

PEMANFAATAN APLIKASI BLOOKET DALAM PEMBELAJARAN BIPA: PERSEPSI PENGAJAR BIPA

Ermyna Seri¹
Rumnasari Siregar²
Ratna Dewi³
Nuraini⁴
Arfanda Siregar⁵
Sulaiman Ahmad⁶
Rina Walmiaty Mardi⁷

^{1,2,3,4,5,6}Politeknik Negeri Medan

ermynaseri@polmed.ac.id; rumnasarisiregar@polmed.ac.id; Ratnadewi@polmed.ac.id; nuraini@polmed.ac.id;
arfandasiregar@polmed.ac.id; sulaimanahmad@polmed.ac.id; rinamardi@polmed.ac.id

Abstrak: Dalam konteks globalisasi, Bahasa Indonesia menjadi salah satu bahasa asing yang diminati oleh pembelajar internasional untuk tujuan akademik, kebudayaan, dan pekerjaan. Program BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) hadir sebagai solusi pembelajaran formal bagi mereka yang ingin mempelajari Bahasa Indonesia secara sistematis. Generasi muda yang tumbuh dalam era digital menunjukkan gaya belajar yang dipengaruhi oleh akses internet sebagai sumber informasi. Sejalan dengan pendapat Dudeney (2007), teknologi menghadirkan cara baru untuk belajar dan mengevaluasi. Brown (2007) mengidentifikasi tiga gaya belajar utama: visual, auditori, dan kinestetik. Kemajuan teknologi menuntut adaptasi metode pengajaran BIPA berbasis digital agar lebih menarik, efisien, dan mudah diakses. Pengajar dituntut untuk kreatif dalam menerapkan strategi digital guna meningkatkan partisipasi aktif siswa. Namun, tantangan muncul karena sebagian pengajar pemula belum memiliki pelatihan dalam penggunaan media digital pembelajaran BIPA. Sebagai solusi, dilakukan penelitian terkait penggunaan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA untuk mengetahui persepsi pengajar terhadap efektivitasnya. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan 25 responden. Data diperoleh melalui kuesioner dan dianalisis secara tabulatif. Hasil menunjukkan bahwa pengajar setuju bahwa *Blooket* membuat pembelajaran menyenangkan (skor 4,64), mudah diakses (4,80), ramah untuk semua usia (4,64), mudah digunakan (4,64), memberi umpan balik secara real-time (3,78), meningkatkan motivasi (4,58), serta menumbuhkan keberanian menjawab soal (4,56).

Kata Kunci: Aplikasi *Blooket*, Pembelajaran BIPA, Persepsi

Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa asing yang saat ini banyak diminati pemelajar asing yang ingin melanjutkan studi, belajar budaya, atau bekerja. Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) hadir sebagai solusi bagi pemelajar asing yang ingin mempelajari Bahasa Indonesia secara formal. Untuk itu pengajaran dan pembelajaran BIPA harus dipersiapkan dengan baik, profesional dan relevan dengan era digital. Seiring dengan perkembangan digital, maka metode dan media pembelajaran harus diadaptasi dengan memanfaatkan alat bantu digital dalam

penerapan strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, pengajar BIPA dituntut untuk kreatif dalam melakukan berbagai strategi pengajaran dan pembelajaran agar pemelajar asing dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Berbagai strategi pengajaran dan pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif dengan memanfaatkan media berbasis digital. Pemanfaatan media pembelajaran ini menjadi penting diterapkan agar pemelajar asing dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Namun terdapat permasalahan yang dihadapi pengajar BIPA pemula yang belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai pengajaran BIPA dan penggunaan media digital, sehingga salah satu alternatif solusi inovatif yang diberikan pada permasalahan ini adalah pemanfaatan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA. Inilah yang melatarbelakangi penelitian tentang “Pemanfaatan Aplikasi *Blooket* dalam Pembelajaran BIPA” penting dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pengajar BIPA pemula terhadap pemanfaatan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA. Melalui transformasi digital ini, diharapkan pengajar dapat menerapkan pendekatan strategi pembelajaran BIPA lebih interaktif, menarik, mudah, dan menyenangkan *website www.blooket.com*.

Tinjauan Pustaka

Blooket diciptakan oleh dua pendidik bernama Ben Stewart dan Tom Stewart. Ben memiliki latar belakang pendidikan di bidang pengembangan permainan ‘*game*’ melihat ada suatu kebutuhan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan alat interaktif untuk mendukung pendidikan yang mampu membuat siswa berpartisipasi aktif. Selanjutnya, Ben mengembangkan *Blooket* ini. Tom, juga seorang pendidik bergabung dengan Ben dalam mencapai usaha keras Ben untuk mencapai tujuan tersebut. Ben dan Tom selanjutnya mengembangkan aplikasi *Blooket* tahun 2018 pada sebuah perusahaan yang berlokasi di Middletown, United States. Perusahaan ini tidak mendapatkan pendanaan dari pihak eksternal seperti pendanaan dari investor lain. Perusahaan ini memulai bisnisnya dengan menghimpun dana dari teman-teman dan keluarga.

Blooket adalah sebuah aplikasi berbasis *web game* yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan mode permainan yang variatif sesuai dengan tema yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. <https://www.blooket.com>. Oleh karena itu pemanfaatan *Blooket* dapat digunakan pengajar sebagai alat bantu untuk mendukung strategi pembelajaran di dalam kelas yang salah satunya adalah kuis interaktif. Platform ini dirancang untuk membuat partisipasi aktif pemelajar. *Blooket* dapat menjadi alternatif menarik untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, terutama bagi pengajar dan siswa yang ingin memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Carl Rogers psikologis (Brown, 2007:97), pembelajaran melibatkan faktor-faktor afektif dari pada kognitif. Afektif merujuk pada sifat emosional atau perasaan dari perilaku manusia. Perkembangan afektif atau perasaan melibatkan sejumlah faktor pribadi, perasaan baik terhadap diri sendiri maupun dengan orang lain. Carl Rogers (Brown, 2007:154-179) Faktor-faktor afektif dalam pembelajaran melibatkan “*self-esteem, self-efficacy, inhibition, risk-taking, anxiety, empathy, motivation and neurobiology affect*”. Salah satu strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pemanfaatan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA. Teori yang digunakan untuk mengetahui persepsi pengajar BIPA pemula dan pegiat BIPA adalah teori pembelajaran Rogers yang berhubungan dengan ‘*risk-taking, dan motivation*’ dan teori pemanfaatan aplikasi *Blooket* sebagai alat bantu permainan yang dapat dimanfaatkan karena: 1) Menyenangkan; 2) Gratis (mudah diakses tidak berbayar). 3) Permainan edukasi yang dapat

dimanfaatkan oleh semua kalangan usia; 4) Mudah digunakan; 5) Umpan balik pada *real-time* (langsung dapat diakses tanpa tertunda).

<https://www.blooket.com/#:~:text=Easy%20Setup%2C,Get%20started>

Cara menggunakan Blooket:

Pilih set pertanyaan dari library *Blooket* atau buat pertanyaan sendiri. Pilih mode permainan yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat kesulitan siswa. Lakukan permainan secara langsung atau asinkron. Pantau perkembangan siswa melalui laporan hasil permainan. Jenis permainan yang digunakan dalam sebagai media pembelajaran BIPA pada aplikasi *Blooket* adalah kuis interaktif dengan menggunakan mode “Classic”. Mode Classic ini digunakan sebagai tempat uji coba penelitian penggunaan media pembelajaran BIPA melalui media visual sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar dan selanjutnya menganalisis hasil jawaban kuesioner terhadap persepsi responden dalam pemanfaatan aplikasi *Blooket*. Permainan kuis interaktif ini dapat dirancang pengajar dengan membuat seperangkat pertanyaan beserta jawabannya. Selanjutnya, pemelajar menjawab pertanyaan di perangkat dan dapat melihat apakah jawaban benar atau salah, jumlah jawaban yang benar dan melihat skor langsung pada saat permainan kuis interaktif berlangsung.

Pembelajaran BIPA

Pembelajaran BIPA adalah proses pembelajaran bahasa Indonesia kepada individu yang bukan penutur asli. BIPA seperti layaknya pembelajaran bahasa asing lainnya menekankan pada ke empat keterampilan berbahasa seperti menyimak, menulis, membaca, dan berbicara, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran masing-masing. Pembelajaran BIPA juga melibatkan aspek budaya dan sosial dan berbagai metode, dan strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persepsi

Persepsi adalah pandangan, pikiran, perasaan yang diciptakan seseorang melalui alat sensor terhadap sesuatu yang melibatkan kognisi. Persepsi yang terbentuk di dalam kognisi seseorang terhadap sesuatu dapat berbeda dari satu dengan lainnya (Démuth, 2013:11-12). *Gybson's theory of direct perception* terbagi dua kelompok menurut proses alur informasi yang ditangkap oleh alat sensor manusia yakni: 1) Kelompok yang menggunakan proses *bottom-up* yaitu proses yang dimulai dari *sensory input* menuju cortex dan cortical hingga terbentuk sistem kognisi akibat pengaruh eksternal yaitu adanya tekanan lingkungan yang menyebabkan alat penerima “*receptors*” terstimulus sehingga terbentuk interpretasi yang melahirkan persepsi yang disebut *ecological perception*. Oleh karenanya persepsi seseorang dipengaruhi oleh objek eksternal (Démuth, 2013:24-25); 2) kelompok teori yang menggunakan proses *top-down*, arus informasi atau data distimulasi *sensory input* melalui perasaan “*feeling*” dan selanjutnya perasaan ini mempengaruhi kognisi. Pendekatan proses *top-down* menstimulus sensor melalui pengalaman sebelumnya atau pengetahuan atau pengaruh lain yang dapat membentuk persepsinya (Démuth, 2013:23). Sumber internal merupakan pengetahuan tentang sesuatu yang sudah ada di dalam kognisi (Démuth, 2013:23). Penelitian ini menggunakan teori persepsi *top-down* melalui *sensory input* yaitu persepsi ini menganut sistem kognisi yang tercipta dan terbentuk dari pengaruh lingkungan/objek eksternal yang selanjutnya terjadi interpretasi yang melahirkan persepsi (Démuth, 2013:24-25). Beberapa hasil penelitian terdahulu menyimpulkan Sinaga, et al (2025) Strategi pembelajaran mata pelajaran fisika dengan menggunakan permainan *game* berbasis digital dengan menggunakan aplikasi

Blooket lebih interaktif, disukai, menyenangkan, semangat, dibandingkan dengan metode konvensional; Faruq, et al. (2023) penerapan media *Blooket* mode *Gold Quest* mendapatkan tanggapan sangat positif dan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari kosakata bahasa Mandarin; Anwar (2024) media pembelajaran seperti *Blooket* multimedia berbasis kode QR sangat layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran sejarah; Nabila, et al. (2024) *Blooket* mudah diakses, sangat bermanfaat, menarik, efektif, layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah; Detty. 2025. *Blooket* interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, siswa lebih berpartisipasi dan berperan aktif dalam proses belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam; Sari, et al., (2025) penggunaan game edukasi *Blooket* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. *Blooket* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran Fiqih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin; Agustin, et al. (2024) Minat belajar pengajar MAN 2 Jember dalam memanfaatkan aplikasi *Blooket* untuk melakukan evaluasi pembelajaran 100% setelah dilakukan simulasi dan terbukti meningkatkan pemahaman mereka terhadap budaya di Kabupaten Jember sebagai respon kultural dan pembelajaran yang menyenangkan; Ardiningsih (2024), penerapan permainan *Blooket* sebagai media digital dalam pembelajaran IPA dikelas VII SMP Negeri 3 Malang dapat menjadi efektif, mudah diakses, meningkatkan motivasi, pemahaman, retensi pengetahuan, dan keterampilan berpikir kritis siswa berada pada rentang 96,9-100%; Sartika, et al. (2023) penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran kosakata karena, permainan ini menyenangkan, kompetitif, lebih mudah; Maulana (2024) peserta didik terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. *Blooket Web Game* Model 4D sangat layak/efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar dengan perolehan nilai hasil angket mencapai 93.20%. dan bisa dijadikan sebagai alat bantu media pembelajaran.

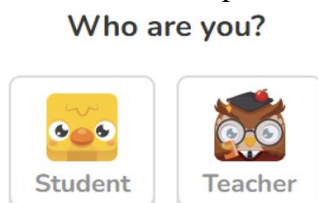
Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Responden penelitian ini adalah pengajar BIPA pemula dan pegiat BIPA yang belum pernah mendapatkan bimbingan teknis pengajaran BIPA dalam menggunakan aplikasi *Blooket* pada saat kegiatan “Bimbingan Teknis Peningkatan Mutu Pengajaran BIPA Berbasis Digital Bagi Pengajar dan Pegiat BIPA” di Kota Langsa, Aceh Timur yang berlangsung pada tanggal 11-13 Juni 2024 berjumlah 25 orang. Responden ini langsung dijadikan sampel penelitian dari total populasi. Data dikumpulkan dari hasil jawaban kuesioner berdasarkan persepsi responden terhadap pemanfaatan aplikasi *Blooket* mode classic dalam pembelajaran BIPA setelah permainan kuis interaktif *online Blooket*. Dalam permainan kuis interaktif *online* ini, seluruh peserta pengajar dan pegiat BIPA diikutsertakan dan diberitahukan cara dan peraturan bermain. Dalam permainan kuis interaktif ini tim peneliti sebagai host dan pemelajar sebagai pemain. Semua pertanyaan yang disediakan berhubungan dengan materi yang telah dipelajari pada saat bimbingan teknis tentang pengajaran dan pembelajaran BIPA yaitu: pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis Teks, Pendekatan Pengajaran Berbasis Digital. Kuis interaktif ini bertujuan untuk mengukur pemahaman pemain. Ketika pemelajar ingin bergabung dalam permainan edukasi *educational games* kuis interaktif ini, maka pemain mengunjungi link situs *web blooket* yang telah dibuat peneliti atau host. Untuk memulai permainan ini host membagikan tautan *game id* agar pemelajar dapat bergabung. Waktu yang diberikan untuk menjawab satu soal adalah 20 detik. Soal yang

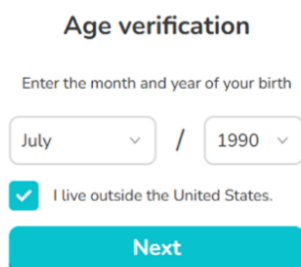
diberikan sebanyak 25 pertanyaan dan waktu permainan adalah 8 menit. Setelah semua pengajar BIPA pemula dan pegiat BIPA sebagai pemain masuk dengan menggunakan *game id* maka permainan segera dimulai. Selanjutnya pilih daftar, dan pilih jenis akun anda siswa atau pengajar, kemudian isi data-data yang diperlukan, menyetujui syarat dan ketentuan, lalu klik daftar. Selanjutnya, pemain diminta untuk memilih jawaban yang benar dari 25 soal yang diujikan. Jika jawaban soal benar maka akan muncul tanda centang (✓) sedangkan jika jawaban salah maka tanda silang (X) akan muncul pada perangkat. Pemantauan dilakukan tim penelitian selama pemelajar mengikuti kuis. Pemelajar sangat antusias, dan semangat dalam menjawab soal-soal tersebut ditambah lagi pemelajar dapat melihat skor yang terdapat pada *leaderbord* yang berubah-ubah sesuai dengan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal. Sistem akan mengakumulasi jawaban yang benar dan menampilkan skor tertinggi di perangkat. Perolehan skor tertinggi akan menjadi pemenang pada permainan ini. Kuis interaktif ini merupakan evaluasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan pemelajar dalam memahami semua materi yang telah diajarkan. Setelah permainan kuis interatif berakhir, maka responden diminta untuk menjawab 25 pertanyaan pilihan berganda menggunakan instrumen kuesioner yang berhubungan dengan persepsi responden terhadap pemanfaatan aplikasi *Blooket* melalui *Google Form* dan selanjutnya data hasil jawaban kuesioner dianalisis. Selanjutnya data ditabulasi berdasarkan indikator yang diujikan untuk melihat distribusi skor tertinggi dan terendah, dan total skor rata-rata dari setiap indikator. Berikut tampilan web online *Blooket* yang digunakan dalam penelitian ini, dari halaman awal hingga mode permainan classic yang dipilih untuk digunakan pengajar atau host pemain.

Cara Membuat Kuis di *Blooket* dengan mode Classic

1. Buka halaman <https://id.blooket.com/signup> di browser (Chrome/Mozilla Firefox/ dsb
2. Di bagian *Who are You*, pilih *Teacher*



3. Masukkan tanggal kelahiran dan centang *I live outside the United States*, dan klik *Next*



Pilih metode autentikasi, disarankan menggunakan *Email & Password*

Choose an authentication method

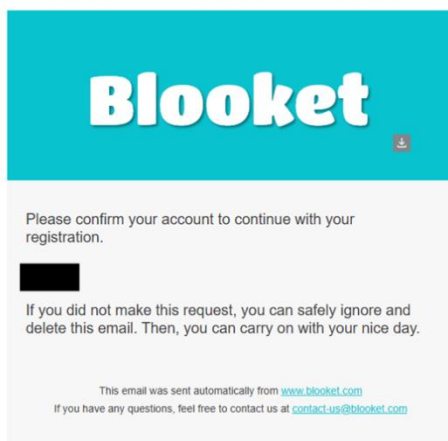


This site is protected by reCAPTCHA and the Google [Privacy Policy](#) and [Terms of Service](#) apply.

4. Masukkan email dan klik *Submit*

Enter your email

5. Periksa email dan salin *verification code*



6. Masukkan *verification code* ke Blooket dan klik *Submit*

Enter verification code

We just sent a code to
abdullah.kaisar11@gmail.com. Please
enter it below

7. Buat password dan pastikan password setidaknya sebanyak 8 karakter, terdapat 1 karakter huruf kecil dan 1 huruf besar, dan 1 nomor. Lalu klik *Submit*

Create a password

Passwords must be at least 8 characters long
and contain at least one lowercase letter, one
uppercase letter, and one number.

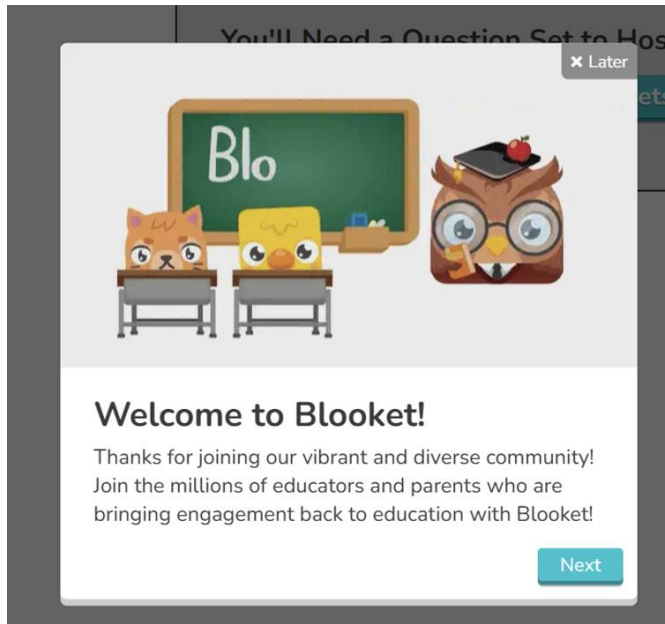
8. Masukkan username dan centang *I agree to Blooket's Privacy Policy & Terms of Service*.

Last step!

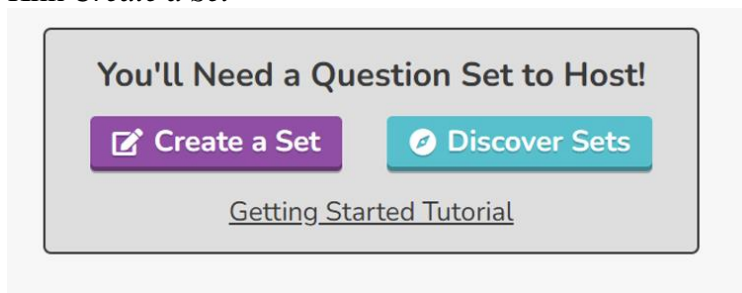
Enter a username

 I agree to Blooket's [Privacy Policy](#)
& [Terms of Service](#).

9. Klik *later*



10. Klik *Create a Set*

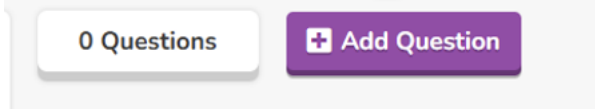


11. Isi form pembuatan kuis dan klik *Create*

- *Title* diisi dengan judul kuis
- Tambahkan *cover* jika perlu
- *Description* diisi dengan deskripsi kuis
- *Privacy settings* untuk mengatur apakah kuis ini umum atau tertutup
- *Creation Method*, pilih *Manual*

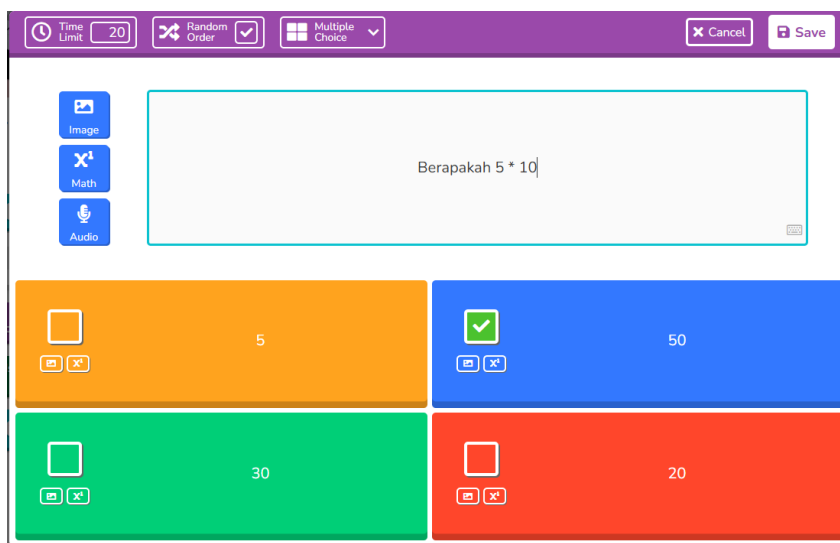
A form titled "Question Set Creator" with a registered trademark symbol. It has four main sections: "Cover Image" with options for "Image Gallery", "Upload a File", and "Upload by URL"; "Title (required)" with a text input field; "Description" with a larger text area; and "Privacy Setting" with a "Public" radio button. At the bottom right, there is a "Creation Method" section with "Manual", "Quizlet Import", and "CSV Import" buttons, and a large blue "Create" button.

12. Klik *Add Question* untuk menambahkan pertanyaan



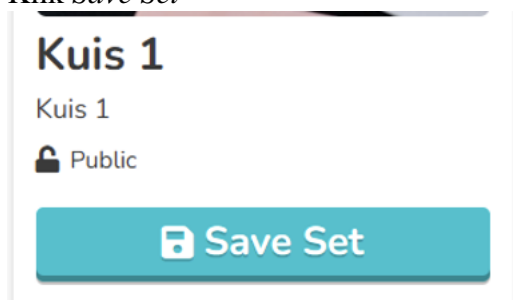
13. Buat pertanyaanya, isi deskripsi dan daftar jawaban, dan centang jawaban yang benar. Lalu klik *Save*

- *Time Limit* untuk mengatur lamanya siswa dapat menjawab pertanyaan ini
- *Random Order* untuk mengatur apakah jawaban akan diacak
- *Image* untuk menambahkan gambar ke deksripsi
- *Description* untuk deskripsi

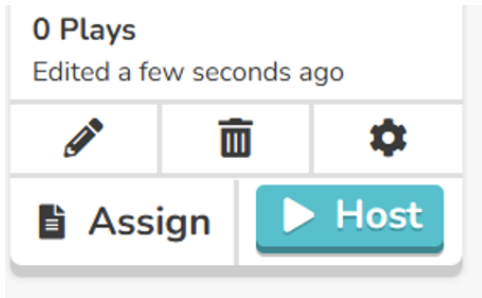


14. Tambahkan pertanyaan lain jika ada

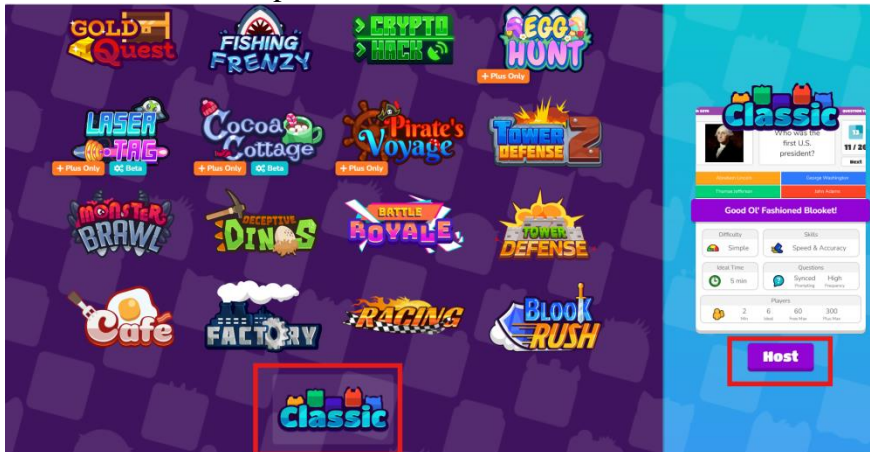
15. Klik *Save Set*



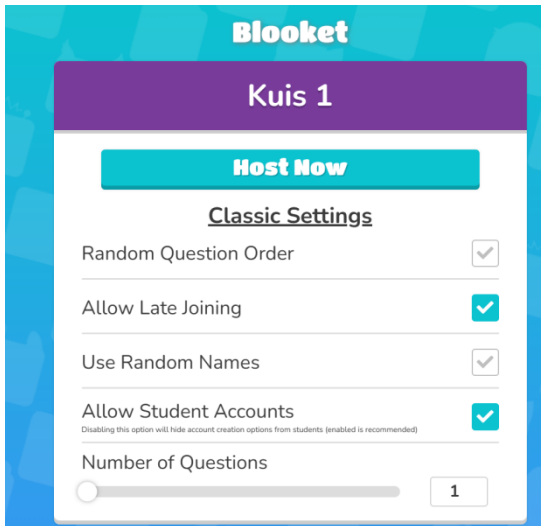
16. Klik *Host* untuk memulai kuis



17. Scroll ke bawah dan pilih *Classic* dan klik *Host*



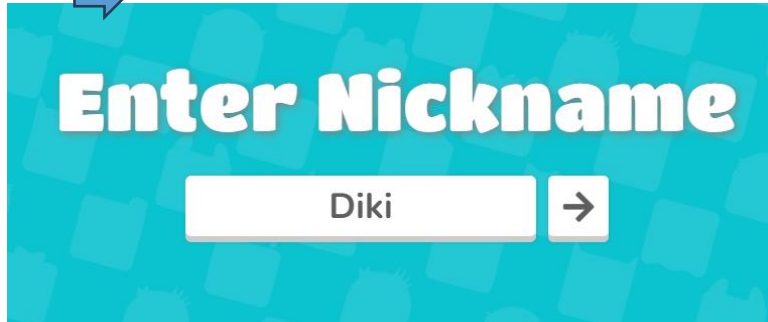
18. Klik *Host Now*



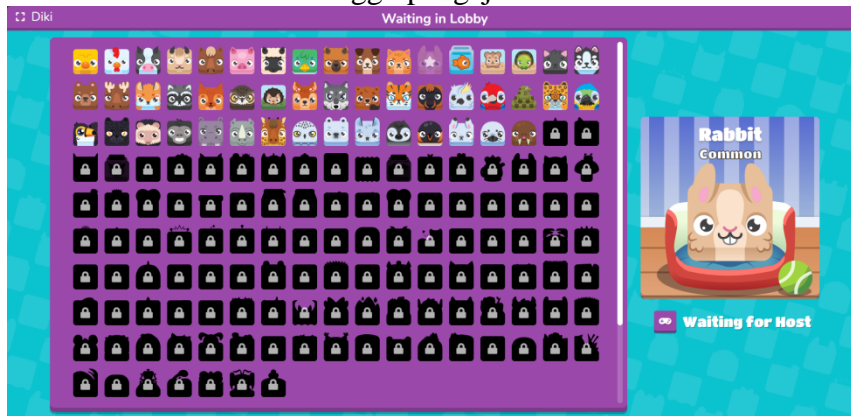
19. Klik *Copy Join Link* dan bagikan link ke siswa-siswa



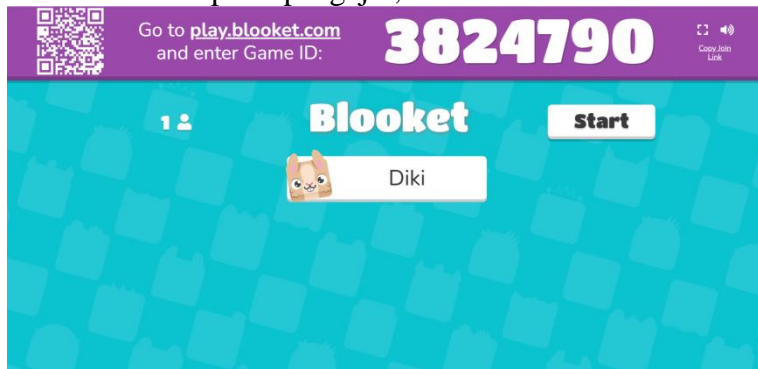
20. Di sisi siswa, buka *link* yang diberikan oleh pengajar di browser, lalu isi username siswa dan klik

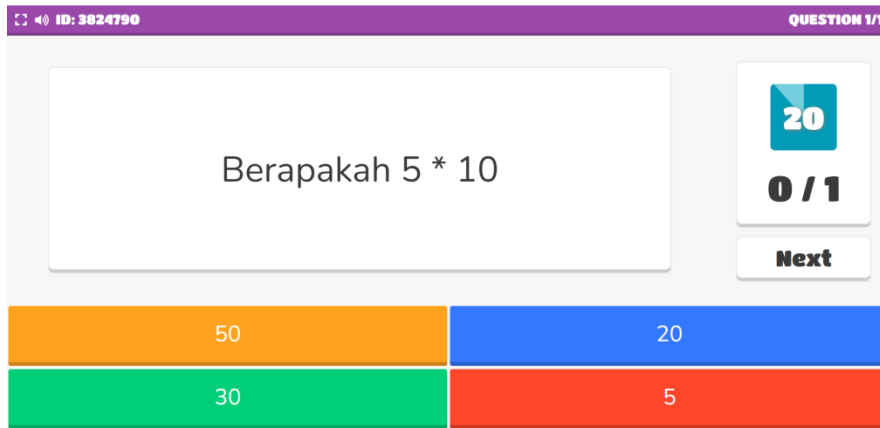


21. Pilih *Avatar* sambil menunggu pengajar untuk memulai

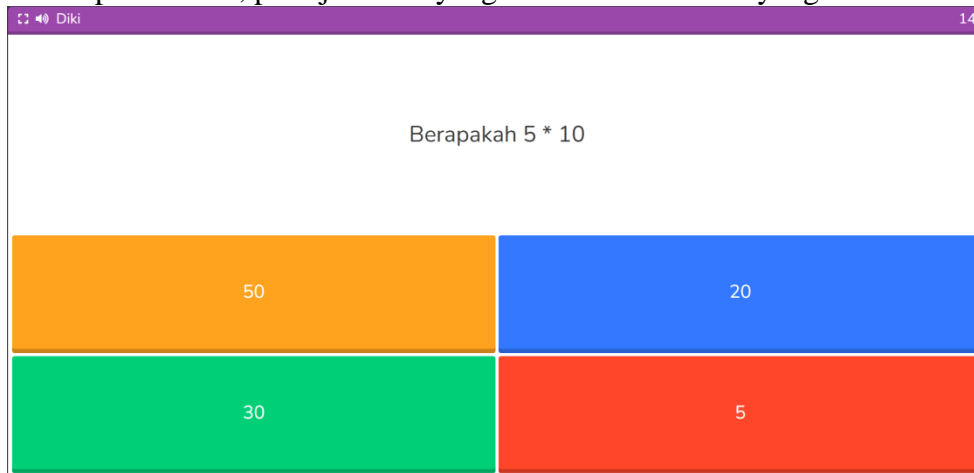


22. Kembali ke tampilan pengajar, klik *Start*

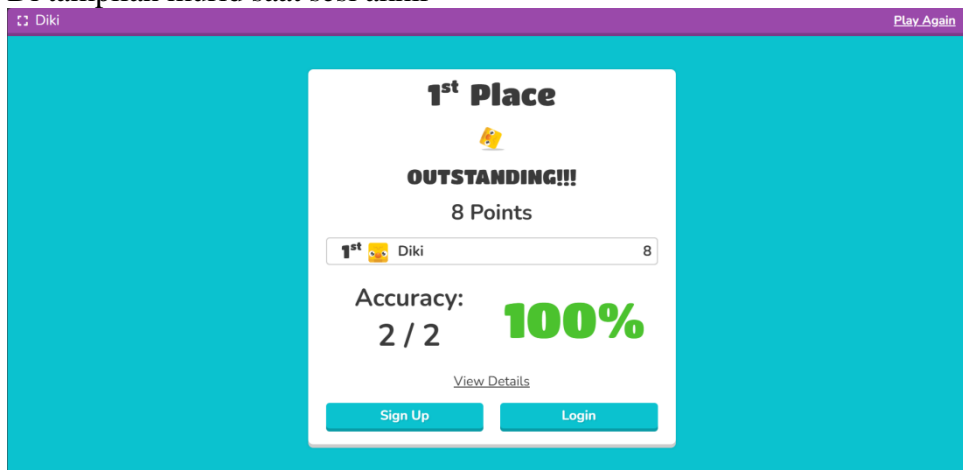




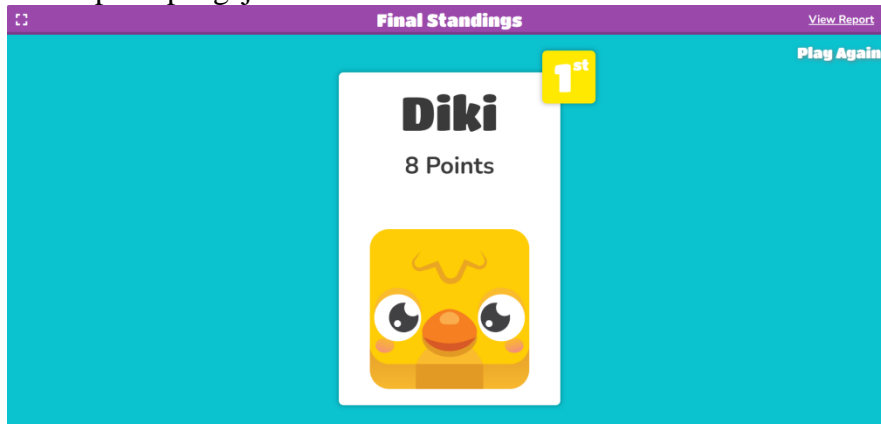
23. Di tampilan siswa, pilih jawaban yang benar dalam waktu yang ditentukan



24. Di tampilan murid saat sesi akhir



25. Di tampilan pengajar saat sesi akhir



Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil tabulasi persepsi responden terhadap pemanfaatan Aplikasi *Blooket* untuk setiap indikator berdasarkan teori *Blooket* dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

No	Indikator	Skala Penilaian Likert						
		SS	S	N	KS	TS	Total	Rata-rata
1	Menyenangkan/ Menarik							
	1. Permainan edukasi Blooket dalam kelas luring menyenangkan	17	8	0	0	0	4,68	4,64
	2. Penggunaan Blooket membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan aktif dan desain visual	16	8	1	0	0	4,6	
2	Mudah diakses							4,80
	1. <i>Blooket</i> mudah diakses.	20	5		0	0	4,8	
3	Dapat digunakan oleh semua kalangan usia							4,64
	1. <i>Blooket</i> cocok digunakan untuk pemelajar dari berbagai usia	17	7	1	0	0	4,65	
	2. <i>Blooket</i> dapat digunakan untuk semua tingkat kemampuan pemelajar BIPA (pemula, madya, mahir).	16	9	0	0	0	4,64	
4	Mudah digunakan							4,64
	1. <i>Blooket</i> membuat proses evaluasi menjadi lebih mudah	19	6	0	0	0	4,76	
	2. Tampilan antarmuka <i>Blooket</i> mudah dipahami oleh pengajar maupun pemelajar	14	11	0	0	0	4,52	
5	Memberikan Umpan balik pada <i>realtime</i>							4,78

1. <i>Blooket</i> dapat menampilkan Skor yang dapat dilihat langsung pada <i>leaderbord</i> pada <i>realtime</i>	20	5	0	0	0	4,8	
2. <i>Blooket</i> membantu penghematan waktu membuat dan mengoreksi soal dalam melakukan evaluasi <i>belajar real-time</i>	19	6	0	0	0	4,76	

Hasil tabulasi persepsi responden terhadap pemanfaatan Aplikasi *Blooket* untuk setiap indikator pembelajaran berdasarkan teori Roger dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

No	Indikator	Skala Penilaian Likert						Rata-rata
		SS	S	N	KS	TS	Total	
6	Meningkatkan Motivasi							4,58
	1, Fitur kompetisi skor dalam <i>Blooket</i> membuat pemelajar menjadi semangat untuk belajar	16	9	0	0	0	4,64	
	2. Penggunaan <i>Blooket</i> membuat suasana kelas menjadi hidup dan aktif	14	10	1	0	0	4,52	
7	Risk-taking							4,56
	1. <i>Blooket</i> memotivasi pemelajar untuk lebih berani menjawab soal	14	11	0	0	0	4,56	

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA mendapatkan sambutan yang sangat positif dari para pengajar pemula dan pegiat BIPA. Aplikasi ini dinilai menyenangkan dan menarik dalam pelaksanaannya, serta memberikan kemudahan akses bagi pengajar dan peserta didik. Pada indikator menyenangkan dan menarik, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran luring memberikan pengalaman belajar yang menggembirakan dan mampu menarik perhatian. Skor rata-rata yang diperoleh pada indikator ini adalah 4,68. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya oleh Sinaga et al. (2025), Detty (2025), dan Nabila (2024), yang menunjukkan bahwa *Blooket* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan aktif. Selanjutnya, pada aspek kemudahan akses, skor rata-rata mencapai 4,80, menunjukkan bahwa aplikasi *Blooket* sangat mudah diakses oleh pengguna. Baik pengajar maupun peserta didik merasa tidak mengalami kendala berarti dalam menggunakan aplikasi ini. Hasil ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Nabila (2024) dan Ardinarsih (2024), yang juga menekankan kemudahan akses sebagai salah satu keunggulan utama *Blooket* dalam mendukung pembelajaran daring maupun luring.

Terkait dengan kesesuaian penggunaan untuk berbagai kalangan usia dan tingkat kemampuan, responden memberikan tanggapan sangat positif. Mereka menyatakan bahwa aplikasi *Blooket* dapat digunakan oleh semua kelompok usia dengan skor rata-rata 4,65, serta sesuai untuk semua

tingkat kemampuan pemelajar BIPA, baik tingkat pemula, madya, maupun mahir, dengan skor rata-rata 4,64. Hal ini mencerminkan fleksibilitas dan inklusivitas Blooket sebagai media pembelajaran digital.

Kemudahan penggunaan aplikasi juga menjadi salah satu poin kuat dalam penelitian ini. Aplikasi Blooket dinilai sangat mudah digunakan oleh para pengajar dalam proses evaluasi pembelajaran, dengan skor rata-rata 4,76. Selain itu, tampilan antarmuka yang ramah pengguna turut mendukung kenyamanan dalam mengoperasikan aplikasi, sebagaimana terlihat dari skor 4,52. Agustin et al. (2024) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa penggunaan Blooket mempermudah pemahaman materi dan pelaksanaan evaluasi secara efisien.

Fitur umpan balik real-time menjadi salah satu keunggulan Blooket yang mendapat apresiasi tinggi dari responden. Skor rata-rata sebesar 4,80 menunjukkan bahwa leaderboard dan sistem skor langsung sangat membantu dalam memberikan informasi kinerja peserta secara instan. Selain itu, responden menyatakan bahwa fitur ini mampu menghemat waktu dalam pembuatan dan koreksi soal, sebagaimana terlihat dari skor 4,76.

Motivasi belajar peserta didik juga meningkat melalui penggunaan Blooket. Responden merasa bahwa fitur kompetitif dalam aplikasi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, dengan skor rata-rata 4,64. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, seperti tercermin dari skor 4,52. Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ardiningsih (2024), Sartika et al. (2023), dan Sari et al. (2025), yang menekankan peran Blooket dalam membangun suasana belajar yang kondusif dan menarik.

Indikator terakhir mengenai keberanian atau risk taking menunjukkan bahwa responden sangat setuju bahwa penggunaan Blooket mendorong siswa untuk lebih berani dalam menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Skor rata-rata sebesar 4,56 menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan ruang aman bagi peserta didik untuk mencoba tanpa takut membuat kesalahan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai studi terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Sinaga et al. (2025), Detty (2025), Nabila (2024), Ardiningsih (2024), Sartika et al. (2023), dan Sari et al. (2025). Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan mengungkap bahwa Blooket tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga sangat fleksibel untuk digunakan oleh berbagai usia, mampu memberikan umpan balik secara langsung, serta mendorong keberanian siswa dalam menjawab soal.

Kesimpulan

Persepsi pengajar pemula dan pegiat BIPA sangat setuju dengan skor rata-rata 4,64 bahwa pemanfaatan aplikasi *Blooket* dalam pembelajaran BIPA dapat menyenangkan/menarik; mudah diakses dengan skor rata-rata sebesar 4,80; dapat digunakan oleh semua kalangan usia dengan skor rata-rata sebesar 4,64; mudah digunakan dengan skor rata-rata sebesar 4,64; memberi umpan balik pada *real-time* dengan skor rata-rata sebesar 3,78; meningkatkan motivasi dengan skor rata-rata sebesar 4,58; dan meningkatkan keberanian dalam menjawab soal dengan skor rata-rata sebesar 4,56.

Daftar Pustaka

- Agustien, Helena I. R. 2020. *Implementing A Text-Based Approach In English Language Teaching*. TEFLIN Teacher Development Series. TEFLIN Publication Division in collaboration with Bintang Sejahtera Press c/o Jurusan Sastra Inggris, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Agustin, Puspita Dian; Parto; Ali, Ayu Hidayanti; Murti, Fitri Nura. 2024. *Pemanfaatan Blooket untuk Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Respon Kultural di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember* <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Reduplikasi> **p-ISSN: 2088-6020 e-ISSN: 2776-5733** Vol 4 (Nomor 2) (Desember 2024) 58–65
- Detty, Andani . 2025. *Penggunaan Permainan Blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa* **Jurnal Ilmiah Nusantara Vol.2, No.1 Januari 2025** e-ISSN: 3047-7603; p-ISSN: 3047-9673, Hal 533-542
- Anwar, Rizwan Rohaeri.2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Multimedia Berbasis Kode QR pembelajaran Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Depok Kabupaten Sleman Yogyakarta* <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/25617>
- Ardiningsih, Karira Risma; Sulur, Sulur. 2024. *Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang* <https://journal3.um.ac.id/index.php/mipa/article/view/5314>
- looket <https://www.blooket.com/#:~:text=Easy%20Setup%2C,Get%20started>
- Blooket <https://edtechbooks.org/onlinetools/blooket>
- Brown, H. Douglas. 2007. *Priciplesof Language Learning and Teaching* Fith Edition, Pearson Education, Inc. San Fransisco University, United States of America.
- Démuth, Andrej. 2013. *Perception Theories*. Edícia kognitívne štúdia Towarzystwo Słowaków w Polsce Kraków· Filozofická fakulta Trnavskej univerzity v Trnave ·
- Dudenev, Gavin and Hockl, Nicky. 2007. *How to teach English with Technology*. Pearson Education Limited Edinburgh Gate Harlow Essex CMZOzIE England and Associated Companies throughout the world. www.longman.com
- Faruq, Darul; Amri, Miftachul ,Universitas Negeri Surabaya. 2023. *Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya.* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Hanan Salsabila Maulana, Hanan Salsabila; Arini, Novanita Whindi. 2023. *Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar* <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/>
- Harris, Kimberlie. 2021..*7 Reasons Why Blooket is the Best Way To Engage Students* <https://www.phrasedllc.com/post/blooket-is-the-best-way-to-engage-students>
- Maulida Sari, Maulida; Jasiah, Jasiah. 2024. *Pengembangan Game Blooket Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya.*
- Nabila; Nurhamidah, Didah. 2024. *Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*

Volume 6 Nomor 1 Februari 2024 Halaman 870 - 878

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Sinaga, Ego Srivajawaty; Ngaderman, Hubertus; Anou, Kezia Noviani; Sudrajad, Bangkit; Napitupulu, Daniel; Bungasalu, Benny Abraham, Universitas Cenderawasih. 2025. *Pengenalan Aplikasi Blooket Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Teruna Bakti Waena Jayapura*

<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/8944>

Sartika, Kiki Dewi; Heriyawati, Dwi Fita; Elfianto, Sonny. 2024.

ENGLISH FRANCA

Academic Journal of English Language and Education

DOI:10.29240/ef.v621.5242 - <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/english/index>

pISSN: 2580-3670; eISSN: 2580-3689; Vol 7, No 2, 2023, Page 357-368