



PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
IKIP PGRI Bojonegoro

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBANTU BLOOKET PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Setia Wahyuni^{1*}, Ali Noeruddin², Rika Pristian Fitri Astuti³

¹IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: setiawahyuni22@gmail.com

Abstract

The low engagement and learning outcomes of class X-I students at MAN 2 Bojonegoro in Economics stem from monotonous lectures and limited technology use. This study aims to describe the implementation of the Deep Learning model integrated with the Blooket platform and identify supporting and inhibiting factors. Using a descriptive qualitative method, data were collected through passive participant observation, in-depth interviews, and documentation. Results show that Deep Learning with Blooket successfully realized three main pillars: meaningful learning, positive emotional experience, and social-collaborative interaction. Blooket helps connect prior knowledge with new information, simplifies material, creates an enjoyable atmosphere, and encourages student discussion. Supporting factors include point systems, game elements, media novelty, collaborative discussion, academic independence, material simplification, and a conducive atmosphere. Inhibiting factors include students' moderate level of understanding, unstable internet, time limits, platform unfamiliarity, risk of focusing solely on entertainment, and device dependence. The study concludes that Deep Learning assisted by Blooket effectively increases student engagement and motivation, but success depends on infrastructure readiness, question quality, and the teacher's role in post-game reflection.

Keywords: Deep Learning, Blooket, economics learning outcomes, gamification, descriptive qualitative

Abstrak

Rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa kelas X-I MAN 2 Bojonegoro pada mata pelajaran Ekonomi disebabkan oleh metode ceramah yang monoton dan pemanfaatan teknologi yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model Deep Learning berbantuan platform Blooket serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Deep Learning berbantuan Blooket berhasil mewujudkan tiga pilar utama: pembelajaran bermakna, pengalaman emosi positif, dan interaksi sosial-kolaboratif. Blooket membantu menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan informasi baru, menyederhanakan materi, menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan mendorong diskusi siswa. Faktor pendukung meliputi sistem poin, elemen permainan, kebaruan media, diskusi kolaboratif, kemandirian akademik, penyederhanaan materi, dan suasana kondusif. Faktor penghambat meliputi tingkat pemahaman siswa yang sedang, koneksi internet tidak stabil, batasan waktu, ketidakterbiasaan dengan platform, risiko fokus pada hiburan, serta ketergantungan pada perangkat. Kesimpulannya, model Deep Learning berbantuan Blooket efektif meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, namun keberhasilannya bergantung pada kesiapan infrastruktur, kualitas soal, dan peran guru dalam refleksi pasca-permainan.

Kata Kunci: Deep Learning, Blooket, hasil belajar ekonomi, gamifikasi, kualitatif deskriptif

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya ditentukan oleh keluasan materi, tetapi juga oleh kedalaman proses belajar yang membangun pemahaman bermakna pada diri siswa. Idealnya, pembelajaran berpusat pada siswa, mendorong partisipasi aktif, serta mengembangkan berpikir kritis dan kolaboratif. Namun, realitas di MAN 2 Bojonegoro menunjukkan gambaran berbeda. Berdasarkan observasi awal Januari 2026, pembelajaran Ekonomi di kelas X-I masih didominasi metode ceramah satu arah. Siswa pasif mendengarkan, jarang bertanya, dan mudah kehilangan fokus. Interaksi yang tercipta monoton, tanpa diskusi atau pemecahan masalah. Akibatnya, pemahaman siswa hanya bertahan sementara (*surface learning*) dan tidak terintegrasi dengan pengetahuan sebelumnya. Padahal, mata pelajaran Ekonomi seharusnya melatih penalaran logis dan pengambilan keputusan rasional. Kondisi ini semakin parah pada materi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Perbankan yang disampaikan secara tekstual tanpa contoh nyata, sehingga siswa menganggapnya sebagai kumpulan definisi yang harus dihafal.

Fasilitas teknologi seperti *smart television* yang tersedia belum dimanfaatkan optimal. Kendala teknis (kabel, jaringan tidak stabil) menyita waktu, dan saat teknologi digunakan, guru hanya menayangkan video tanpa diskusi interaktif. Sementara itu, siswa generasi Z tumbuh dengan gawai dan media sosial, terbiasa dengan umpan balik instan dan pengalaman visual menarik. Ketidaksiharian antara metode konvensional dengan karakteristik digital siswa menyebabkan rendahnya keterlibatan kognitif dan afektif (Ladia, Suryadi & Machmud, 2024). Oleh karena itu, diperlukan intervensi pedagogis yang mampu mengubah dinamika kelas menjadi inklusif, interaktif, dan menyenangkan tanpa mengorbankan kedalaman materi.

Salah satu solusi adalah gamifikasi melalui platform *Blooket*. Penelitian Amanda & Susanti (2025) membuktikan bahwa *Blooket* meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen poin, papan peringkat, dan umpan balik instan. *Blooket* menawarkan berbagai mode permainan (*Tower Defense, Gold Quest, Racing*) yang mendorong pengulangan aktif dan memperkuat retensi memori. Selain itu, Adiningsih & Sulur (2024) menemukan bahwa lingkungan belajar rendah tekanan (*low-threat environment*) yang diciptakan gamifikasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena beban afektif berkurang. Namun, teknologi tanpa kerangka pedagogis yang kokoh tidak akan berdampak jangka panjang.

Di sinilah model *Deep Learning* menjadi penting. Menurut Fullan, Quinn, & McEachen (2020), *Deep Learning* adalah proses membangun kapasitas siswa menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah nyata melalui enam kompetensi (6Cs): berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, karakter, dan kewarganegaraan. Hattie & Donoghue (2021) menambahkan bahwa pembelajaran mendalam terjadi ketika siswa melampaui fase *surface* menuju fase *deep* dan mampu mentransfer pengetahuan ke konteks baru. Penelitian Paudia dkk. (2025) menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan gamifikasi mencapai peningkatan hasil belajar N-gain 0,72, jauh di atas kelas kontrol (0,59). Namun, implementasi *Deep Learning* memiliki tantangan: alokasi waktu lebih lama, kesiapan guru, dan beban kognitif awal bagi siswa pasif (Ladia et al., 2024). *Blooket* juga memiliki keterbatasan, seperti ketergantungan pada infrastruktur internet, risiko bias kompetisi, gangguan fokus visual, dan potensi kelelahan kognitif (Amanda & Susanti, 2025).

Kesenjangan literatur masih lebar: mayoritas penelitian berfokus pada efektivitas kuantitatif level dasar, sementara studi kualitatif yang mengeksplorasi proses implementasi *Deep Learning* berbantuan *Blooket* pada mata pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah nyaris tidak ada. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Tujuannya adalah: (1) mendeskripsikan implementasi model *Deep Learning* berbantuan *Blooket* pada pembelajaran Ekonomi di kelas X-I

MAN 2 Bojonegoro, dan (2) mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambatnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menangkap secara utuh dinamika kelas, makna subjektif siswa, serta hambatan teknis dan kultural yang muncul dalam setting alami.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memahami secara mendalam proses implementasi model *Deep Learning* berbantuan *Blooket* serta faktor pendukung dan penghambatnya dalam setting alami kelas, bukan untuk menguji hipotesis kuantitatif. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dan hadir secara pasif di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro selama proses pembelajaran berlangsung. Lokasi penelitian ditetapkan di MAN 2 Bojonegoro, Jawa Timur, dengan subjek penelitian guru mata pelajaran Ekonomi dan siswa kelas X-I. Waktu penelitian dilaksanakan dari 5 Januari hingga 30 Januari 2026, bersamaan dengan pembelajaran materi Otoritas Jasa Keuangan dan Perbankan. Sumber data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara mendalam dengan guru dan siswa serta observasi langsung terhadap dinamika kelas. Data sekunder meliputi dokumen perencanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar), profil siswa, serta laporan analitik otomatis dari platform *Blooket* yang mencakup akurasi jawaban, kecepatan respons, dan identifikasi kelemahan kelas secara agregat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara yang saling melengkapi. Pertama, observasi partisipasi pasif untuk mengamati keterlibatan kognitif dan emosional siswa selama setiap fase *Deep Learning*. Kedua, wawancara semi-terstruktur terhadap guru dan perwakilan siswa yang dipilih secara purposif untuk menggali persepsi, kendala, dan kepuasan mereka. Ketiga, dokumentasi berupa rekaman kegiatan, foto, dan laporan digital *Blooket*.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih, memfokuskan, dan mengkategorikan temuan berdasarkan indikator 6Cs serta faktor pendukung dan penghambat. Penyajian data disusun dalam bentuk matriks aktivitas dan vignette kualitatif untuk memberikan gambaran utuh tentang dinamika pembelajaran. Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan diverifikasi melalui pengamatan lanjutan serta wawancara konfirmasi. Keabsahan data dijamin dengan triangulasi sumber (membandingkan data guru dan siswa) dan triangulasi teknik (mengonfirmasi hasil observasi dengan wawancara dan dokumentasi digital), serta *member check* untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan maksud informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro pada bulan Januari 2026. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi pasif dalam empat kali pertemuan pembelajaran Ekonomi, wawancara mendalam terhadap sejumlah siswa yang dipilih secara purposif (mewakili variasi tingkat partisipasi), serta dokumentasi berupa catatan lapangan, foto kegiatan, dan laporan analitik dari platform *Blooket*. Berdasarkan analisis data, ditemukan dua kelompok temuan utama yang menjadi jawaban atas rumusan masalah, (2) faktor pendukung serta penghambat implementasi tersebut.

Hasil Implementasi Model *Deep Learning* Berbantuan *Blooket*

Implementasi model *Deep Learning* yang diintegrasikan dengan *Blooket* dilaksanakan melalui empat fase sintaks: orientasi masalah kontekstual, eksplorasi kolaboratif, gamifikasi kompetitif, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan keempat fase berjalan dengan

dinamika yang beragam, dan *Blooket* berperan sebagai katalis yang berhasil mewujudkan tiga pilar utama pembelajaran mendalam, yaitu pembelajaran bermakna, pengalaman emosional positif, serta interaksi sosial-kolaboratif.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *Blooket* membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang sudah mereka miliki dengan informasi baru yang disajikan dalam permainan. Seorang siswa memberikan contoh konkret *sebelum pembelajaran, ia hanya mengetahui nama-nama bank seperti BRI, BCA, dan Bank Jatim, tetapi setelah bermain Blooket ia memahami bahwa ada lembaga bernama Otoritas Jasa Keuangan (OJK) yang bertugas mengawasi seluruh bank tersebut*. Proses menghubungkan konsep lama (nama bank) dengan konsep baru (fungsi OJK) ini merupakan indikasi terjadinya asimilasi dalam struktur kognitif siswa. Siswa lain mengungkapkan bahwa materi ekonomi yang *biasanya disajikan dalam bacaan panjang menjadi lebih ringkas karena dikemas dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan singkat dalam permainan*. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu memecah materi kompleks menjadi unit-unit kecil yang lebih mudah dicerna.

Selain itu, terjadi perubahan perilaku belajar yang signifikan. Ketika pembelajaran berlangsung tanpa *Blooket*, *siswa cenderung keluyuran dan rame sendiri, tetapi saat Blooket digunakan, keramaian kelas tetap terjadi namun fokusnya bergeser pada diskusi materi antar siswa*. Perhatian siswa lebih terpusat pada soal-soal yang muncul di layar dibandingkan ketika menjelaskan dengan metode ceramah.

Temuan ini sejalan dengan teori Hattie & Donoghue (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran mendalam terjadi ketika siswa tidak sekadar mengingat fakta (surface learning), tetapi mampu mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada melalui pemrosesan aktif. Dalam konteks ini, *Blooket* menyediakan pengulangan aktif yang memaksa siswa untuk terus merekonstruksi pemahaman mereka setiap kali menjawab soal. Fullan, Quinn, & McEachen (2020) juga menegaskan bahwa pembelajaran bermakna dalam kerangka *Deep Learning* mensyaratkan adanya keterlibatan kognitif tingkat tinggi, yang dalam penelitian ini difasilitasi oleh desain soal yang tidak hanya pada level hafalan tetapi juga analisis sederhana. Meskipun demikian, beberapa siswa mengakui bahwa hanya mengandalkan *Blooket* belum cukup untuk benar-benar memahami materi secara mendalam, sehingga diperlukan penjelasan tambahan dari guru.

Pengalaman Emosional Positif (Positive Emotional Experience)

Aspek emosional menjadi salah satu temuan paling menonjol dalam penelitian ini. Hampir seluruh siswa yang diwawancarai menyatakan perasaan senang, bersemangat, dan tidak bosan selama mengikuti pembelajaran dengan *Blooket*. Ungkapan seperti *sangat setuju, tambah seru, saya sangat senang dan bahagia, serta pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan muncul berulang kali*. Siswa yang sebelumnya merasa malas karena hanya mendengarkan ceramah mengaku lebih cepat paham ketika materi disajikan melalui permainan. Elemen poin dan papan peringkat (*leaderboard*) juga membangkitkan emosi positif *siswa merasa bangga dan termotivasi ketika berada di peringkat pertama, namun tidak menunjukkan kekecewaan berlebihan jika berada di posisi bawah*. Sikap sportif ini mengindikasikan bahwa kompetisi yang dirancang dalam *Blooket* berlangsung sehat dan tidak menimbulkan kecemasan.

Temuan ini memperkuat hasil penelitian Amanda & Susanti (2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi melalui *Blooket* mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya elemen tantangan yang sesuai kemampuan, pengumpulan poin sebagai bentuk apresiasi, serta umpan balik instan yang membuat siswa merasa dihargai. Adiningsih & Sulus (2024) juga menemukan bahwa

lingkungan belajar yang rendah tekanan (*low-threat environment*) yang diciptakan oleh gamifikasi dapat mengurangi beban afektif (kecemasan, takut salah), sehingga siswa lebih berani mengambil risiko intelektual. Dalam penelitian ini, siswa mengakui bahwa kegagalan dalam menjawab soal tidak dianggap memalukan karena merupakan bagian dari proses bermain.

Namun demikian, perlu dicatat bahwa intensitas emosi positif cenderung menurun pada pertemuan ketiga dan keempat dibandingkan pertemuan pertama. Hal ini mengindikasikan adanya efek kebaruan (*novelty effect*) yang mulai berkurang seiring waktu. Guru perlu memvariasikan mode permainan atau menambah tingkat kesulitan soal untuk mempertahankan keterlibatan emosional siswa.

Interaksi Sosial-Kolaboratif (Social and Collaborative Interaction)

Temuan ketiga menunjukkan bahwa *Blooket* mendorong terjadinya interaksi sosial yang lebih intensif dibandingkan pembelajaran konvensional. Siswa melaporkan bahwa mereka berdiskusi dengan teman sekelompok untuk menentukan strategi permainan, saling membantu menjawab soal yang sulit, dan bertukar informasi tentang materi ekonomi. Seorang siswa menyatakan, *Sama teman-teman juga bisa diskusi*. Perbandingan antara kelas dengan dan tanpa *Blooket* sangat kontras: ketika menggunakan *Blooket*, kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih aktif dan antusias; sedangkan tanpa *Blooket*, pembelajaran terasa monoton dan kurang interaktif.

Kompetisi yang muncul dalam permainan ternyata tidak bersifat individualistis. Sebaliknya, kompetisi justru menjadi perekat sosial karena siswa saling mendukung dan bertukar informasi. Misalnya, dalam mode *Gold Quest*, siswa yang memiliki poin banyak cenderung menjadi target "pencurian" oleh teman lain, namun hal ini disikapi dengan tawa dan semangat untuk berusaha lebih keras. Dinamika ini menunjukkan bahwa *Blooket* berhasil menciptakan iklim kelas yang kolaboratif tanpa menghilangkan unsur kompetisi sehat.

Temuan ini selaras dengan salah satu pilar Deep Learning yaitu Collaboration (kolaborasi) sebagaimana dikemukakan Fullan et al. (2020) bahwa siswa perlu belajar bekerja sama dalam tim, saling menghormati, dan mencapai tujuan bersama. Siregar & Hasibuan (2022) juga menemukan bahwa model Deep Learning efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar, meskipun dalam penelitian mereka belum menggunakan media gamifikasi. Dalam konteks ini, *Blooket* bertindak sebagai cognitive tool yang memicu diskusi dan negosiasi makna antar siswa, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman konseptual mereka.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Dari implementasi tersebut di temukan pula beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat di dalam pelaksanaannya, berikut adalah faktornya

Faktor pendukung

Berdasarkan wawancara dan observasi, ditemukan tujuh faktor yang mendukung keberhasilan implementasi.

Pertama, sistem poin dan peringkat. Seluruh siswa yang diwawancarai menyebut poin dan *leaderboard* sebagai pemicu semangat. Mereka berlomba-lomba menjawab dengan benar dan cepat agar berada di peringkat atas. Namun, siswa juga menunjukkan sportivitas dengan tidak kecewa berat ketika kalah. Faktor ini sejalan dengan teori gamifikasi Sailer & Homner (2020) bahwa elemen kompetisi yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan motivasi tanpa menimbulkan efek negatif. Kedua, elemen permainan (game). Belajar melalui permainan dianggap lebih menyenangkan dibandingkan ceramah. Siswa mengaku tidak merasa terbebani karena materi disajikan dalam bentuk tantangan ringan. Bahkan, siswa yang biasanya malas menjadi lebih

bersemangat. Ketiga, kebaruan media. Sebagian besar siswa baru pertama kali menggunakan *Blooket*, sehingga rasa penasaran dan antusiasme tinggi. Seorang siswa berkata, "Karena baru pertama kali, jadi kayak *first try*." Namun, guru perlu mewaspadai bahwa efek kebaruan ini dapat menurun seiring waktu jika tidak divariasikan. Keempat, diskusi dan kolaborasi. *Blooket* mendorong siswa untuk berdiskusi, baik saat menentukan strategi maupun saat membahas jawaban soal. Kelas menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Kolaborasi ini memperkuat pemahaman melalui negosiasi makna antar siswa.

Kelima, kemandirian akademik. Siswa terdorong untuk jujur menguji kemampuan sendiri karena sistem *Blooket* tidak mengizinkan mencari jawaban di internet dengan mudah. Mereka mengakui bahwa ini melatih tanggung jawab pribadi. Keenam, penyederhanaan materi. Materi ekonomi yang panjang dan penuh istilah teknis diringkas menjadi butir-butir soal pendek. Siswa merasa lebih mudah mengingat poin-poin penting. Ketujuh, suasana kelas kondusif. Ketika *Blooket* digunakan, siswa tidak lagi sibuk dengan aktivitas di luar pembelajaran (keluyuran, bermain gawai sendiri). Fokus mereka tertuju pada permainan dan diskusi materi, menciptakan lingkungan belajar yang lebih terarah.

Faktor Penghambat

Di sisi lain, ditemukan enam faktor yang menghambat optimalisasi implementasi.

Pertama, pemahaman siswa masih pada level sedang. Siswa sendiri mengakui bahwa hanya mengandalkan *Blooket* belum cukup untuk benar-benar memahami materi secara mendalam. Ungkapan *kalaupun cuma mengandalkan Blooket belum tentu bisa apa memahami* muncul berulang. Hal ini mengonfirmasi bahwa *Blooket* lebih tepat berfungsi sebagai alat pengulangan dan asesmen formatif, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Ladia, Suryadi & Machmud (2024) juga mengingatkan bahwa kesenjangan level kognitif soal (jika hanya C1-C2) akan membuat hasil belajar tetap di permukaan (*surface*). Dalam penelitian ini, meskipun soal sudah mencakup level C3 dan C4, sebagian siswa masih kesulitan mencapai pemahaman mendalam tanpa penjelasan guru. Kedua, masalah koneksi internet. Jaringan yang tidak stabil menjadi keluhan utama. Beberapa siswa melaporkan bahwa ketika koneksi putus, mereka keluar dari aplikasi dan harus mengulang dari awal, yang menimbulkan frustrasi dan kehilangan waktu. Sekolah perlu menyediakan akses Wi-Fi yang lebih handal atau *mobile hotspot* cadangan.

Ketiga, batasan waktu (*timer*). Tekanan waktu membuat beberapa siswa terburu-buru dan cemas. Mereka mengaku cenderung menebak jawaban daripada menganalisis secara cermat. Ini adalah risiko umum dalam gamifikasi berbasis kecepatan. Guru dapat mengatasi dengan memilih mode permainan yang tidak terlalu mengutamakan kecepatan atau menyesuaikan durasi waktu.

Keempat, kurang familier dengan platform. Karena baru pertama kali digunakan, siswa memerlukan waktu adaptasi teknis. Pada pertemuan awal, beberapa siswa kebingungan cara bergabung atau mengganti nama panggilan. Hal ini menyita waktu belajar. Pelatihan singkat sebelum permainan dapat mengatasi masalah ini. Kelima, risiko terlalu fokus pada hiburan. Sebagian siswa mengaku bahwa asyiknya bermain membuat mereka lupa untuk mendalami materi. Pernyataan *enggak sulit, soalnya pakai game* mengisyaratkan bahwa tantangan kognitif bisa terabaikan. Guru perlu menekankan bahwa tujuan utama adalah pemahaman, bukan kemenangan. Keenam, ketergantungan pada perangkat. *Blooket* membutuhkan *smartphone*, laptop, atau tablet. Siswa yang tidak memiliki perangkat pribadi akan kesulitan. Di MAN 2 Bojonegoro, beberapa siswa bergantian menggunakan perangkat teman atau memanfaatkan fasilitas laboratorium komputer. Kebijakan peminjaman perangkat atau pembelajaran berkelompok dapat menjadi solusi.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini secara umum menunjukkan bahwa integrasi Deep Learning dan Blooket efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan interaksi sosial siswa. Namun, efektivitasnya dalam mencapai pembelajaran yang benar-benar mendalam masih bergantung pada sejumlah kondisi kritis. Paudia dkk. (2025) melaporkan bahwa kelas eksperimen dengan PBL berbantuan Blooket mencapai peningkatan hasil belajar dengan N-gain 0,72 (dari 33,50 menjadi 81,50), jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (N-gain 0,59). Perbedaan capaian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dan kualitas implementasi mempengaruhi hasil. Dalam penelitian kami, meskipun siswa merasa lebih termotivasi, persepsi mereka tentang pemahaman hanya berada di level sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa Blooket belum secara otomatis menghasilkan deep learning; diperlukan perancangan soal HOTS (C4-C6) dan refleksi yang lebih intensif.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan temuan Santi Dwi Rahmawati dkk. (2022) tentang penerapan kombinasi *Discovery Learning* dan *Problem Solving*. Dalam penelitian tersebut, proses pembelajaran berjalan baik dan lancar, siswa lebih aktif berdiskusi, serta persepsi siswa menunjukkan 89,3% sangat setuju bahwa model tersebut efektif digunakan. Persamaan dengan temuan kami terletak pada peningkatan keaktifan dan rasa senang siswa. Namun, perbedaan mendasar terletak pada peran teknologi. Pada model *Discovery Learning* dan *Problem Solving*, diskusi masih bersifat konvensional tanpa gamifikasi, sehingga tingkat keterlibatan emosional dan kecepatan umpan balik tidak setinggi ketika menggunakan *Blooket*. Sebaliknya, kelemahan *Blooket* berupa ketergantungan pada infrastruktur internet dan risiko fokus pada hiburan tidak ditemukan pada model kombinasi tersebut. Dengan demikian, integrasi *Deep Learning* dan *Blooket* menawarkan keunggulan pada aspek gamifikasi dan pengalaman afektif, namun model kombinasi *Discovery Learning* dan *Problem Solving* tetap menjadi alternatif yang andal ketika keterbatasan teknologi menjadi kendala utama.

Fullan, Quinn, & McEachen (2020) menekankan bahwa *Deep Learning* mensyaratkan pengembangan enam kompetensi (6Cs) secara simultan. Dalam penelitian ini, aspek *Critical Thinking* dan *Collaboration* teramat cukup baik, sementara *Creativity* dan *Citizenship* masih perlu ditingkatkan. Misalnya, siswa belum diajak untuk menciptakan solusi atas masalah ekonomi lokal (kreativitas) atau memahami dampak keputusan ekonomi terhadap masyarakat (kewarganegaraan). Penelitian lanjutan dapat merancang skenario *Blooket* yang lebih menantang pada kedua kompetensi tersebut. Temuan tentang faktor penghambat teknis (jaringan, perangkat, *timer*) sejalan dengan identifikasi Amanda & Susanti (2025) bahwa ketergantungan pada infrastruktur merupakan kelemahan utama *Blooket*. Di madrasah yang sering mengalami kendala sinyal, guru perlu memiliki rencana cadangan (*offline mode*, kertas kerja, atau permainan manual). Selain itu, kurang familiernya siswa dengan platform menunjukkan pentingnya pelatihan awal.

Refleksi pasca-permainan terbukti menjadi fase yang paling krusial namun paling rentan terlewat. Ladia et al. (2024) menyebutkan bahwa kesulitan transisi dari *game* ke refleksi merupakan tantangan terbesar dalam gamifikasi. Guru di MAN 2 Bojonegoro sudah melakukan refleksi, tetapi durasinya relatif singkat. Idealnya, refleksi memakan waktu yang cukup untuk menggali secara mendalam kesalahan konseptual dan aplikasi ke situasi nyata. Tanpa refleksi yang memadai, pengetahuan yang diperoleh siswa bersifat fragmen dan cepat lupa. Secara keseluruhan, model *Deep Learning* berbantuan *Blooket* memiliki potensi besar untuk mentransformasi pembelajaran ekonomi dari yang semula pasif dan membosankan menjadi aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan infrastruktur dan perlunya peningkatan kualitas desain pedagogis. Penelitian ini menegaskan bahwa teknologi hanyalah alat;

esensi pembelajaran terletak pada interaksi bermakna antara guru, siswa, dan materi, serta kemampuan guru memfasilitasi refleksi yang mendalam. Sebagaimana ditegaskan oleh Fullan et al. (2020), esensi *Deep Learning* bukan pada alatnya, melainkan pada perubahan paradigma belajar yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada transfer pengetahuan ke kehidupan nyata.

SIMPULAN

Implementasi *Deep Learning* berbantuan *Blooket* di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro berhasil menghadirkan tiga pilar pembelajaran mendalam: keterkaitan konsep baru dengan pengetahuan awal siswa, suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, serta meningkatnya diskusi kolaboratif antarsiswa. Keberhasilan ini ditopang oleh tujuh faktor: sistem poin dan peringkat, unsur permainan, kebaruan media, kemandirian akademik, penyederhanaan materi, interaksi sosial, dan iklim kelas yang kondusif. Sebaliknya, enam faktor menghambat optimalisasi model, yaitu pemahaman siswa yang masih dangkal, jaringan internet tidak stabil, tekanan waktu, ketidakterbiasaan dengan platform, kecenderungan fokus pada hiburan, serta ketergantungan pada perangkat pribadi. Dengan demikian, model ini efektif meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi pencapaian pembelajaran mendalam yang autentik sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kualitas butir soal, dan intensitas refleksi yang difasilitasi guru pasca-permainan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiningsih, K. R., & Sulur. (2024). Efektivitas penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal MIPA dan Pembelajaran*, 4(4), 1-9.
- Amanda, R., & Susanti, D. (2025). Efektivitas penggunaan asesmen berbasis game Blooket dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(9), 7.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). *A rich seam: How new pedagogies find deep learning*. London: Pearson.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2020). *Deep learning: Engage the world, change the world*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
- Hattie, J., & Donoghue, G. (2021). Learning strategies: A synthesis and conceptual model. *NPJ Science of Learning*, 6(1), 1-13.
- Kholidah, N. (2025). Pengaruh media pembelajaran game edukasi Blooket terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X-6 di SMA Negeri 2 Bojonegoro. *Prosiding IKIP PGRI Bojonegoro*, 3(1), 112-120.
- Ladia, S. F., Suryadi, E., & Machmud, A. (2024). Systematic literatur review perkembangan pembelajaran gamifikasi dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 491-502.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255-256.
- Luh De, L., Dewi, N. P. P. M. S., Dika, I. W., & Parwati, N. P. Y. (2025). Integrasi kecerdasan buatan (AI), deep learning dan sustainable development goals dalam pembelajaran ekonomi. *Jurnal PROSPEK: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.

- Rahmawati, S. D., Hidayat, T., & Rohman, N. (2022). Penerapan kombinasi model pembelajaran discovery learning dan problem solving pada pembelajaran ekonomi kelas VIII MTs Thoriqotul Falah. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumowa, S. V. T., Makkadafi, S. P., & Turista, D. D. R. (2025). Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan media game edukasi Blooket terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(1), 140-145.
- Siregar, R., & Hasibuan, S. (2022). Penerapan model deep learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ekonomi siswa madrasah aliyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*. (tersedia secara fisik)
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wang, Y., Tahir, R., & Chen, L. (2023). Learning analytics in gamified digital learning platforms: Evidence from classroom practice. *Computers & Education*, 194, 104684.
- Zalhairi, A., & Syamratulangi, S. (2025). Pengembangan e-booklet berbasis kearifan lokal dengan pendekatan pembelajaran mendalam pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa SMAN 3 Dompu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 21-35.