan prasarana teknologi guna menunjang implementasi pembelajaran berbasis digital. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media Blooket pada materi yang lebih beragam serta melibatkan jumlah subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). PENGARUH CITRA MEREK, PROMOSI DAN KUALITAS LAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN PADA E-COMMERCE TOKOPEDIA DI KOTA MANADO. 9(2), 663–674.
- Arsyad, M., Suriansyah, A., Harsono, A., Ferdiyansyah, A., & Putra, E. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio- Visual Dalam Pembelajaran Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). 02(02), 661–666.
- Aulia, A., & Hikmat, A. (2025). PENGARUH MEDIA BLOOKET TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. 10.
- Azrani, L., Putri, R. S., Nurhaliza, A. S., Maisyani, A. M., Sabila, W. N., & Putri, H. E. (2025). Pemanfaatan Game Interaktif Gimkit Sebagai Media Evaluasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. 8(12), 8290–8305. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i12.9641>
- Azzahra, K., & Rizal, S. (2023). Strategi pembelajaran seni tari pada ekstrakurikuler di smpn 13 kota serang. 41–50.
- Deviyanti, N., Nursyahida, S. F., Fadlah, R. C., & Prasetyo, T. (2025). Desain Game-Based Learning Berbasis Karakteristik Generasi Alpha untuk Mengatasi Kebosanan Belajar Siswa Sekolah Dasar PENDAHULUAN kehidupan , terutama dalam sector pendidikan . Di tengah perubahan ini , Generasi dengan teknologi (Febriana & Muflihini , 2. 2(2), 150–164.
- Haki, U., Prahastiwi, E. D., & Hasibuan, N. S. (2024). Strategi Pengumpulan dan Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif. 1–19.
- Indriyatama, F., & Suryani, L. (2023). Pelaksanaan Kegiatan Menari Kreatif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. 6, 7674–7682.
- Latifah, H., Amelia, R., & Dewi, S. Z. (2023). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH SWASTA ISLAMI : TANTANGAN DAN PELUANG.
- Lestari, D. A., Rizhardi, R., & Suryani, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Jenis-Jenis. 4(4), 859–864.

- <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5064>
- Ma'ruf, A., Yusuf, M., & Hakim, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data Pada Penelitian Kualitatif. 7(2), 99–109.
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. 9(1), 63–71.
- Nasihuddin, M., & Anas, I. (2025). EFEKTIVITAS GAME-BASED LEARNING BERBASIS GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI PESERTA DIDIK DI SMPN 5 SURABAYA. 6(4), 993–998.
- Poltak, H., & Widjaja, R. R. (2024). Pendekatan Metode Studi Kasus dalam Riset Kualitatif. 1–4. <https://doi.org/10.59810/localengineering>
- Rahmita, Akhir, M., & Agus, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis. 09(1), 270–280.
- Rengkuan, N. H. M., Liando, D. M., & Monintja, D. K. (2023). Efektifitas Kinerja Pemerintah Dalam Progam Reaksi Respon Realief Daerah (R3D) Di Kabupaten Minahasa. 3(1), 1–11.
- Sianturi, M., Christina, S., Damai H, S., Situmorang, S., & Syahrial. (2025). Strategi pembelajaran abad 21. 2(4), 238–253.
- Srimuliyani. (2025). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. 29–35.
- Sugiyono, P. D. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN THE ROLE OF INSTRUCTIONAL MEDIA TO IMPROVING. 2(2).
- Zuhro, A. R., Cahyandaru, P., Sumiyati, & Fidianingsih, A. (2025). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Pendekatan Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Pada Jenjang Operasional Formal. 6(2), 15–30.
- Zulfirman, R. (2022). IMPLEMETASI METODE OUTDOOR LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MAN 1 MEDAN. 3(2), 147–153.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain antarmuka (user interface) pada game edukasi. Imajinasi: Jurnal Seni , 12 (2), 133-140.