

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLATFORM
BLOOKET PADA TEKS DESKRIPSI KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH
BULUKUMBA**

Rahmita¹, Muhamad Akhir², M.Agus³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

¹rahmitaamir@gmail.com, ²m.akhir@unismuh.ac.id, ³magus@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The platform-based learning media blooket was developed to assist the teaching and learning process in order to improve the understanding of descriptive text material for class VII of SMP Muhammadiyah Bulukumba. The objectives of this study were (1) to develop a prototype of platform-based learning media blooket on descriptive text for class VII at SMP Muhammadiyah Bulukumba, (2) to analyze the validity of the development of platform-based learning media blooket, (3) to analyze the practicality of platform-based learning media blooket, (4) to analyze the effectiveness of using platform-based learning media blooket on descriptive text for class VII at SMP Muhammadiyah Bulukumba. The method used in this research and development was the Research and Development (R&D) method by adopting the ADDIE development model and approach developed by Dick and Carry (1996). The instruments used were observation, questionnaires, and tests. Product validation was carried out by material experts and media experts and product trials were carried out on class VII students of SMP Muhammadiyah Bulukumba. The results of this development research proved that the blooket platform-based learning media was feasible to use based on the validation results from material experts with a score of 0.85 and media experts with a score of 0.82, which means a high validity value using the validity test using Aiken's. The results of student responses were 97%, greater than 84%, also indicate that the blooket platform-based learning media is practical to use in the learning process in the classroom. The blooket platform-based learning media was also effectively applied in the learning process as seen from the very significant influence on student learning outcomes where the results of the pretest and posttest of students show that student scores increased by 7.89 points or 10.62%.

Keywords: development of learning media, blooket, descriptive text.

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis *platform blooket* dikembangkan untuk membantu proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan pemahaman materi teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Tujuan dari penelitian ini (1) untuk mengembangkan prototipe media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba, (2) untuk menganalisis kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *platform Blooket*, (3) untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran berbasis *platform*

Blooket, (4) untuk menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *platform Blooket* pada teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan dan pendekatan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Instrumen yang digunakan berupa observasi, angket, dan tes. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Hasil penelitian pengembangan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dengan perolehan 0,85 dan ahli media dengan perolehan 0,82 yang berarti nilai validitas tinggi dengan menggunakan uji validitas menggunakan Aiken's. Hasil respon peserta didik sebesar 97% lebih besar dari 84% juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *platform blooket* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berbasis *platform blooket* juga efektif diterapkan dalam proses pembelajaran dilihat dari pengaruh yang sangat signifikan dari hasil belajar siswa dimana hasil *pretest* dan *posttes* peserta didik menunjukkan bahwa nilai peserta didik meningkat sebesar 7.89 poin atau 10.62%.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran, *blooket*, teks deskripsi

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan sebuah fasilitas dengan tujuan menghasilkan manusia yang bermutu dan berpotensi dalam makna yang seluas-luasnya. Melalui pembelajaran hendaknya terjalin sebuah proses pendewasaan diri, sehingga ketika pengambilan keputusan terhadap sesuatu permasalahan yang dialami senantiasa diiringi dengan rasa tanggung jawab yang besar. Media Pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar (Mustofa, 2020). Media pembelajaran juga merupakan sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan informasi.

Media pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik diharapkan dapat memiliki motivasi belajar yang tinggi serta mengarahkan kemandirian belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang memiliki karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan

keingintahuan (*curiosity*) (Irwan dkk, 2019). Permainan (*games*) merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010).

Blooket merupakan *platform* permainan pendidikan yang digunakan sebagai bahan evaluasi yang menarik dan menyenangkan seperti kuis dan pekerjaan rumah. Media pembelajaran ini dapat diterapkan oleh guru kepada peserta didik, sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian dan evaluasi materi pada proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. *platform* kuis berbasis web ini menghadirkan mode permainan yang menarik, baik dilakukan secara individu maupun kelompok. *Platform blooket* ini dapat memberikan pengalaman belajar dengan berbagai konten yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan melalui penguasaan informasi yang diperoleh tanpa disadarinya. 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).

Pemilihan media pembelajaran berpengaruh pada keaktifan peserta didik. Pemilihan media pembelajaran termasuk kedalam pengelolaan kelas oleh guru. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dengan baik akan menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dapat tercipta melalui pemilihan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. (Artya Ningsih, 2018) Keaktifan peserta didik juga menentukan hasil belajar dari peserta didik. Adanya keaktifan peserta didik dapat menunjang keberhasilan dalam belajar dengan hasil belajar berupa nilai yang baik. Dengan tingginya tingkat keaktifan peserta didik, maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena peserta didik yang aktif dalam pembelajaran akan mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dan hasil belajar yang lebih tinggi, begitupun sebaliknya. Dengan demikian, maka keaktifan peserta

didik dalam belajar mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Salah satu materi pembelajaran bagi peserta didik kelas VII di tingkat SMP adalah mengenai teks deskripsi. Teks Deskripsi merupakan sebuah teks yang berbentuk paragraf yang berisikan penjelasan mengenai suatu objek, tempat, dan lain sebagainya sesuai dengan topik bahasan dengan bahasa yang singkat jelas dan mudah dipahami. Teks deskripsi disajikan kepada pembaca dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui topik yang dijelaskan atau digambarkan pada teks tersebut secara terperinci serta jelas. Dengan kalimat deskripsi, pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan sendiri tentang hal yang disampaikan dalam suatu teks.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Muhammadiyah Bulukumba, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan masih minim, terutama di kelas VII yang berbasis kurikulum merdeka. Pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan, selain itu tidak adanya penerapan media pembelajaran yang lebih praktis dalam memahami teks

deskripsi karena media pembelajarannya hanya sering terpaku pada buku dan menimbulkan rasa bosan terhadap peserta didik. Dengan jumlah peserta didik yang hanya 19 orang harusnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis online dalam hal ini *platform blooket* lebih mudah dan efektif diterapkan terlebih lagi fasilitas yang disediakan di sekolah tersebut sangat memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berkeyakinan bahwa penggunaan media pembelajaran *Blooket* dapat lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada teks deskripsi. Namun hal tersebut masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Olehnya, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Platform Blooket* Pada Teks Deskripsi Kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba".

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk

yang telah ada. Endang Mulyatiningsih (2013: 161) menyebutkan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.

Model penelitian yang digunakan untuk membuat produk media pembelajaran berbasis kuis permainan interaktif di *platform blooket* adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan siswa telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan penggunaan teks, materi audiovisual dan materi pembelajaran berbasis komputer. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu :

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi

masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang akan dikembangkan.

2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada teks deskripsi ini berupa observasi, angket, dan tes.

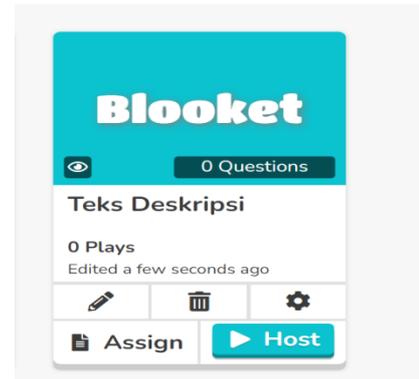
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diterapkan di SMP Muhammadiyah Bulukumba dan sampelnya adalah siswa kelas VII. Media pembelajaran ini berupa

platform blooket pada situs [blooket.com](https://www.blooket.com), yang bisa difungsikan pada laptop, gawai dengan jaringan internet. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah teks deskripsi yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba. Media pembelajaran ini sebagai penunjang dan alternatif dalam membantu pembelajaran di kelas.

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Merancang suatu media dengan menggunakan *platform blooket* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dimaksudkan agar peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Awal pembuatan media ini ialah menentukan materi yang akan dijadikan sebagai bahan evaluasi atau kuis dalam pembuatan media pembelajaran. Materi yang dipilih dalam media ini ialah teks deskripsi. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, terdapat beberapa kendala yang dialami yaitu :



- a. Proses pembuatan set kuis yang membutuhkan waktu yang cukup lama dengan mempertimbangkan berbagai hal yaitu tampilan, deskripsi dan soal yang termuat dalam media yang mampu menarik peserta didik.
- b. Pengetahuan pengembang yang masih terbatas mengenai pengoperasian *blooket*, sehingga dalam pembuatan media ini, pengembang belajar otodidak dengan mengandalkan youtube dan berbagai sumber yang lainnya.
- c. Bahasa yang digunakan dalam media ini sulit untuk diterjemahkan kedalam bahasa indonesia, sehingga peneliti menggunakan alternatif lain yakni buku petunjuk dalam proses penggunaan media pembelajaran ini.

Berdasarkan produk awal yang telah dibuat, dilakukan uji ahli materi dan media, kemudian dilakukan revisi sesuai dengan penilaian dan saran dari para ahli. Produk yang telah selesai direvisi kemudian dilanjutkan dengan tahap uji coba terbatas terhadap 10 orang siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba.

Berdasarkan produk dari hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini dapat dilihat bahwa ciri khas dari media pembelajaran ini ialah mengenai beberapa pilihan mode gim atau mode permainan yang dapat dimainkan.

Walaupun media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini dirasa layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, namun terdapat beberapa kelemahan didalamnya seperti bahasa yang masih termuat dalam bahasa inggris yang kadang sulit diterjemahkan oleh peserta didik, sehingga membutuhkan bantuan guru dalam menerjemahkan.

2. Analisis Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran



Dalam proses belajar mengajar yang mengarah kepada aktivitas fisik, dimana secara teknis guru harus merencanakan keterlibatan peserta didik agar lebih aktif, interaktif dan kritis dalam proses belajar di kelas. Misalnya dimulai dari menyiapkan segala kebutuhan belajar, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan bergerak aktif, hingga pemberian motivasi belajar melalui media pembelajaran yang menarik dan praktis untuk digunakan. Sehingga dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *platform blooket* ini guru berperan sebagai fasilitator, dimana setelah menyampaikan materi, media tersebut kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi sejauh mana pemahaman peserta didik dan kepraktisan dalam penggunaan

media pembelajaran tersebut dikelas.

3. Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

Dalam upaya meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba, khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan mengetahui faktor pendukung baik yang berasal dari dalam maupun dari luar individu. Tugas guru bahasa indonesia adalah mengondisikan suasana belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada teks deskripsi adalah dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga tahapan yaitu pretest, proses, dan posttest.

E. Kesimpulan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *platform bloomket* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Muhammadiyah Bulukumba membutuhkan analisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi. Selanjutnya

peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan digunakan dengan mempertimbangkan hasil observasi tersebut dan membuat media pembelajaran berbasis *platform bloomket* pada materi teks deskripsi. Kemudian media pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli materi dengan perolehan 0,85 dan ahli media dengan perolehan 0,82 yang berarti nilai validitas tinggi dengan menggunakan uji validitas menggunakan Aiken's. Kemudian setelah melakukan beberapa revisi berdasarkan saran dari validator, media tersebut telah siap untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

Hasil respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *platform bloomket* pada materi teks deskripsi dikatakan praktis karena telah diperoleh hasil keterlaksanaan media pembelajaran sebesar 97% lebih besar dari 84%.

Rata-rata hasil pretest peserta didik adalah 74.73 dan nilai rata-rata posttest peserta didik sebesar 80.05. Nilai terendah pretest peserta didik adalah 64 dan tertinggi 84, sedangkan nilai terendah posttest peserta didik adalah 76 dan tertinggi 92. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai peserta

didik meningkat sebesar 7.89 poin atau 10.62% sehingga media pembelajaran berbasis *platform blooket* pada materi teks deskripsi kelas VII di SMP Muhammadiyah Bulukumba efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2013. *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Apriliyanti, L., Sumarti., & Eko, N.R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal: Simbol (Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya)*.
- Atmazaki. 2006. *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bratel, O., Kostiuik, M., Bratel, S., & Okhrimenko, I. (2021). Student-Centered Online Assesment in Foreign Language Classes. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 926-941.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Hlm 7
- Dick, W., Carey, L., & O. Carey, J. (2009). *The systematic design of instruction*. Upper Sddle River, NJ: Pearson Education. Dikutip dalam Proposal Tesis Husni Mubarak Pengembangan Media Ajar berbasis Autoplay Dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As-Salam Malang.
- Endang, Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Euis Sri Mulyati. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengujian Mutu Uji Kimia Dan Mikrobiologi Produk Segar dan Pembekuan Standar Ekspor Di SMKN 1 Mundu Cirebon*. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Faruq, D., & Amri, M. (2023). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Mode Gold Quest terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin

- pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Dharma Wanita Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Mandarin UNESA*, 1(1), 237-245.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050>
- Fitriyatul Hanifiyah, Elga Y, Luthfianah Indah U, dan Marfuah. "Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Sekolah Dasar Negeri 2 Wuluhan Jember. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. No. 2 (2023)
- Hadi Nugroho, F., & 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.
<https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hammi, Zedha. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang <https://www.pijarbelajar.id/blog/pengertian-teks-deskripsi>
- Harsiati, Titik dkk. 2017. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII. Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hermaditoyo, S. (2018). *Teks deskriptif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 267–273.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Pegangan Siswa Bahasa Indonesia Kelas VII*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif, Jakarta.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks Analisis fungsi, struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulissannya*. Bandung: Yramawidya.

- Mahsun (2014). *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mamik. 2015. *Metode Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mulyadi, F. F., & Julianda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena*, 9(1), 131–146.
- Ningsih, Artya. 2018. “Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X Di SMAN 2 Gunung Sahilan.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 6(2): 157–63.