

## PENERAPAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS *GAME BLOOKET* TINGKAT SD/MI DI DESA TREBUNGAN

Tri Astindari<sup>1\*</sup>, Raudatul Jannah<sup>2</sup>, Wahidi Muhtar<sup>3</sup>, Shinta Noviana Dewi<sup>4</sup>, Moh. Aditia<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

\*E-mail: [triaswiji01@gmail.com](mailto:triaswiji01@gmail.com)

### Info Artikel

**Diajukan:**  
**Diterima:**  
**Diterbitkan:**

**Keyword:**  
*Innovative learning; blooket games; Interactive Learning; Learning Media*

**Kata Kunci:**  
Pembelajaran inovatif;  
*Game Blooket*;  
Pembelajaran Interaktif;  
Media Pembelajaran

**Lisensi:**  
cc-by-sa

### Abstract

In the digital era, interactive learning has significantly transformed with technology integration in the teaching and learning process. Through initial observation from one elementary school and one MI in Trebungan village and from the observation results, we found the challenge that the application in the learning process is still mostly using the whiteboard and book media, which makes students less active and bored quickly, the purpose of this service is, the first is to find out whether this blooket game is feasible to be applied in elementary schools, The second is to find out the response of teachers and students to this innovative learning media based on the Blooket game. The target of this learning media is intended for elementary schools, for the main target is teachers and students, for the number of participants in the socialization of innovative learning media amounts to 9 people. We use socialization and training methods to help teachers recognize and apply interesting learning media to their students. From the results of the socialization, we concluded that the interest level of the majority of teachers showed a high level of interest in using Blooket, considering it as an innovative and interesting tool that can increase student engagement in learning

### Abstrak

Dalam era digital, pembelajaran interaktif mengalami transformasi signifikan dengan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Melalui observasi awal dari satu SD dan satu MI desa Trebungan dan dari hasil pengamatan, kami menemukan tantangan bahwa penerapan dalam proses pembelajaran mayoritas masih menggunakan media papan tulis dan buku, yang membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan, adapun tujuan dari pengabdian ini adalah , yang pertama untuk mengetahui apakah *Game Blooket* ini layak untuk di terapkan di sekolah dasar, yang ke dua untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran inovatif berbasis *Game Blooket* ini. Adapun sasaran media pembelajaran ini yaitu ditujukan untuk sekolah dasar, untuk sasaran utamanya adalah guru dan siswa, untuk jumlah peserta dalam sosialisasi media pembelajaran inovatif berjumlah 9 orang. Kami menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan yang bertujuan untuk membantu guru mengenal dan menerapkan media

pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada peserta didik mereka. Dari hasil sosialisasi kami menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan mayoritas guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan Blooket, menganggapnya sebagai alat yang inovatif dan menarik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran

### PENDAHULUAN

Dalam era digital, pembelajaran interaktif mengalami transformasi signifikan dengan integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Menurut Hasan et al. (2020), pembelajaran interaktif di era digital memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media dan teknologi yang menarik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan guru tetapi juga memperkaya sumber belajar dengan akses ke informasi yang luas dan variatif.

Melalui observasi awal dari satu SD dan satu MI desa Trebungan dan dari hasil pengamatan, kami menemukan tantangan bahwa penerapan dalam proses pembelajaran mayoritas masih menggunakan media papan tulis dan buku, yang membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan. Kami juga mengamati bahwa di SD dan MI tersebut masih belum menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa di kelas.

Dalam upaya mengatasi tantangan di atas, kami Tim Media Pembelajaran Inovatif berinisiatif untuk mengenalkan media inovatif dan menarik berbasis *Game Online (Blooket)*. Bentuk penerapan dari solusi tersebut kami mengadakan Sosialisasi terhadap Guru dari sekolah-sekolah tersebut dan Implementasi kepada siswa tingkat SD/ MI di desa Trebungan. Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru SD/MI terkait media pembelajaran inovatif berbasis *Game Blooket* sebagai media pembelajaran yang dapat mendorong motivasi belajar siswa, menjadikan pembelajara lebih menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa bosan.

Pengertian Media Pembelajaran Inovatif

#### 1. Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran inovatif merupakan kunci untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Al-Azawei et al. (2019) menekankan pentingnya integrasi media pembelajaran inovatif dalam pendidikan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa generasi digital. Media pembelajaran inovatif, termasuk permainan edukatif berbasis teknologi, telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam.

#### 2. Menurut Fatriya (2017:136) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semanga, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

3. Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran

Dari kesimpulan di atas implementasi media pembelajaran inovatif menjadi esensial dalam menghadapi perubahan dinamika pendidikan. "Esensial" menekankan bahwa media pembelajaran inovatif bukan hanya tambahan atau opsi tambahan dalam pembelajaran, tetapi merupakan elemen penting yang dapat membentuk cara efektif dan efisien dalam memberikan pendidikan yang berkualitas di era modern. Dengan memahami peran media pembelajaran sebagai penyalur pesan yang merangsang dan memotivasi siswa, kita dapat mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dalam era pendidikan yang terus berkembang.

Implementasi *Blooket* dalam pembelajaran merupakan langkah praktis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Ini tidak hanya menyiapkan siswa dengan pengetahuan akademis tetapi juga dengan keterampilan digital yang penting untuk masa depan mereka. Melalui implementasi media pembelajaran inovatif berbasis *Game Blooket* diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta tantangan zaman. Adapun laporan ini disusun sebagai bentuk refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan penerapan metode yang efektif dalam proses pembelajaran pada tingkat SD/MI di desa Trebungan.

*Platform* digital yang menyediakan media pembelajaran berbasis game edukasi digital sudah sangat melimpah, salah satu media pembelajaran dengan basis game juga bisa dimanfaatkan dalam mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *Blooket*. *Blooket* merupakan platform aplikasi pendidikan dengan basis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. *Blooket* dapat dijangkau dengan sangat mudah, karena basisnya yang berbentuk laman website <https://www.Blooket.com/>. *Platform* digital oleh Ben Stewart hak cipta *Blooket* LLC ini dapat diakses melalui handphone maupun laptop dengan jaringan internet yang memadai. Terdapat 14 game, yang salah satunya yaitu Battle Royal. Menurut Bratel, dll. (2021) *Blooket* menyajikan sebuah dukungan kepada peserta didik dalam berkompetisi untuk termotivasi mencapai tujuan pembelajaran.

- *Blooket* adalah layanan yang relatif baru yang menyediakan trivia dan kuis online (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022,p.154). *Blooket* adalah versi game baru berbasis web. *Blooket* menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu dan kelompok. *Blooket* memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya.
- *Blooket*, mengubah cara siswa belajar, tidak hanya menyenangkan, tetapi juga sangat efektif, dengan menciptakan pengalaman yang tak terlupakan dengan konten kelas (Thu & Dan, 2023, p. 45)
- *Blooket* adalah platform online yang memungkinkan pengajar membuat atau memilih kuis yang sudah ada, yang kemudian dapat dimainkan oleh siswa dalam berbagai mode permainan. Tujuannya adalah untuk membuat

proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berikut ini adalah langkah langkah menjadi Host game media pembelajaran

- Langkah awal yang harus dilakukan adalah mengunjungi situs web *Blooket* (<https://www.Blooket.com>). Kemudian klik pada tombol "*Sign Up*" di pojok kanan atas. Pilih "*I'm a Teacher*" dan isi formulir pendaftaran dengan alamat *email*, *username*, dan *password*. Verifikasi alamat email Anda jika diminta.
- Setelah login akun, Isi kolom *Title* untuk mengisi detail kelas seperti nama kelas dan tingkat pendidikan, untuk kolom *Description* diisi deskripsi dari kuis yang akan di terapkan. Pada kolom *cover image* dapat diisi gambar yang menarik terkait quis ataupun gambar menarik lainnya.
- Dari *dashboard*, cari opsi untuk membuat soal di kelas yang sudah ada atau bisa menambah kelas baru, klik *add question* untuk membuat pertanyaan kuis dan kunci jawaban dengan mencentang pada kolom jawaban yang benar, kemudian *save* lalu ulangi hingga soal yang diharapkan sudah sesuai.
- Langkah terakhir adalah menyiapkan sesi game, pilih game lalu siapkan sesi game dengan memilih "*Host*". Pilih mode game yang diinginkan. *Blooket* menawarkan berbagai mode, seperti *Gold Quest*, *Battle Royale*, dan lainnya. Kemudian atur pengaturan sesi. *Blooket* akan memberikan kode game yang bisa dibagikan dengan siswa.

Media *Blooket* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

Kelebihan *Blooket* sebagai Media Pembelajaran

- Meningkatkan Motivasi Belajar : *Blooket* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan elemen game, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengikuti pelajaran, karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar.
- Mendorong Partisipasi Aktif : *Game* interaktif memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama bagi mereka yang mungkin kurang berpartisipasi dalam pengaturan kelas tradisional.
- Memfasilitasi Pembelajaran Personalisasi: *Blooket* memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ini sangat membantu karena setiap siswa memiliki cara belajar yang unik dan kecepatan yang berbeda.
- Meningkatkan Retensi Materi: Permainan dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan retensi materi. Siswa cenderung mengingat informasi lebih lama ketika mereka belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.
- Mengembangkan Keterampilan Sosial :*Blooket* sering dimainkan dalam grup atau tim, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim yang penting untuk perkembangan mereka.

Kekurangan *Blooket* sebagai Media Pembelajaran

- Tidak berorientasi kelompok: jika Anda ingin siswa Anda berkumpul/menemukan koneksi, atau belajar dalam kelompok dengan Anda, hal ini tidak mungkin.
- Persyaratan membaca: Karena guru tidak dapat membacakan setiap pertanyaan dan tidak ada pembaca mendalam yang tersedia, ini lebih cocok untuk siswa yang lebih tua.
- Memerlukan banyak pertanyaan: Untuk mencegah pengulangan pertanyaan, diperlukan serangkaian pertanyaan yang besar.
- Tidak boleh mengedit kumpulan pertanyaan orang lain: Jika Anda menemukan kumpulan pertanyaan yang hampir sempurna, Anda harus membuat kumpulan pertanyaan Anda sendiri.

### **METODE**

Pengabdian ini dilaksanakan di tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah di Desa Trebungan. Untuk tingkat Sekolah Dasar kami melakukan pengabdian di SDN 3 Trebungan yang terletak di Dusun Krajan, Trebungan, Kec. Mangaran, Kab. Situbondo dipilih sebagai lokasi pengabdian karena sekolah ini masih berproses untuk menerapkan metode media pembelajaran berbasis digital, sekolah ini juga sudah mempunyai fasilitas pendukung pembelajaran yang memadai yaitu chrome book sehingga sekolah ini sangat cocok untuk dipilih dalam pengabdian kami. Untuk tingkat Madrasah Ibtidaiyah kami melakukan pengabdian di MI Al Khairiyah yang berlokasi di Jl.Raya Pelabuhan Kalbut Trebungan Mangaran Situbondo, dipilih sebagai lokasi pengabdian karena sekolah ini memiliki reputasi akademik yang baik hal ini menjadi relevan dengan fokus pengabdian ini mengenai implementasi metode pembelajaran inovatif.

Implementasi media pembelajaran inovatif yang menggunakan *Game Blooket* di jenjang pendidikan SD/MI Desa Trebungan. *Game Blooket* ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali informasi mendalam mengenai implementasi, kelayakan, kendala, serta respon terhadap penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran di SD/MI desa Trebungan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian ini akan menguraikan secara detail bagaimana cara menerapkan Blooket, bagaimana Blooket diterapkan dalam proses pembelajaran di SD/MI desa Trebungan, termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar yang menggunakan Blooket. Penerapan media pembelajaran inovatif berbasis digital menggunakan salah satu platform yaitu *Game Blooket* di sekolah SDN 3 Trebungan dan MI Al Khoiriyah merupakan salah satu inovasi yang sangat efisien dan sangat dibutuhkan oleh para guru dalam memilih media pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran pada kurikulum merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dan membuat pembelajaran di kelas lebih aktif dan menyenangkan.

Dalam evaluasi efektivitas dan kelayakan Blooket sebagai media pembelajaran inovatif di SD/MI Desa Trebungan, pengabdian ini mencakup beberapa kriteria utama yaitu: kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, dan

dampak terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah penjelasan terperinci mengenai masing-masing kriteria tersebut:

### 1) Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran baru. Dalam konteks Blooket, evaluasi ini meliputi aspek seperti antarmuka pengguna (user interface), intuitivitas navigasi, serta aksesibilitas bagi guru dan siswa. Pengabdian ini mengumpulkan data melalui survei dan wawancara dengan guru dan siswa untuk menilai seberapa mudah mereka menggunakan Blooket dalam proses pembelajaran. Hal ini termasuk mengevaluasi apakah petunjuk penggunaan Blooket cukup jelas dan mudah diikuti serta seberapa cepat guru dan siswa dapat memulai dan menjalankan sebuah sesi pembelajaran menggunakan platform ini.

### 2) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa merupakan indikator penting lainnya yang menentukan keberhasilan media pembelajaran. Blooket, dengan pendekatan *game-based learning*, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pengabdian ini mengobservasi dan menganalisis sejauh mana Blooket dapat menarik minat siswa, menjaga konsentrasi mereka selama proses belajar, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Melalui observasi kelas dan feedback siswa, pengabdian ini mengevaluasi aspek-aspek seperti tingkat kegembiraan, interaktivitas, serta kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan Blooket.

### 3) Dampak terhadap hasil belajar siswa

Pengaruh Blooket terhadap hasil belajar siswa adalah kriteria evaluasi kunci yang menunjukkan kelayakan platform ini sebagai media pembelajaran. Pengabdian ini membandingkan data prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi Blooket dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, pengabdian ini juga mempertimbangkan feedback dari guru mengenai perubahan dalam partisipasi kelas, kualitas pekerjaan siswa, dan pengamatan terhadap peningkatan atau perubahan dalam cara siswa menanggapi materi pembelajaran.

Pembahasan ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai kendala yang dihadapi ketika implementasi Blooket sebagai alat bantu pembelajaran di SDN 3 Trebungan dan MI Al Khairiyah. Blooket, dengan pendekatannya yang inovatif dalam menyediakan pembelajaran interaktif, menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, implementasinya tidak selalu berjalan mulus, dan berbagai hambatan dapat mempengaruhi efektivitasnya. Kendala yang dihadapi yaitu:

- 1) Kendala teknis: Keterbatasan perangkat, beberapa siswa di SDN 3 Trebungan dan MI Al Khairiyah masih belum memiliki perangkat pribadi, atau perangkat yang mereka miliki tidak kompatibel dengan aplikasi Blooket, dan jika dipertimbangkan kembali untuk tingkat SD/MI membawa Handphone kesekolah memiliki resiko yang berat, sehingga menghambat partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.

- 2) Hambatan Guru: Beberapa Guru masih mengalami kecemasan teknologi, sebuah kondisi di mana individu merasa cemas atau takut terhadap penggunaan atau beradaptasi dengan teknologi baru. Hal ini dapat mengurangi keefektifan pembelajaran dan mencegah mereka memanfaatkan sepenuhnya potensi Blooket.

Strategi untuk mengatasi Hambatan:

- 1) Disini kita mempunyai sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah yang belum mempunyai fasilitas Chrome Book atau sarana pendukung lain, untuk menerapkan *Game Blooket* kepada siswa caranya adalah guru atau host harus menggunakan 2 akun google satu sebagai host dan satu akun sebagai audien, untuk akun audien di tampilkan di layar monitor, kemudian guru membuat/ membagi siswa menjadi beberapa tim. Penerapan yang dilakukan itu semacam cerdas cermat dan mengumpulkan poin untuk menang. Pada solusi ini guru diharuskan membawa suasana menjadi lebih menarik dengan tujuan siswa dapat lebih semangat untuk memecahkan soal yang tertera di layar monitor.
- 2) Mengadakan sesi pelatihan untuk guru dan siswa dapat meningkatkan keterampilan teknis mereka dan mengurangi kecemasan teknologi. Dukungan teknis yang berkelanjutan juga penting untuk mengatasi masalah teknis yang muncul.

### **Respon dan Penerimaan**

Dalam menanggapi rumusan masalah 1.2.4, Dari hasil sosialisasi dan pelatihan kepada guru terkait media pembelajaran berbasis *Game Blooket*, kita dapat merinci umpan balik yang diterima dari guru SD/MI di desa Trebungan. Pembahasan ini akan mencakup aspek-aspek seperti tingkat antusiasme, kekhawatiran, dan tantangan yang diidentifikasi oleh para guru. Berikut ini adalah penyajian informasi terkait aspek- aspek diatas.

### **Penerimaan Guru (Umpan Balik)**

- Antusiasme

Tingkat Ketertarikan: Mayoritas guru menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan Blooket, menganggapnya sebagai alat yang inovatif dan menarik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Ide Penggunaan: Beberapa guru sudah mulai berpikir tentang cara mengintegrasikan Blooket dalam pelajaran mereka, seperti untuk ulasan materi, kuis interaktif, dan belajar sambil bermain dalam mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa, IPA, dan IPS.

- Kekhawatiran

Akses Teknologi: Sejumlah guru menyatakan kekhawatiran tentang ketersediaan perangkat yang memadai untuk siswa, terutama di sekolah dengan sumber daya terbatas.

Kurva Pembelajaran: Ada kekhawatiran tentang kurva pembelajaran untuk menguasai alat ini, terutama bagi guru yang merasa kurang nyaman dengan teknologi.

Bentuk penerapan dari proker Media Pembelajaran ada 2, untuk penerapan pertama di bulan pertama Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa (PBPMD) berfokus kepada implementasi media

pembelajaran berbasis *Game Blooket* kepada siswa di 2 SD dan 1 MI desa trebungan. Untuk penerapan ini dilakukan di SDN 3 Trebungan pada hari rabu, 17 Januari 2024 dilaksanakan di kelas 6. Selanjutnya implementasi dilakukan di MI Al Khairiyah pada hari sabtu, 20 Januari 2024 di kelas 6, kemudian untuk implementasi terakhir dilaksanakan di SDN 2 Trebungan kelas 6. Implementasi ini dilaksanakan dengan tujuan memperkenalkan kepada siswa tentang media pembelajaran yang menyenangkan. Adapun penerapan yang dilaksanakan di bulan kedua setelah monev pertama adalah Sosialisasi dan Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif berbasis *Game Blooket* kepada Guru SD/MI desa Trebungan. Sosialisasi pertama dilaksanakan di SDN 3 Trebungan pada tanggal 7 february 2024 dengan peserta sosialisasi sebanyak 3 perwakilan guru dan untuk pelaksanaan kedua dilaksanakan di MI Al Khairiyah pada tanggal 12 february 2024 dengan peserta sosialisasi sebanyak 7 orang perwakilan guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini antara lain : (1) metode ekspositori, yaitu penyampaian materi dengan memberikan ceramah kepada khalayak sasaran yang dilanjutkan dengan tanya jawab, (2) metode diskusi, yaitu umpan balik dari peserta yang dijadikan bahan untuk didiskusikan dan dicarikan solusi/pemecahannya, dan (3) metode praktik, yaitu dengan penerapan langsung kepada siswa.



(a)



(b)

**Gambar 1.** (a) dan (b). Sosialisasi dan pelatihan Media Pembelajaran berbasis Game Online kepada Guru SD/MI desa Trebungan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu : (1) Peserta didik kelas 6 SD/MI desa Trebungan, Situbondo memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan *Game Blooket*, (2) Dengan implementasi media pembelajaran inovatif berbasis permainan (*game*) memberikan pengalaman baru bagi peserta didik bahwa kegiatan pembelajaran itu tidak sulit dan membosankan, sehingga mendorong motivasi belajar siswa dan dapat membuat siswa lebih semangat untuk belajar

Sedangkan luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya : 1) Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada Guru/Pendidik berupa Sosialisasi dan pelatihan Media Pembelajaran berbasis Game Online kepada Guru SD/MI desa Trebungan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru tentang media pembelajaran yang seru dan menyenangkan melalui penggunaan *Game Blooket*, 2) Kedepannya, kegiatan sosialisasi ini menjadikan *Game Blooket* sebagai solusi dalam penerapan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dan sangat membantu untuk diterapkan pada kurikulum merdeka.

### **KESIMPULAN**

Pengabdian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Blooket sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa di tingkat SD/MI Trebungan."Berdasarkan data dan analisis yang dilakukan, hasil pengabdian ini mendukung rumusan masalah bahwa penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, dan keterlibatan siswa di tingkat SD/MI Trebungan. Pengabdian ini menunjukkan bagaimana media pembelajaran seperti Blooket dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, menandakan langkah positif menuju integrasi teknologi pendidikan yang lebih luas dalam kurikulum.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2019). Barriers and Opportunities of E-Learning Implementation in Iraq: A Case of Public Universities. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 20(5), 42-58.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, S., Hashim, I., & Smith, M. J. (2020). The Use of Digital Technologies in Education: The Complexity of Teachers' Everyday Practice. *Learning, Media and Technology*, 45(1), 64-77.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). 'Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia'. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 10(2), 153-162.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, pp. 1-2. ISBN 978-602-5914-71-3
- Sardiman A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Elex Media Komputindo.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.