Vol. 3 No. 4, 2026, pp. 417-430

Jurnal Tagalaya
Pengabdian Kepada Masyarakat
ISSN: 3047-4094
https://tagalayapkm.com/index.php/jt-pkm/index

PENGUATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PELATIHAN BLOOKET DI SMP NEGERI 67 MALUKU TENGAH

Pieter Novry Ruddy Rehatta[1], Helsti Lokollo[2], Gresya Latusuay[3], Facrul La Madi[4]

[1]Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pattimura, Indonesia
[2-4]Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Nov 17th, 2026
Reviewed Nov 19th, 2026
Accepted Nov 19th, 2026

Keywords:

Blooket
Teachers
Digital Skills
Learning Media
Training

ABSTRACT

The use of digital technology in education requires teachers to select and utilize learning media that support instructional objectives. Blooket is one platform that facilitates interactive learning and assessment. This community service activity aimed to provide teachers with practical skills in using Blooket as a digital learning medium. The training was conducted on October 27, 2026, at SMP Negeri 67 Maluku Tengah, involving 12 teachers. It employed a participatory, hands-on approach through presentations, discussions, demonstrations, quiz development, simulations, and skills evaluation. Data were analyzed descriptively based on participant involvement and practical skills assessment. All 12 teachers participated in the training. The practical assessment showed that seven of nine skill indicators achieved a 100% success rate, while hosting a game and participating as a player each reached 91.67%. The average success rate across all nine indicators was 98.15%. This figure represents participants' achievement in basic operational skills, not an increase in teacher competence, as consistent comparative pre-test and post-test data were unavailable. The activity provided initial practical experience in developing interactive digital quizzes. Further assistance and evaluation are needed to encourage sustainable Blooket integration into classroom learning.

© 2026 The Authors. Published by CV. KARAMA PUBLISHER
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

Corresponding Author:

Pieter N. R. Rehatta;
Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Menejemen SDM, Universitas Pettimura, Indonesia
Email: rehattapeter@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyelenggaraan pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membuka peluang bagi sekolah dan tenaga pendidik untuk mengembangkan proses belajar yang lebih variatif, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Teknologi digital dapat mendukung penyajian materi, memperluas kesempatan berlatih, mendorong interaksi, dan memfasilitasi kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, pemanfaatannya tidak secara otomatis menjamin peningkatan kualitas pendidikan. UNESCO (2023) menegaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran, ketersediaan sarana, kesiapan guru, serta bukti manfaatnya bagi peserta didik. Dengan demikian, teknologi seharusnya ditempatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran, bukan sebagai pengganti peran pendidik.

Dalam konteks tersebut, peran guru mengalami perkembangan. Guru tidak lagi hanya bertugas menyampaikan informasi atau materi pelajaran, tetapi juga dituntut mampu merancang pengalaman belajar, memilih sumber dan media yang relevan, serta mengelola aktivitas pembelajaran yang mendorong keterlibatan peserta didik. Panjaitan dan Hafizzah (2025), melalui kajian mengenai peran guru sebagai fasilitator, menjelaskan pentingnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran interaktif, memanfaatkan media inovatif, dan memberikan bimbingan sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penguasaan materi pelajaran perlu diimbangi dengan kemampuan pedagogis dan keterampilan memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kesiapan guru menjadi salah satu unsur penting agar penggunaan teknologi dapat terintegrasi secara tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berfungsi membantu guru menyampaikan materi, memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam, serta menciptakan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Pada jenjang sekolah menengah pertama, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung motivasi belajar. Suyahman et al. (2024) membahas penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan motivasi belajar peserta didik pada tingkat sekolah menengah pertama. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa pemilihan media merupakan bagian yang perlu diperhatikan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik. Namun, efektivitas media tetap bergantung pada cara guru merancang dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran interaktif adalah game-based learning atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai bagian dari pengalaman belajar, sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang memiliki tujuan pembelajaran. Dalam penerapannya, unsur permainan dapat menghadirkan tantangan, umpan balik, dan suasana kompetitif yang terarah. Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas tersebut adalah Blooket. Platform ini memungkinkan guru menyajikan pertanyaan dalam bentuk kuis interaktif yang dipadukan dengan berbagai mode permainan. Dengan karakteristik tersebut, Blooket dapat digunakan sebagai alternatif media untuk kegiatan latihan, penguatan materi, maupun evaluasi pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan Blooket perlu disesuaikan

dengan tujuan pembelajaran dan tidak semestinya hanya berorientasi pada aspek permainan atau persaingan antarpeserta didik.

Sejumlah penelitian telah mengkaji penggunaan Blooket dalam kegiatan pembelajaran. Sartika et al. (2023), misalnya, meneliti persepsi peserta didik sekolah menengah pertama terhadap penggunaan Blooket dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dipersepsikan dapat membuat kegiatan belajar lebih menarik dan kompetitif, meskipun pelaksanaannya juga menghadapi kendala, antara lain berkaitan dengan koneksi internet dan performa perangkat. Sementara itu, Faruq dan Amri (2023) mengkaji penerapan Blooket mode Gold Quest dalam pembelajaran kosakata bahasa Mandarin pada siswa kelas XI. Hasil penelitian mereka menunjukkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan media tersebut. Kedua penelitian ini memperlihatkan bahwa Blooket memiliki potensi untuk mendukung aktivitas pembelajaran, tetapi temuan dari satu mata pelajaran dan konteks sekolah tertentu tidak dapat langsung digeneralisasikan untuk seluruh jenjang, mata pelajaran, maupun kondisi pembelajaran.

Potensi penggunaan Blooket tersebut perlu diikuti dengan kesiapan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Pengenalan terhadap fitur aplikasi saja belum cukup untuk memastikan bahwa media dapat digunakan secara tepat. Guru perlu memahami cara menyusun pertanyaan, memasukkan materi sesuai mata pelajaran, menentukan mode permainan, mengelola pelaksanaan kuis, serta menyesuaikan aktivitas dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Selain keterampilan teknis, guru juga perlu mempertimbangkan ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan internet, alokasi waktu, dan kesesuaian tingkat kesulitan soal. Pertimbangan tersebut penting agar penggunaan media digital tidak justru menghambat proses pembelajaran. UNESCO (2023) juga menekankan bahwa manfaat teknologi pendidikan sangat dipengaruhi oleh kesiapan tenaga pendidik dan kesesuaian penggunaannya dengan kebutuhan pembelajaran.

Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan sekaligus memberikan pengalaman praktik kepada guru. Melalui pelatihan, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai fungsi dan manfaat suatu platform, tetapi juga berkesempatan mencoba penggunaannya secara langsung. Dalam konteks Blooket, kegiatan pelatihan dapat diarahkan pada pengenalan platform, demonstrasi penggunaan, praktik penyusunan soal, pemilihan mode permainan, dan simulasi pelaksanaan kuis. Kegiatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman awal kepada guru dalam merancang media evaluasi yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya berorientasi pada penguasaan fitur aplikasi, tetapi juga pada pemahaman mengenai penerapannya secara pedagogis. Berdasarkan pertimbangan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 67 Maluku Tengah dengan sasaran guru sebagai peserta pelatihan penggunaan media pembelajaran digital Blooket. Kegiatan ini difokuskan pada pengenalan konsep dan fitur Blooket, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik penyusunan soal, serta simulasi pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran. Fokus tersebut berbeda dari sejumlah penelitian terdahulu yang lebih menekankan penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan mengkaji respons atau hasil belajar mereka, seperti penelitian Sartika et al. (2023) dan Faruq dan Amri (2023). Artikel ini secara khusus mendeskripsikan pelaksanaan pelatihan bagi guru, bentuk keterlibatan peserta selama kegiatan, praktik penggunaan platform, serta luaran yang diarahkan melalui kegiatan pendampingan. Dengan demikian, tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan

pengalaman awal kepada guru dalam memanfaatkan Blooket sebagai media kuis digital interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran.

METODE

Jenis Kegiatan, Lokasi, dan Peserta

Kegiatan ini merupakan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan pendekatan deskriptif melalui pelatihan dan pendampingan teknis. Kegiatan bertujuan memberikan pengetahuan serta keterampilan praktis kepada guru dalam memanfaatkan Blooket sebagai media pembelajaran digital interaktif. Pelatihan dilaksanakan pada 27 Oktober 2026 di SMP Negeri 67 Maluku Tengah dengan melibatkan 12 orang guru sebagai peserta.

Pendekatan yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung (*hands-on training*), demonstrasi, simulasi, dan pendampingan teknis. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami sekaligus mempraktikkan penggunaan fitur-fitur Blooket. Unit analisis kegiatan mencakup keterlaksanaan pelatihan dan ketercapaian keterampilan operasional peserta dalam menggunakan platform Blooket.
Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi dan tindak lanjut.

1. **Tahap Persiapan**

   Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SMP Negeri 67 Maluku Tengah untuk membahas kebutuhan pelatihan, penetapan jadwal, dan jumlah peserta. Selanjutnya, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan, contoh pertanyaan kuis, serta perangkat pendukung yang diperlukan. Pemeriksaan terhadap ketersediaan perangkat digital, proyektor, dan jaringan internet juga dilakukan untuk mendukung kelancaran kegiatan.

   Materi disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan Blooket, akses platform, pembuatan *question set*, penyusunan pertanyaan dan jawaban, pemilihan mode permainan, hingga simulasi penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran.

2. **Tahap Pelaksanaan Pelatihan**

   Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dan pengenalan Blooket sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai peluang pemanfaatan Blooket dalam proses pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

   Selanjutnya, pemateri memberikan demonstrasi penggunaan Blooket, meliputi proses mengakses platform, mengenali fitur pada halaman utama (*dashboard*), membuat atau mengakses kumpulan soal (*question set*), menyusun pertanyaan dan pilihan jawaban, menentukan jawaban yang benar, serta menyimpan kumpulan soal.

   Setelah demonstrasi, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan tahapan penggunaan Blooket secara langsung. Guru diarahkan untuk menyusun pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dan mencoba fitur

permainan yang tersedia. Selama praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan teknis kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur platform.

Tahap berikutnya adalah simulasi penggunaan Blooket melalui dua peran, yaitu sebagai *host* dan *player*. Sebagai *host*, peserta mempraktikkan proses penyelenggaraan permainan, sedangkan sebagai *player*, peserta mencoba bergabung dan mengikuti kuis yang telah disediakan. Simulasi ini bertujuan memberikan pengalaman kepada guru mengenai proses pengelolaan dan keikutsertaan dalam permainan Blooket.

3. **Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan dan ketercapaian keterampilan praktis peserta setelah mengikuti pelatihan. Penilaian difokuskan pada partisipasi peserta dan sembilan indikator keterampilan operasional dalam penggunaan Blooket. Setiap indikator dinilai berdasarkan keberhasilan peserta dalam menyelesaikan tahapan praktik yang telah diperagakan dan dilatihkan.

Hasil evaluasi selanjutnya digunakan untuk mengidentifikasi keterampilan yang telah dikuasai serta aspek penggunaan Blooket yang masih memerlukan pendampingan. Tindak lanjut diarahkan pada penguatan keterampilan guru dalam mengembangkan kuis interaktif dan memanfaatkan Blooket sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Teknik Pengumpulan Data

Data kegiatan diperoleh melalui dokumentasi pelaksanaan dan rekapitulasi penilaian praktik peserta. Data partisipasi digunakan untuk menggambarkan keterlibatan guru dalam kegiatan pelatihan, sedangkan data penilaian praktik digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta dalam menyelesaikan sembilan indikator keterampilan operasional Blooket.

Penilaian praktik mencakup kemampuan peserta dalam mengakses dan menggunakan fitur platform, mengelola kumpulan soal, menyusun pertanyaan dan jawaban, serta menjalankan permainan melalui peran *host* dan *player*. Data penilaian dicatat berdasarkan jumlah peserta yang berhasil dan belum berhasil menyelesaikan setiap indikator.

Diskusi dan pendampingan teknis juga menjadi bagian dari proses pelaksanaan kegiatan. Namun, hasil diskusi atau kendala peserta tidak diperlakukan sebagai data kuantitatif apabila tidak tersedia catatan atau instrumen pencatatan yang terstruktur.

Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase ketercapaian setiap indikator keterampilan. Perhitungan dilakukan dengan membandingkan jumlah peserta yang berhasil menyelesaikan suatu indikator dengan jumlah peserta yang dinilai, kemudian dikalikan 100%. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\boldsymbol{P = \frac{F}{N} \times 100\%}$$

Keterangan:

P = sebagai persentase ketercapaian,
F = jumlah peserta yang berhasil,
N = jumlah peserta yang dinilai.

Karena terdapat 12 peserta, keberhasilan 11 peserta setara dengan 91,67%. Rerata sembilan indikator adalah

$$\Delta\bar{X} = \bar{X}post - \bar{X}pre$$

Hasil perhitungan tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan nilai peserta setelah mengikuti pelatihan. Namun, perubahan nilai sebelum dan sesudah kegiatan tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa seluruh perubahan disebabkan oleh pelatihan. Interpretasi hasil tetap perlu memperhatikan jumlah peserta, instrumen pengukuran, dan kondisi pelaksanaan kegiatan.

Analisis kuantitatif tersebut hanya dapat digunakan apabila data hasil tes dan penilaian benar-benar tersedia. Apabila data yang terdokumentasi hanya berupa jumlah kehadiran, persentase yang diperoleh hanya menggambarkan partisipasi peserta, bukan peningkatan pengetahuan maupun keterampilan. Prinsip ini sejalan dengan Guskey (2016), yang menekankan bahwa evaluasi pengembangan profesional guru perlu melampaui pengukuran kehadiran dan kepuasan peserta dengan memperhatikan pembelajaran serta penerapan keterampilan dalam praktik pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pelaksanaan merupakan bagian inti dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Blooket sebagai media pembelajaran digital interaktif bagi guru di SMP Negeri 67 Maluku Tengah. Kegiatan ini melibatkan 12 orang guru dan dilaksanakan melalui pendekatan yang mengombinasikan penyampaian materi secara teoretis dengan pengalaman praktik secara langsung. Penggabungan kedua pendekatan tersebut bertujuan memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta mengenai karakteristik, fungsi, mekanisme penggunaan, serta peluang penerapan Blooket dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan tidak hanya diarahkan pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung penyampaian materi, penguatan pemahaman, dan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan Blooket dan penjelasan mengenai pemanfaatannya dalam pembelajaran. Materi kemudian dilanjutkan dengan pembahasan konsep game-based learning, demonstrasi penggunaan fitur, pembuatan kumpulan pertanyaan, pemilihan mode permainan, serta simulasi sebagai penyelenggara (host) dan pemain (player). Pada tahap praktik, peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba menyusun pertanyaan berdasarkan mata pelajaran yang diampu.

Rangkaian tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi, tetapi juga diarahkan pada pengalaman penggunaan secara langsung. Pendekatan praktik dan pendampingan relevan dengan kebutuhan pengembangan kompetensi guru karena pelatihan profesional perlu memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempelajari pengetahuan sekaligus mencoba keterampilan yang dapat diterapkan dalam pekerjaan. Guskey (2002) menjelaskan bahwa evaluasi pengembangan profesional guru perlu memperhatikan respons peserta, pembelajaran yang diperoleh, dukungan lingkungan kerja, penggunaan pengetahuan dan keterampilan, serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik.

Dokumentasi Kegiatan Pelatihan





Tabel 1. Data umum pelaksanaan pelatihan

Komponen	Data kegiatan
Nama kegiatan	Pelatihan pemanfaatan Blooket sebagai media pembelajaran digital
Tempat	SMP Negeri 67 Maluku Tengah
Tanggal	27 Oktober 2026
Jumlah peserta	12 orang guru
Metode	Penyampaian materi, demonstrasi, praktik, simulasi, dan pendampingan
Materi utama	Pengenalan Blooket, game-based learning, pembuatan kuis, mode permainan, dan pengelolaan kuis
Evaluasi	Guru-guru di wajibkan membuat soal sendiri pada aplikasi blooket untuk melakukan simulasi berdasarkan mata pelajaran yang di ajarkan

Partisipasi guru dalam Mengikuti Pelatihan

Partisipasi peserta menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam menilai pelaksanaan kegiatan. Kehadiran guru menunjukkan keterlibatan peserta dalam program pelatihan, sedangkan keaktifan selama diskusi dan praktik dapat memberikan gambaran mengenai respons peserta terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, penilaian partisipasi sebaiknya tidak hanya didasarkan pada jumlah kehadiran, tetapi juga pada keterlibatan guru selama mengikuti setiap tahapan kegiatan.

Berdasarkan data pelaksanaan, kegiatan ini melibatkan 12 orang guru. Untuk memberikan gambaran yang lebih terukur, data kehadiran, keaktifan dalam diskusi, dan keterlibatan dalam praktik perlu dicatat secara terpisah. Pemisahan tersebut penting karena kehadiran belum dapat digunakan sebagai bukti bahwa seluruh peserta telah menguasai keterampilan penggunaan aplikasi.

Tabel 2. Rekapitulasi partisipasi peserta

No	Indikator	Jumlah peserta	Persentase
1	Guru yang terdaftar sebagai peserta	12	100%
2	Guru yang hadir mengikuti pelatihan	12	100%
3	Guru yang mengikuti diskusi	12	100%
4	Guru yang mengikuti demonstrasi	12	100%
5	Guru yang mengikuti praktik langsung	12	100%
6	Guru yang mengikuti simulasi	12	100%

Hasil Praktik Penggunaan Aplikasi Blooket

Praktik langsung merupakan bagian penting dalam pelatihan karena memberikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan ini, peserta diarahkan untuk mengakses aplikasi Blooket, mengenali fitur utama, menyusun kumpulan pertanyaan, memasukkan alternatif jawaban, menentukan jawaban yang benar, serta memahami proses penyelenggaraan permainan.

Hasil praktik perlu dianalisis berdasarkan kemampuan peserta dalam menyelesaikan setiap tahapan penggunaan aplikasi. Penilaian tersebut dapat mencakup kemampuan mengakses akun, membuat atau membuka kumpulan soal, memasukkan pertanyaan, menyimpan kuis, dan menjalankan simulasi permainan. Dengan demikian, hasil pelatihan dapat dilaporkan berdasarkan keterampilan yang benar-benar ditunjukkan peserta, bukan hanya berdasarkan keikutsertaan dalam kegiatan.

Tabel 3. Hasil praktik keterampilan guru menggunakan Blooket

No	Indikator keterampilan	Berhasil (orang)	Belum berhasil (orang)	Persentase keberhasilan
1	Mengakses atau masuk ke akun Blooket	12	-	100%
2	Mengenali fitur dan menu utama	12	-	100%
3	Membuat atau membuka question set	12	-	100%

4	Memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban	12	-	100%
5	Menentukan jawaban yang benar	12	-	100%
6	Menyimpan kumpulan pertanyaan	12	-	100%
7	Memilih mode permainan	12	-	100%
8	Menjalankan permainan sebagai host	11	1	91,67%
9	Mengikuti permainan sebagai player	11	1	91,67%

Berdasarkan tabel penilaian keterampilan, pelatihan Blooket diikuti oleh 12 orang guru dengan sembilan indikator keterampilan yang diamati. Hasil penilaian menunjukkan bahwa tujuh indikator memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100%. Ketujuh indikator tersebut meliputi kemampuan mengakses akun Blooket, mengenali fitur dan menu utama, membuat atau membuka question set, memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban, menentukan jawaban yang benar, menyimpan kumpulan pertanyaan, serta memilih mode permainan.

Sementara itu, pada indikator menjalankan permainan sebagai host dan mengikuti permainan sebagai player, masing-masing terdapat 11 orang guru yang berhasil dan satu orang guru yang belum berhasil. Dengan demikian, persentase keberhasilan pada kedua indikator tersebut adalah sebesar 91,67%, bukan 100%.

Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu memahami dan mengoperasikan fitur dasar aplikasi Blooket. Rata-rata persentase keberhasilan berdasarkan sembilan indikator mencapai 98,15%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan hasil yang baik dalam penguasaan keterampilan operasional dasar Blooket. Meskipun demikian, masih terdapat satu peserta yang belum berhasil pada tahap menjalankan permainan sebagai host dan satu peserta pada tahap mengikuti permainan sebagai player. Hal ini menunjukkan bahwa aspek pengelolaan dan pelaksanaan permainan masih memerlukan pendampingan lebih lanjut agar seluruh peserta dapat menggunakan aplikasi secara optimal.

Tabel 4. persentase

No	Indikator	Berhasil	Belum berhasil	Persentase
1–7	Tujuh indikator keterampilan dasar	12	0	100%
8	Menjalankan permainan sebagai host	11	1	91,67%
9	Mengikuti permainan sebagai player	11	1	91,67%
Rata-rata Presentase Keberhasilan				**98,15%**

Berdasarkan hasil penilaian keterampilan praktik yang disajikan pada tabel, pelaksanaan pelatihan media pembelajaran digital Blooket di SMP Negeri 67 Maluku Tengah menunjukkan capaian yang sangat baik. Dari sembilan indikator keterampilan yang diamati terhadap 12 orang guru, tujuh indikator memperoleh persentase keberhasilan sebesar 100%. Ketujuh indikator tersebut meliputi kemampuan mengakses akun Blooket, mengenali fitur dan menu utama, membuat atau membuka *question set*, memasukkan pertanyaan beserta pilihan jawaban, menentukan jawaban yang benar, menyimpan kumpulan pertanyaan, serta memilih mode permainan. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu melaksanakan tahapan dasar dalam pengoperasian aplikasi Blooket setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

Tingginya capaian pada tujuh indikator tersebut memperlihatkan bahwa rangkaian pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan pengalaman belajar yang relevan bagi guru. Melalui demonstrasi, peserta memperoleh gambaran mengenai prosedur penggunaan aplikasi, sedangkan praktik langsung memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam bentuk keterampilan operasional. Hal ini menunjukkan pentingnya pendekatan pelatihan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba dan mengembangkan keterampilan secara langsung. Sejalan dengan Desimone (2009), pengembangan profesional guru perlu memperhatikan keterkaitan materi pelatihan dengan praktik pekerjaan serta memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun sebagian besar indikator telah mencapai keberhasilan maksimal, terdapat dua indikator yang belum mencapai 100%, yaitu kemampuan menjalankan permainan sebagai *host* dan mengikuti permainan sebagai *player*. Pada masing-masing indikator, terdapat 11 orang guru yang berhasil dan satu orang guru yang belum berhasil, sehingga persentase keberhasilan mencapai 91,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat kebutuhan pendampingan pada tahap simulasi pelaksanaan permainan. Kemampuan sebagai *host* menuntut guru untuk memahami proses pengelolaan permainan, mulai dari memilih kumpulan soal, menentukan mode permainan, mengatur pelaksanaan kuis, hingga mengelola peserta yang bergabung. Sementara itu, kemampuan sebagai *player* memberikan pengalaman kepada guru untuk memahami mekanisme permainan dari sudut pandang peserta didik.

Belum tercapainya keberhasilan secara menyeluruh pada kedua indikator tersebut dapat menjadi bahan evaluasi bagi pelaksanaan pelatihan berikutnya. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pendampingan lanjutan meliputi pemahaman terhadap prosedur permainan, keterampilan mengoperasikan fitur, serta kesiapan perangkat dan jaringan internet. Namun, faktor-faktor tersebut perlu dipandang sebagai aspek yang perlu diperiksa lebih lanjut, bukan sebagai penyebab pasti dari kesulitan peserta, karena data pengamatan yang tersedia belum mengidentifikasi penyebab secara khusus. Dengan demikian, pendampingan sebaiknya lebih difokuskan pada pengulangan simulasi dan pemberian kesempatan praktik secara individual agar seluruh guru dapat memahami proses penyelenggaraan permainan dengan baik.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase keberhasilan dari sembilan indikator keterampilan mencapai 98,15%. Nilai tersebut diperoleh dari rata-rata persentase keberhasilan setiap indikator, yaitu tujuh indikator dengan capaian 100% dan dua indikator dengan capaian 91,67%. Capaian ini menggambarkan bahwa sebagian besar keterampilan operasional dasar penggunaan Blooket telah dapat dipraktikkan oleh peserta. Meskipun demikian, angka tersebut perlu diinterpretasikan secara proporsional sebagai gambaran hasil penilaian praktik setelah pelatihan, bukan sebagai ukuran peningkatan kompetensi secara kuantitatif. Hal ini disebabkan belum tersedianya data pembanding yang terdokumentasi secara konsisten antara kemampuan guru sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

Selain keterampilan teknis, hasil pelatihan juga memiliki implikasi terhadap pengembangan kemampuan pedagogis guru dalam memanfaatkan media digital. Kemampuan mengoperasikan aplikasi perlu diikuti dengan kemampuan memilih materi, merumuskan pertanyaan, menentukan tingkat kesulitan soal, serta menyesuaikan mode permainan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan penggunaan Blooket tidak hanya diukur berdasarkan kemampuan guru dalam menjalankan fitur aplikasi, tetapi juga berdasarkan ketepatan guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran. Hu et al. (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan perlu dirancang dengan memperhatikan hubungan antara unsur permainan dan tujuan pembelajaran agar aktivitas yang dilakukan tetap memberikan nilai edukatif.

Dalam konteks penerapannya di SMP Negeri 67 Maluku Tengah, keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini dapat menjadi bekal awal bagi guru untuk mengembangkan kegiatan latihan, penguatan materi, dan evaluasi pembelajaran yang lebih variatif. Guru dapat menyusun kumpulan pertanyaan berdasarkan mata pelajaran masing-masing, kemudian menggunakannya melalui mode permainan yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Namun, pemanfaatan Blooket tetap perlu memperhatikan ketersediaan perangkat, kestabilan jaringan internet, alokasi waktu, serta kemampuan peserta didik dalam mengakses teknologi. Guru juga perlu memastikan bahwa unsur kompetisi dalam permainan tidak mengesampingkan tujuan utama pembelajaran, yaitu membantu peserta didik memahami materi dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tersebut, tindak lanjut pelatihan perlu diarahkan pada dua aspek utama, yaitu penguatan keterampilan teknis dan penerapan pedagogis. Penguatan keterampilan teknis dapat dilakukan melalui pendampingan ulang, khususnya pada penggunaan fitur *host* dan *player*. Sementara itu, penguatan pedagogis dapat dilakukan dengan mendorong guru mengembangkan *question set* berdasarkan materi pembelajaran masing-masing serta mencoba menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, evaluasi lanjutan perlu dilakukan melalui peninjauan produk kuis yang dihasilkan, pengamatan penerapan Blooket dalam pembelajaran, dan pengumpulan respons guru

setelah menggunakan media tersebut. Langkah ini penting untuk mengetahui apakah keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan Blooket di SMP Negeri 67 Maluku Tengah memberikan hasil positif dalam memberikan pengalaman dan mengembangkan keterampilan operasional dasar guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Capaian rata-rata keberhasilan sebesar 98,15% menunjukkan bahwa sebagian besar indikator keterampilan telah dapat dilaksanakan oleh peserta. Meskipun demikian, keberhasilan pelatihan tidak cukup hanya dilihat dari penguasaan fitur aplikasi, tetapi juga perlu diperhatikan dari kemampuan guru dalam mengintegrasikan Blooket secara tepat ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendampingan dan evaluasi lanjutan menjadi bagian penting untuk mendukung keberlanjutan pemanfaatan Blooket sebagai alternatif media pembelajaran digital di SMP Negeri 67 Maluku Tengah.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran digital Blooket di SMP Negeri 67 Maluku Tengah yang dilaksanakan pada 27 Oktober 2026 dengan melibatkan 12 orang guru telah memberikan pengalaman awal kepada peserta dalam mengenal dan mempraktikkan penggunaan Blooket sebagai media kuis digital interaktif. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, diskusi, demonstrasi, praktik langsung, simulasi, dan pendampingan teknis. Materi pelatihan mencakup pengenalan fitur Blooket, konsep *game-based learning*, pembuatan kumpulan soal (*question set*), pemilihan mode permainan, serta simulasi penggunaan aplikasi sebagai *host* dan *player*.

Hasil penilaian praktik menunjukkan bahwa tujuh dari sembilan indikator keterampilan memperoleh tingkat keberhasilan sebesar 100%. Sementara itu, kemampuan menjalankan permainan sebagai *host* dan mengikuti permainan sebagai *player* masing-masing mencapai 91,67%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase keberhasilan pada sembilan indikator tersebut mencapai 98,15%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu mempraktikkan keterampilan operasional dasar dalam menggunakan Blooket setelah mengikuti pelatihan. Namun, angka tersebut merupakan gambaran capaian praktik, bukan persentase peningkatan kompetensi, karena data pembanding kemampuan guru sebelum dan sesudah pelatihan belum tersedia secara konsisten.

Pemanfaatan Blooket berpotensi menjadi alternatif untuk memperkaya kegiatan latihan, penguatan materi, dan evaluasi pembelajaran melalui kuis yang lebih interaktif. Penerapannya tetap perlu memperhatikan kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran, tingkat kesulitan soal, karakteristik peserta didik, ketersediaan perangkat, serta kestabilan jaringan internet. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan, khususnya dalam pengelolaan permainan, pengembangan *question set* berdasarkan mata pelajaran, dan penerapan Blooket secara langsung di kelas. Evaluasi lanjutan melalui peninjauan produk kuis dan pengamatan penerapan pembelajaran diperlukan untuk mengetahui keberlanjutan pemanfaatan media tersebut serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B. B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional

integration and teaching practices. Frontiers in Education, 10, 1541031. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1541031

Blooket. (n.d.-a). *How to create a Blooket question set*. Blooket Help Center. https://help.blooket.com/hc/en-us/articles/15980599804823-How-to-Create-a-Blooket-Question-Set

Blooket. (n.d.-b). *How do I host a Blooket game?* Blooket Help Center. https://help.blooket.com/hc/en-us/articles/17350648357527-How-do-I-host-a-Blooket-game

Bui, T. H. (2022). English teachers' integration of digital technologies in the classroom. *International Journal of Educational Research Open, 3*, 100204. https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100204

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. *Educational Researcher, 38*(3), 181–199. https://doi.org/10.3102/0013189X08331140

Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. British Journal of Educational Technology, 55(1), 34–70. https://doi.org/10.1111/bjet.13335

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. Learning Policy Institute. https://doi.org/10.54300/122.311

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 Bahasa Mandarin, 8*(1), 237–245. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/manadarin/article/view/56050

Guskey, T. R. (2016). Gauge impact with five levels of data. *Journal of Staff Development, 37*(1), 32–37.

Hu, Y., Gallagher, T., Wouters, P., van der Schaaf, M., & Kester, L. (2022). Game-based learning has good chemistry with chemistry education: A three-level meta-analysis. *Journal of Research in Science Teaching, 59*(9), 1499–1543. https://doi.org/10.1002/tea.21765

Li, L., Hew, K. F., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. Educational Technology Research and Development, 72, 765–796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran guru sebagai fasilitator dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat, 5*(1), 328–343. https://doi.org/10.56832/edu.v5i1.790

Popova, A., Evans, D. K., Breeding, M. E., & Arancibia, V. (2022). Teacher professional development around the world: The gap between evidence and practice. *The World Bank Research Observer, 37*(1), 107–136. https://doi.org/10.1093/wbro/lkab006

Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2760/159770

Sartika, K. D., Heriyawati, D. F., & Elfianto, S. (2023). The use of Blooket: A study of student's perception enhancing English vocabulary mastery. *ENGLISH FRANCA: Academic*

Journal of English Language and Education, 7(2), 357–368. https://doi.org/10.29240/ef.v7i2.7406

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 32, 77–112. https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w

Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. *Educational Research Review, 40*, 100546. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546

Suyahman, S., Pattiruhu, C. M., Zuhriyah, A., Rintaningrum, R., & Manyullei, S. (2024). Use of learning media to increase student motivation in junior high school. *World Psychology, 3*(1), 62–76. https://doi.org/10.55849/wp.v3i1.605

UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.