



Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi

Musthari Annisa Johni¹, Supratman Zakir², Liza Efriyanti³, Gusnita Darmawati⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Corresponding Author: ✉ : musthariannisajohni15@gmail.com

ABSTRACT

Permasalahan di SMP N 3 Bukittinggi evaluasi pembelajaran informatika belum disesuaikan dengan era digital, khususnya dalam penggunaan media platform digital online. Proses evaluasi pembelajaran rentan mengarah pada kecurangan, kurangnya penggunaan teknologi dan media saat evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik pasif dan mempengaruhi nilai informatika. Tujuan penelitian untuk membuat kuis digital berbasis gamifikasi yang menarik membantu dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metodologi yang digunakan. Model pengembangannya adalah ADDIE. Terdiri lima langkah : analyze (analisis), design (desain), develop (pengembangan), implement (implementasi), evaluate (evaluasi). Media dirancang menggunakan Blooket. Berdasarkan uji validitas oleh tiga ahli dengan nilai 0,82 dikatakan kategori valid; uji praktikalitas oleh tiga guru dan tiga siswa dengan nilai 0,90 dikatakan kategori sangat efektif; dan uji efektivitas oleh tiga guru dan lima belas siswa dengan nilai 0,85 menunjukkan kategori efektif. Berdasarkan hasil uji produk menunjukkan bahwa kuis digital valid, praktis, dan efektif.

ARTICLE INFO

Article history:

Received

05 August 2024

Revised

20 August 2024

Accepted

03 October 2024

Key Word

Kuis Digital, Gamifikasi, Blooket.

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan bagian penting dari proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran. Ini penting karena evaluasi merupakan alat atau proses untuk mengukur seberapa baik peserta didik melakukan materi pelajaran atau materi yang diberikan. Dengan demikian, evaluasi membantu mencapai tujuan pembelajaran. (L Idrus, 2019).

Pembaruan dan inovasi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran peserta didik dengan menggunakan produk atau aplikasi. Upaya ini merupakan bagian dari peningkatan kualitas dunia pendidikan dan perkembangan TI. Pendidik saat ini dapat menggunakan media teknologi sebagai evaluasi pembelajaran yang dulunya menggunakan papan tulis namun sekarang menggunakan sebuah kemajuan teknologi yaitu layar proyektor yang dengan canggihnya dapat memancarkan soal/kuis dari

perangkat komputer ke layar yang dapat mempermudah dalam evaluasi pembelajaran (Lestyaningrum et al., 2022).

Kuis digital adalah bentuk tes yang dilakukan secara online melalui perangkat digital seperti komputer, smartpone, dan koneksi internet saat proses pembelajaran untuk melihat kemampuan peserta didik mengenal pelajaran yang diberikan. Kuis digital dapat dibuat semenarik mungkin seperti dengan berbasis gamifikasi.

Gamifikasi merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan sumber pembelajaran dengan menggunakan teknologi (Dewi et al., 2020). Gamifikasi adalah konsep penggunaan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pembelajaran dalam konteks non-permainan dengan menggunakan prinsip permainan seperti tantangan, pemberian hadiah, sistem poin, level-up, dan elemen-elemen lainnya. Materi menjadi alur yang menyenangkan dengan penggunaan elemen game. (Fatharani et al., 2022). Gamifikasi adalah bagaimana mekanika permainan melibatkan pengguna dalam memecahkan masalah. (Guntara, 2020).

Blooket merupakan salah satu jenis gamifikasi yang digunakan dalam dunia akademisi. Blooket adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang menggunakan kuis di web untuk membantu peserta didik belajar. (Febriana & Pujosusanto, 2023). Untuk mengakses dapat mengunjungi platform Blooket di : <https://www.blooket.com/>. Mereka kemudian dapat mengakses situs web ini di sini: <https://play.blooket.com/play>, dan kemudian memasukkan kode permainan, lalu memasukkan nama dan memilih blook (Karakter). Pendidik dapat membuat daftar pertanyaan tentang topik apa pun. Selain itu, dapat menemukan "set" yang dibuat oleh pengguna lain. (Susilo et al., 2022). Blooket memberi pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya (Nur'aeni & Hasanudin, 2023). Platform online Blooket dapat digunakan untuk mengajar di semua bidang, termasuk informatika.

Berdasarkan observasi yang peneliti temukan di SMP N 3 Bukittinggi pada tanggal 15 September 2023 dan 11 November 2023 di kelas 7, evaluasi pembelajaran informatika belum disesuaikan dengan era digital, khususnya dalam penggunaan media platform digital online. Permasalahan lainnya evaluasi pembelajaran yang masih konvensional dengan evaluasi sering mengarah pada kecurangan saat kuis berlangsung. Kurangnya penggunaan teknologi / media saat evaluasi pembelajaran, sehingga tidak menyenangkan dan mempengaruhi nilai informatika. Peserta didik tidak aktif saat menjawab kuis karena kurang bervariasinya media yang digunakan, sehingga peserta didik tidak minat menjawab kuis informatika. Persentase siswa yang mendapat nilai dibawah 75 mencapai sebesar 68 % peserta didik yang tidak tuntas nilai informatika di kelas 7 tersebut.

Selain itu, Penulis telah mewawancarai guru mata pelajaran informatika kelas 7 yaitu Bapak Wardi Akmal, SE, M.Kom tanggal 11 November 2023, beliau menunjukkan bahwa alat evaluasi digunakan dalam evaluasi pembelajaran informatika yaitu kuis konvensional tidak sepenuhnya dapat menunjang dalam evaluasi pembelajaran. Kesulitan lain beliau temukan yaitu kurang bervariasinya media evaluasi yang digunakan sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Harapan Pendidik kuis digital informatika berbasis gamifikasi menggunakan Blooket sangat cocok digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam evaluasi pembelajaran, asalkan dibuat semenarik mungkin.

Agar evaluasi pembelajaran dapat berhasil dan meningkatkan minat peserta didik menjawab kuis terhadap mata pelajaran informatika, pendidik dapat menggunakan kuis digital. Upaya menciptakan kuis digital yang unik dan menarik diharapkan dapat mendorong partisipasi, kreatifitas. Oleh sebab itu didalam pendidikan, perlu dikembangkan media game yang bersifat mendidik yaitu gamifikasi. Tujuannya untuk mengembangkan potensi dan prestasi peserta didik (Hidayat et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan yang ada, Penulis ingin memberikan solusi kuis digital berbasis gamifikasi dengan Blooket. Kuis digital menggunakan Blooket ini dirancang semenarik mungkin bisa dengan tambahan soal-soal dari tool Quizlet (platform pembelajaran global yang menawarkan berbagai alat belajar, seperti kartu flash, soal latihan, dan diagram interaktif) dan dapat digunakan semua orang. Penyajian soal, kuis, dalam bentuk permainan mengikuti petunjuk pendidik. Oleh karena itu menggunakan Blooket dapat memberikan penampilan menarik terhadap kuis digital informatika, dapat menjadikan peserta didik tidak bosan belajar serta membantu pendidik menyampaikan tugas dan menjadikan peserta didik lebih aktif mengerjakan kuis informatika yang dikemas dalam bentuk kuis digital berbasis gamifikasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Jenis pengembangan ADDIE, yang diusulkan oleh Romiszowski (1996), terdiri dari lima tahap: analyze (analisis); design (desain); develop (pengembangan); implement (implementasi); dan evaluate (evaluasi). Model ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. (Dr. I Made Tegeh, M.Pd.; Dr. I Nyoman Jampel, M.pd.; Drs. Ketut Pudjawan, 2014).

Ada tiga kategori untuk pengujian produk:

1. Uji Validitas

diolah menggunakan rumus statistik Aiken's V:

$$V = \sum s / [n (c - 1)]$$

Keterangan :

S : r-1₀

l₀ : Angka penilaian validitas terendah

c : Angka penilaian validitas tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n : Jumlah nilai

Tabel 1.

Kriteria penentuan Valditas Ailen's V

Presentase %	Kategori
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Hasil angket praktikalitas produk berikut dianalisis dengan moment kappa:

$$k = \frac{p_0 - p_e}{1 - p_e}$$

Keterangan :

k : Moment Kappa yang menunjukkan kepraktisan produk.

p₀ : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

p_e : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberikan penguji dibagi jumlah maksimal.

Tabel 2.

Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81 - 1,00	Sangat Tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,01 - 0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas

Rumus statistik yang dikenal sebagai GScore oleh Richard R. Hake digunakan untuk mengolah hasil angket uji efektivitas :

$$\langle g \rangle = \frac{(\% \langle sf \rangle - \% \langle Si \rangle)}{(100 - \% \langle Si \rangle)}$$

Keterangan :

<g> : G-Score

<sf> : Score akhir

<Si> : Score awal

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

“Hight-g” efektivitas tinggi ($<g>$) > 0.7 ;

“Medium-g” efektivitas sedang $0.7 > (<g>) > 0.3$;

“Low-g” efektivitas rendah ($<g>$) < 0.3 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang telah penulis lakukan, mengenai kuis digital berbasis gamifikasi menggunakan *Blooket* pada mata pelajaran informatika di SMP N 3 Bukittinggi, dilakukan pada kelas 7, dengan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Dihasilkan produk evaluasi pembelajaran berupa kuis digital berbasis gamifikasi pada mata pelajaran informatika. Uji validitas dilakukan oleh dua ahli komputer dan satu guru bahasa Indonesia. Uji validitas terdiri dari tiga aspek penilaian berupa aspek perancangan media, aspek soal dan aspek kebahasaan dengan nilai 0,75 untuk kategori yang valid. Hasil praktikalitas dari tiga pendidik dan tiga peserta didik. dengan nilai 0,90 kategori sangat praktis. Uji efektivitas oleh 3 orang pendidik dan 15 peserta didik dengan nilai 0,85 kategori efektifitas tinggi.

Uji Validitas

Tabel 3.
Hasil Uji Validitas

Nama Validator	Nilai Aiken's (V) (wt%)
Yulifda ElinYusfita, M. Kom	0,87
Riri Okra, M.Kom	0,72
Rezi Arsyah, S.Pd	0,88
Jumlah	2,47
Rata-rata	0,82

Berdasarkan uraian hasil analisis, diterima nilai rata-rata hasil uji validitas sebesar 0,82, sehingga nilai ini termasuk dalam kategori "valid" dalam kategori validitas indeks Aiken's V. Ini menunjukkan bahwa ketiga ahli memberikan penilaian yang cenderung konsisten dan sesuai dengan indikator.

Uji Praktikalitas

Tabel 4.
Hasil Uji Praktikalitas

No	Nama Responden	Item											Jumlah	Nilai Max
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Wardi Akmal, SE, M.Kom	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	52	55
2	Wegi Financhi, S.Pd	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	51	55
3	Rizki Amelia, S.Pd	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	45	55
4	Muhammad Iqbal	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	51	55
5	Yuda Shubi Oktolevi	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	52	55
6	Rizela Rijua Afrien	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	49	55
Jumlah Nilai Total												300	330	

Berdasarkan uji praktikalitas produk yang diuji, maka didapatkan hasil data yang sudah diolah menunjukkan rata-rata nilai 0,90 kategori sangat tinggi. Maka dapat disimpulkan dari hasil analisis data tersebut bahwa hasil uji praktikalitas sudah praktis.

Uji Efektivitas

Tabel 5.
Hasil Uji Efektivitas

No.	Responden	Awal (Si)	Akhir (Sf)	Gain Skor (G)
1	Edi Salman, M.Pd	33,33	90	0,85
2	Wardi Akmal, SE, M.Kom	86,66	96,66	0,75
3	Ade Pradina Sari, S.Pd	26,66	100	1
4	Lingga Azka Olhiandra	33,33	96,66	0,95
5	Abdul Syukur	23,33	93,33	0,91
6	Asy Syifa Abqory Ayyasi	30	100	1
7	Fiona Sava Febrina	80	86,66	0,73
8	Clarisa Diana Putri	26,66	90	0,86
9	Aprilliya	30	90	0,86
10	Abdul Aziz Dzakwan	26,66	90	0,86
11	Yuda Shubi Oktolevi	30	80	0,71
12	Muhammad Faisal	26,66	90	0,86
13	Aldila Syahrani	30	86,66	0,81
14	Kevin Julio	26,66	90	0,86
15	Fadhila Tun Nisa	30	93,33	0,9

16	Almaira Nabilah	36,66	76,66	0,69
17	Geoni Ayatullah	20	80	0,75
18	Dzakiya Thalita Sokhi	30	90	0,86
Jumlah		626,61	1619,96	0,85
Rata-rata		34,81	90	

Berdasarkan hasil uji efektivitas di atas menunjukkan bahwa dengan kategori "Hight-g", nilai rata-rata 0,85 menunjukkan efektivitas tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah web kuis digital berbasis gamifikasi yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang dapat berguna bagi pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran informatika.

Pada sistem web ini, berbeda dengan lainnya yang mana dalam Blooket tersebut yang berbasis gamifikasi dengan pilihan game yang berbeda, unik, dan menarik. Hasil dari media evaluasi pembelajaran yang Peneliti rancang adalah mempublikasikan link yang disalin ke perangkat smartphone, laptop/komputer dan bisa langsung membagikan Game ID dari Blooket.

Dihasilkan produk evaluasi pembelajaran berupa kuis digital berbasis gamifikasi menggunakan Blooket pada mata pelajaran informatika di SMP N 3 Bukittinggi. Hasil pengujian untuk menguji produk : yang pertama adalah uji validitas yang dilakukan oleh 3 orang ahli yang mengevaluasi 3 faktor yaitu desain media, isi dan bahasa, dengan nilai 0,82 menunjukkan kategori valid; uji kedua adalah uji praktikalitas yang dilakukan oleh 3 orang pendidik dan 3 orang peserta didik dengan nilai 0,90 menunjukkan kategori sangat tinggi; uji ketiga adalah uji efektivitas oleh 3 orang pendidik dan 15 orang peserta didik dengan nilai 0,85 menunjukkan kategori efektifitas tinggi. Berdasarkan hasil uji produk maka, kuis digital dikatakan valid, praktis dan efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan merancang kuis digital berbasis gamifikasi menggunakan *Blooket* pada mata pelajaran informatika di SMP N 3 Bukittinggi, menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Hasilnya menunjukkan validitas 0,82 kategori yang valid, praktikalitas 0,90 kategori yang sangat baik, dan efektivitas 0,85 kategori "Hight-g" berarti memiliki efektivitas tinggi. Berdasarkan hasil uji produk maka, kuis digital dikatakan valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA/ REFERENCES

Dewi, N. S. N., Supriyono, Y., & Saputra, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi untuk guru-guru di lingkungan Pondok Pesantren Al

- Amin Sindangkasih-Ciamis. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 382-387. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5146>
- Fatharani, W., Ariani, D., & Utomo, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(2), 25-34. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.05>
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan latihan soal keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media Blooket. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 12(2).
- Guntara, R. G. (2020). Penerapan model gamifikasi pada sistem pembelajaran daring (SPADA) UPI dalam upaya meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Indonesian Journal of Digital Business*, 1(2), 11-17. <https://doi.org/10.17509/ijdb.v1i2.40038>
- Hidayat, A., Rabbani, T., Alik, R., Saidir, M. J., Adistia, A. Z., Nurwahida, A., & Makassar, U. N. (2023). Analisis motivasi belajar pemrograman mahasiswa berbasis UTAUT terhadap model gamification. *ITEJ*, 1(1), 21-28. <https://doi.org/10.61255/itej.v1i1.46>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 920-935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Supriyanti, Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model pembelajaran kooperatif team game tournament berbasis media digital Blooket untuk mengembangkan motivasi dan hasil belajar pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259-273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket to improve Chinese vocabulary study for 11th grade students in high school. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501-506.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model pengembangan penelitian* (1st ed.). Yogyakarta: GRAHA ILMU.