

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *DEEP
LEARNING* BERBANTU *BLOOKET* PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X-I MAN 2
BOJONEGORO**

SKRIPSI



**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk menempuh gelar sarjana Pendidikan**

**Oleh:
SETIA WAHYUNI
22210057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN DEEP
LEARNING BERBANTU BLOOKET PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X-I MAN 2
BOJONEGORO**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat
untuk menempuh gelar sarjana Pendidikan**

**Oleh:
SETIA WAHYUNI
22210057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PESETUJUAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Deep Learning* Berbantu *Blooket* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-I MAN 2 Bojonegoro", di susun oleh

Nama : Setia Wahyuni

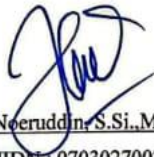
Nim : 22210057

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui dosen pembimbing dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 09 Juli 2026

Pembimbing I



Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd.
NIDN : 0703027002

Pembimbing II



Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd
NIDN : 0715068801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Deep Learning* Berbantu *Blooket* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-I MAN 2 Bojonegoro"

Nama : Setia Wahyuni

NIM : 22210057

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi
, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Kamis, tanggal 16 Juli 2026

Bojonegoro, 21 Juli 2026

Ketua


Dr. Ernia Dwi Saputra, S.Pd., M.H.
NIDN. 0707019001

Sekretaris


Nur Rohman, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0713078301

Penguji I


Dr. Ali Mujahidin, S.Pd., M.M.
NIDN. 0417078206

Penguji II


Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd.
NIDN. 0727128002

Rektor

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

MOTTO

"Hidup ini tidak mudah, dan segala sesuatunya tidak selalu berjalan lancar, tetapi kita harus lebih berani dan melanjutkan hidup."

"I have come to love myself for who I am, for who I was, and for who I hope to become"

Usaha membentuk kamu. Suatu hari kamu akan menyesal jika sekarang kamu tidak melakukan yang terbaik. Jangan berpikir bahwa ini sudah terlambat, tapi tetaplah berusaha untuk itu. Itu butuh waktu, tapi tidak ada satu pun yang menjadi semakin buruk jika berlatih. Jadi berlatihlah! Kamu mungkin akan merasa tertekan, tapi itu membuktikan bahwa kamu melakukan yang terbaik.

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah dianugerahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Lembaran karya sederhana ini dengan penuh rasa hormat, cinta, dan ketulusan saya persembahkan kepada:

1. IKIP PGRI Bojonegoro, tempat di mana perjalanan akademik ini dimulai, mimpi-mimpi dibangun, dan harapan diwujudkan melalui ilmu serta pengalaman yang berharga. Terima kasih telah menjadi almamater yang membentuk wawasan, karakter, dan langkah saya menuju masa depan yang lebih baik.
2. Bapak Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd. dan Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd., selaku dosen pembimbing, serta seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, yang dengan penuh dedikasi telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, motivasi, serta pengalaman selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan Bapak dan Ibu menjadi amal jariyah.
3. Diri saya sendiri (Setia Wahyuni), terima kasih telah bertahan dan terus melangkah di tengah berbagai tantangan. Terima kasih karena tidak memilih menyerah, tetap percaya pada setiap proses, serta terus berjuang hingga mampu menyelesaikan perjalanan ini. Semoga setiap langkah yang telah dilalui menjadi awal dari pencapaian yang lebih baik di masa depan.
4. Kedua orang tua tercinta, keluarga tersayang, dan keponakan-keponakan tercinta, terima kasih atas cinta, kasih sayang, doa yang tiada henti,

dukungan, serta pengorbanan yang telah menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah perjuangan saya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kalian.

5. Sahabat dan teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2022, serta keluarga besar MAN 2 Bojonegoro, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, motivasi, serta semangat yang telah diberikan dalam setiap proses perjalanan ini. Kehadiran kalian menjadi bagian yang berharga dan memberikan warna dalam setiap langkah hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Setia Wahyuni
NIM : 22210057
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul:

“Implementasi Model Pembelajaran *Deep Learning* Berbantu *Blooket* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-I MAN 2 Bojonegoro”.

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 07 juli 2025



Setia Wahyuni
NIM.22210057

ABSTRAK

Wahyuni, Setia. 2026. *Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning Berbantu Blooket Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-I MAN 2 Bojonegoro*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I: Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd., Pembimbing II: Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Deep Learning, Blooket, Hasil Belajar, Ekonomi.

Pembelajaran Ekonomi di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro cenderung monoton akibat dominasi metode ceramah konvensional dan pemanfaatan media digital yang kurang optimal, sehingga keterlibatan kognitif dan hasil belajar siswa rendah. Sebagai solusi, diintegrasikan model *Deep Learning* berbantu platform gamifikasi *Blooket*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses implementasi model tersebut serta memetakan faktor pendukung dan penghambatnya.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain deskriptif. Informan kunci terdiri dari guru Ekonomi dan lima siswa kelas X-I. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi analitik digital *Blooket*. Analisis data menerapkan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, dengan uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *Deep Learning* berbantu *Blooket* efektif merekonstruksi minat belajar dari demotivasi menjadi keterlibatan aktif, serta mengubah kegaduhan kelas menjadi diskusi kelompok terfokus (*peer discussion*). Mekanik gim seperti batasan waktu dan *leaderboard* berhasil memicu penalaran kritis, integritas mandiri, dan transisi pemahaman siswa menuju penguasaan konsep mendalam pada domain kognitif C1 dan C2 materi OJK dan Perbankan. Faktor pendukung utama meliputi kesiapan gawai siswa, desain instruksional guru yang taktis, dan umpan balik instan. Sementara itu, faktor penghambat mencakup *novelty effect* di awal sesi, sensitivitas aplikasi terhadap fluktuasi jaringan, serta dilema ketepatan versus kecepatan akibat batasan waktu yang ketat.

ABSTRACT

Wahyuni, Setia. 2026. *“The Implementation of Blooket-Assisted Deep Learning Model in Economics Subject for Class X-I at MAN 2 Bojonegoro.”* Undergraduate Thesis. Economic Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I: Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd. Advisor II: Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd.

Keywords: *Learning Model, Deep Learning, Blooket, Learning Outcomes, Economics.*

Economics learning in class X-I at MAN 2 Bojonegoro tended to be monotonous due to conventional lectures and sub-optimal digital media utilization, resulting in low cognitive engagement and student outcomes. As a solution, a Blooket-assisted Deep Learning model was integrated. This study aimed to describe the implementation process and map its supporting and inhibiting factors.

This study employed a qualitative approach with a descriptive design. Key informants included the Economics teacher and five students from class X-I. Data were collected through observation, in-depth interviews, and Blooket digital analytics. The data were analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana, with trustworthiness established through source and technical triangulation.

The results indicated that the Blooket-assisted Deep Learning model successfully shifted students' interest from demotivation into active engagement and transformed classroom noise into focused peer discussions. Gamification mechanics like time restrictions and live leaderboards stimulated critical reasoning, academic integrity, and deep conceptual mastery in C1 and C2 domains regarding OJK and Banking materials. The primary supporting factors were student device readiness, tactical instructional design, and instant feedback. Conversely, the inhibiting factors involved the initial novelty effect, system sensitivity to network fluctuations, and the speed-accuracy trade-off dilemma caused by strict time constraints.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Implementasi Model Pembelajaran Deep Learning Berbantu Blooket Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X-I MAN 2 Bojonegoro" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd., selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, dan dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan.
2. Ibu Dr. Ernia Duwi Saputi, M.H., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan arahan dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
3. Bapak Nur Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan dukungan kepada penulis selama menempuh pendidikan.

4. Bapak Ali Noeruddin, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Rika Pristian Fitri Astuti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, kesabaran, motivasi, perhatian, serta ilmu yang telah Bapak dan Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah meluangkan waktu dan tenaga hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen IKIP PGRI Bojonegoro, terima kasih atas dedikasi, ilmu, dan bimbingan yang telah menjadi bekal berharga dalam perjalanan akademik penulis.
6. Kepala MAN 2 Bojonegoro beserta segenap guru dan staf, khususnya guru mata pelajaran Ekonomi kelas X-I yang telah memberikan izin penelitian, bantuan, serta kerja sama yang luar biasa selama penulis melakukan penelitian.
7. Diri sendiri, terima kasih telah bertahan, terus berusaha menjadi versi terbaik dari hari ke hari, dan terus melangkah hingga mampu menyelesaikan perjalanan panjang ini. *Congratulations, you made it through!* Mari sambut langkah berikutnya dengan penuh semangat dan kesuksesan di masa depan.
8. Kedua orang tua tercinta, keluarga tersayang, serta keponakan-keponakan tersayang, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan yang tak ternilai. Kalian adalah anugerah terindah dan sumber kekuatan dalam setiap perjalanan hidup penulis.

9. Siswa-siswi kelas X-I MAN 2 Bojonegoro, yang telah bersedia menerima kehadiran penulis, berpartisipasi aktif, serta menjadi bagian penting dalam terwujudnya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.
10. Sahabat seperjuangan dan teman-teman penulis, terima kasih atas doa, semangat, dukungan, dan kebersamaan yang telah menjadi bagian dari perjalanan penulis hingga mencapai titik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Dalam proses penyusunannya, terdapat keterbatasan baik dari segi waktu, referensi, maupun pengalaman pribadi. Oleh karena itu, dengan rendah hati, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan penelitian ini di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi para pembaca, baik dalam ranah akademis maupun praktis. Semoga skripsi ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Pendidikan Ekonomi.

Bojonegoro, 09 Juli 2026

Setia Wahyuni
NIM. 22210057

DAFTAR ISI

HALAMAN PESETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR	15
A. Kajian Pustaka.....	15
B. Kerangka Teoritis	19
C. Kerangka Berfikir.....	33

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan Penelitian.....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Data dan Sumber Data Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data.....	39
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	47
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	36
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pencarian Data	71
Lampiran 2 Surat Izin Sekolah	72
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian	73
Lampiran 4 Validasi.....	74
Lampiran 5 Lembar Soal.....	78
Lampiran 6 Transkrip Wawancara	81
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	88
Lampiran 8 Dokumentasi.....	94
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	96
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	97
Lampiran 11 Kartu Selesai Bimbingan.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 tengah menghadapi tekanan transformasi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Laporan UNESCO (2021) dalam *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education* menegaskan bahwa sistem pendidikan global harus bergeser dari paradigma transmisi pengetahuan semata menuju pengembangan kompetensi yang bermakna, kolaboratif, dan berorientasi pada pemecahan masalah dunia nyata. Di tingkat nasional, tantangan serupa dihadapi oleh Indonesia.

Data dari Asesmen Nasional (AN) tahun 2023 yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di jenjang SMA/MA masih berada pada level literasi kognitif dasar, yakni sekadar mampu mengingat dan memahami informasi, namun kesulitan dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengaplikasikan pengetahuan ke dalam konteks baru. Kondisi ini mencerminkan krisis pembelajaran yang bersifat sistemik: pendidikan masih didominasi oleh pendekatan *surface learning* yang mengutamakan hafalan dan ketuntasan kurikulum, bukan pembangunan kompetensi mendalam yang dibutuhkan untuk menghadapi era disrupsi.

Fenomena ini tampak secara nyata di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada Januari

2026, peneliti menyaksikan langsung bagaimana proses pembelajaran Ekonomi berlangsung sepenuhnya dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Guru berdiri di depan kelas dan menyampaikan materi hampir sepanjang jam pelajaran, sementara siswa duduk pasif dengan ekspresi kosong atau melamun. Tidak ada pertanyaan spontan dari siswa, dan ketika guru melontarkan pertanyaan retorik, hanya satu atau dua siswa yang memberikan respons singkat yang cenderung bersifat hafalan. Interaksi benar-benar satu arah, tanpa diskusi kelompok, tanpa pemecahan masalah bersama, dan tanpa upaya menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

Kondisi ini berlangsung konsisten di setiap pertemuan, menciptakan suasana kelas yang monoton, interaksi satu arah dan jauh dari harapan pembelajaran abad ke-21. Lebih lanjut, data awal menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa kelas X-I pada materi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Perbankan berada di bawah rata-rata, di mana sebagian besar siswa tidak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang materi yang baru saja disampaikan. Materi tersebut hanya disampaikan dalam bentuk teori dan hafalan tanpa adanya simulasi, studi kasus, atau contoh nyata dari kehidupan sehari-hari, sehingga siswa menganggap ekonomi sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik untuk dipelajari.

Selain masalah pembelajaran, ada permasalahan lain di MAN 2 Bojonegoro, yaitu pemanfaatan media digital yang kurang optimal. Di

setiap kelas telah dilengkapi dengan *smart television* sebagai bentuk dukungan infrastruktur teknologi yang memadai. Masalah ini disebabkan oleh kendala teknis berulang seperti keterbatasan kabel konektor, ketidaksiapan perangkat pendukung, serta gangguan jaringan internet yang tidak stabil. Akibatnya, waktu pembelajaran lebih banyak dihabiskan untuk mengatasi masalah teknis daripada untuk proses belajar itu sendiri. Meskipun *smart television* sesekali berhasil digunakan, guru hanya menampilkan video dari YouTube tanpa sesi diskusi, tanya jawab, atau refleksi setelahnya.

Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran teknologi tidak serta-merta meningkatkan kualitas pembelajaran jika tidak diimbangi dengan perubahan strategi pedagogis yang bermakna. Di sisi lain, karakteristik siswa generasi Z di madrasah ini sangat lekat dengan dunia digital. Mereka tumbuh bersama gawai pintar, media sosial, dan aplikasi permainan daring yang memberikan umpan balik instan dan pengalaman interaktif. Namun, gaya mengajar yang masih konvensional menciptakan kesenjangan signifikan antara gaya hidup digital siswa di luar sekolah dengan pengalaman belajar di dalam kelas. Kesenjangan ini menjadi hambatan psikologis dan kultural yang membuat motivasi intrinsik belajar ekonomi terus menurun. Rahayu & Wardani (2023) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa ketidaksesuaian antara metode mengajar tradisional dengan karakteristik peserta didik modern yang melek digital merupakan

salah satu penyebab utama rendahnya keterlibatan kognitif dan afektif di kelas.

Menyikapi kondisi ini, diperlukan intervensi pedagogis yang mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih inklusif, interaktif, dan mendalam. Model *Deep Learning* yang digagas oleh Fullan, Quinn, & McEachen (2020) menawarkan kerangka yang tepat untuk menjawab tantangan tersebut. *Deep Learning* bukan sekadar penguasaan konten atau pencapaian skor tinggi dalam ujian, melainkan suatu proses holistik untuk membangun kapasitas siswa dalam menggunakan pengetahuan yang diperoleh guna memecahkan masalah dunia nyata yang kompleks. Model ini menekankan pengembangan enam kompetensi inti yang disebut 6Cs, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creativity* (kreativitas), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Character* (karakter), dan *Citizenship* (kewarganegaraan).

Hattie & Donoghue (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam terjadi ketika siswa melampaui fase sekadar tahu (*surface*) menuju fase “paham” (*deep*) dan mampu melakukan transfer pengetahuan ke situasi baru secara mandiri. Dalam konteks pembelajaran Ekonomi, model ini menuntut siswa untuk tidak hanya menghafal definisi inflasi atau mekanisme pasar, tetapi mampu menganalisis sebab-akibat, mengevaluasi kebijakan, dan mengambil keputusan rasional berdasarkan data dan fenomena nyata di sekitar mereka.

Untuk mendukung implementasi model *Deep Learning* secara efektif, dibutuhkan alat teknologi yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan kaya umpan balik. Salah satu solusi yang semakin terbukti efektif adalah integrasi gamifikasi melalui platform *Blooket*. *Blooket* adalah platform web berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru mengemas soal-soal Ekonomi ke dalam berbagai mode permainan kompetitif seperti *Tower Defense*, *Gold Quest*, dan *Battle Royale*. Elemen elemen permainan seperti poin, papan peringkat (*leaderboard*), hadiah virtual, dan umpan balik instan memberikan sensasi bermain sekaligus belajar yang sangat relevan dengan karakteristik generasi Z.

Menurut Rahayu & Wardani (2023), platform berbasis permainan seperti *Blooket* secara signifikan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena adanya elemen tantangan yang sesuai kemampuan, pengumpulan poin sebagai apresiasi, dan umpan balik instan. Lebih dari itu, *Blooket* menyediakan data evaluasi *real-time* yang komprehensif, mencakup akurasi jawaban per siswa dan per butir soal, kecepatan respons, serta identifikasi area kelemahan kelas secara agregat. Hal ini memungkinkan guru melakukan asesmen formatif yang cepat dan tepat sasaran, sejalan dengan prinsip personalisasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Febriani dkk. (2024) membuktikan bahwa ketika siswa merasa aman, diterima, dan terhibur dalam proses belajar, kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka meningkat secara signifikan karena beban afektif seperti kecemasan dan ketakutan terhadap kesalahan berkurang drastis.

Meskipun potensi teoritis dari integrasi *Deep Learning* dan *Blooket* sangat menjanjikan, terdapat kesenjangan literatur yang nyata dan signifikan. Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan menunjukkan beberapa keterbatasan. Siregar & Hasibuan (2022) membuktikan bahwa model *Deep Learning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Ekonomi di Madrasah Aliyah, namun penelitian tersebut tidak mengintegrasikan media gamifikasi digital sebagai alat pendukungnya. Chen & Li (2022) mengkaji efektivitas *Blooket* dalam pembelajaran bahasa dengan hasil yang positif pada motivasi dan retensi, namun tidak menyentuh pembelajaran Ekonomi yang bersifat abstrak dan analitis. Pratama & Sari (2023) mengintegrasikan *Blooket* dengan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Sejarah dan menemukan peningkatan hasil belajar kognitif dasar, namun bukan dalam kerangka 6Cs *Deep Learning*. Kholidah (2025) meneliti dampak *Blooket* pada hasil belajar Ekonomi di SMA Negeri 2 Bojonegoro melalui pendekatan kuantitatif eksperimen yang menunjukkan dampak positif, namun tidak mendeskripsikan proses dan pengalaman belajar secara mendalam.

Febriani dkk. (2024) membuktikan dampak *Blooket* pada retensi memori dan engagement dalam konteks IPS di jenjang SMP, namun berfokus pada aspek kognitif dasar, bukan transfer pengetahuan. Zalhairi & Syamratulangi (2025) mengembangkan media berbasis pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan efektivitas tinggi, namun bukan pada mata pelajaran Ekonomi. Dari pemetaan ini,

teridentifikasi tiga celah utama yang belum terjawab dalam literatur: (1) belum ada penelitian yang mengintegrasikan *Blooket* secara sistematis ke dalam kerangka model *Deep Learning* pada mata pelajaran Ekonomi di tingkat Madrasah Aliyah; (2) mayoritas penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yang hanya menangkap hasil akhir berupa skor, tanpa mendeskripsikan proses, dinamika interaksi, dan makna yang dibangun siswa selama pembelajaran; dan (3) gamifikasi umumnya hanya diposisikan sebagai aktivitas selingan (*ice breaking*) atau penutup pembelajaran, bukan sebagai instrumen kognitif yang terintegrasi secara berjenjang ke dalam setiap fase model *Deep Learning*.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, urgensi penelitian ini sangat tinggi dari dua sisi sekaligus, yakni sisi teoritis dan sisi praktis. Secara teoritis, penelitian ini hadir untuk menjembatani celah antara potensi ideal model *Deep Learning* dengan gamifikasi dan realitas implementasinya di lapangan, sekaligus mengisi kekosongan bukti empiris kualitatif yang kaya tentang bagaimana dan mengapa integrasi keduanya dapat berhasil atau gagal dalam konteks madrasah. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang direkomendasikan Sugiyono (2019), penelitian ini mampu menangkap nuansa halus yang tidak terdeteksi oleh angka, seperti ekspresi pencerahan siswa, hambatan psikologis dan kultural, serta dinamika sosial yang membentuk proses belajar.

Secara praktis, kebutuhan akan panduan yang kontekstual dan berbasis bukti sangat mendesak bagi para guru di lingkungan Madrasah

Aliyah. Banyak guru mengaku hanya mendapatkan pelatihan teknis pengoperasian aplikasi tanpa dibekali kerangka pedagogis yang memadai tentang cara mengintegrasikan teknologi ke dalam model pembelajaran tertentu. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi *roadmap* konkret bagi guru Ekonomi di MAN 2 Bojonegoro dan madrasah lainnya dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya mengejar ketuntasan kurikulum, tetapi juga membangun pemahaman konseptual mendalam dan kompetensi abad ke-21. Kebutuhan ini selaras dengan arah kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, fleksibel, relevan dengan konteks lokal, dan berorientasi pada Profil Pelajar Pancasila.

Sebagaimana ditegaskan oleh Pratama dkk. (2024), pembelajaran yang mendalam hanya dapat terjadi jika siswa terlibat aktif sebagai subjek yang memiliki kendali atas proses belajarnya. Oleh karena itu, dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab keilmuan, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian yang sistematis dan mendalam mengenai implementasi model *Deep Learning* berbantu *Blooket* di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro, dengan harapan hasil penelitian ini dapat memberikan dampak positif yang nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah tersebut pada khususnya, dan bagi dunia pendidikan Indonesia pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, berikut ini merupakan rumusan masalahnya :

1. Bagaimana implementasi model *Deep Learning* yang diintegrasikan dengan platform *Blooket* dalam pembelajaran Ekonomi di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi keberhasilan Implementasi *Deep Learning* dengan *Blooket* di kelas X-I MAN 2 Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, berikut ini merupakan tujuan dari penelitian ini :

1. Mendeskripsikan dan menganalisis proses implementasi model pembelajaran *Deep Learning* yang diintegrasikan dengan platform *Blooket* pada mata pelajaran Ekonomi, guna memotret transformasi langkah-langkah pembelajaran dari metode konvensional menuju ekosistem digital yang bermakna.
2. Mengidentifikasi serta memetakan faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi keberhasilan integrasi model *Deep Learning* dengan *Blooket*, guna memberikan evaluasi kritis terhadap kesiapan sarana, guru, dan respon siswa di lingkungan MAN 2 Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi spesifik terhadap pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam konteks konvergensi pedagogi dan teknologi digital. Penelitian ini

berpotensi mengisi tiga celah utama dalam literatur: pertama, dengan memperkaya model integrasi antara kerangka pedagogis makro (*Deep Learning*) dan alat gamifikasi mikro (*Blooket*), sehingga menghasilkan suatu kerangka operasional yang kontekstual.

Kedua, penelitian ini memberikan bukti empiris kualitatif yang mendalam tentang mekanisme dan dinamika gamifikasi dalam pembelajaran mata pelajaran konseptual (Ekonomi) di lingkungan pendidikan khusus (Madrasah Aliyah), yang selama ini masih jarang dikaji. Ketiga, temuan dari penelitian ini dapat memperkuat validitas ekologis (*ecological validity*) model *Deep Learning* dengan menunjukkan bagaimana kompetensi 6Cs dapat diwujudkan dan diamati dalam setting kelas nyata di Indonesia, sekaligus menawarkan perspektif metodologis kualitatif yang kaya untuk mengeksplorasi proses dan makna di balik intervensi teknologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru:
- b. Menginspirasi guru untuk berinovasi menggunakan teknologi sederhana (*Blooket*) guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam, tidak hanya pada mata pelajaran Ekonomi tetapi juga mata pelajaran lainnya.

Meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

c. Bagi Sekolah

Memberikan data empiris dan rekomendasi kepada pihak madrasah (kepala sekolah, pengawas, komite) untuk mendukung kebijakan pelatihan guru, pengadaan infrastruktur teknologi, dan pengembangan kurikulum yang lebih inovatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar atau referensi untuk penelitian lanjutan, baik yang bersifat pengembangan (R&D) untuk membuat model yang lebih tersistem, maupun penelitian eksperimen untuk menguji efektivitasnya secara kuantitatif pada populasi dan konteks yang lebih luas.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka sistematis dan kontekstual yang mengatur alur interaksi antara guru, siswa, dan lingkungan. Dari sudut pandang peneliti, model ini berfungsi sebagai katalis pengembangan 6C (berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, karakter, kewarganegaraan) melalui sintaks yang saling terkait mulai dari masalah kontekstual, eksplorasi gamifikasi, diskusi kolaboratif, hingga refleksi. Dengan demikian, model pembelajaran menjadi

jembatan yang mengubah tujuan pendidikan menjadi pengalaman belajar mendalam dan bermakna.

2. *Deep Learning*

Deep learning atau pembelajaran mendalam merupakan proses belajar yang menghasilkan pemahaman yang kokoh, tahan lama, dan dapat ditransfer ke konteks baru. Berbeda dengan *surface learning* (hafalan jangka pendek), *Deep learning* terjadi ketika siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi mampu menghubungkan informasi baru dengan struktur pengetahuan yang sudah ada, menerapkannya dalam situasi nyata, serta merefleksikan makna dan nilai dari proses belajar tersebut.

Dalam model pembelajaran dengan sintaks penyajian masalah kontekstual ekonomi, eksplorasi gamifikasi Blooket, diskusi kolaboratif, dan refleksi, deep learning dibangun melalui empat pilar utama yaitu :

- a. Aktivasi struktur kognitif : Masalah kontekstual memicu skemata awal siswa.
- b. Elaborasi aktif : Gamifikasi mendorong eksplorasi mendalam melalui tantangan berulang.
- c. Interaksi sosial : Diskusi kolaboratif memfasilitasi negosiasi makna antar siswa.
- d. Meta-kognisi : Refleksi menumbuhkan kesadaran akan proses berpikir dan nilai yang terkandung.

3. Platform *Blooket*

Sebuah aplikasi web berbasis gamifikasi yang difungsikan sebagai media pembelajaran interaktif utama dalam model pembelajaran *Deep Learning*. Peneliti menyiapkan kuis dengan soal-soal materi ekonomi, yang kemudian diakses dan dimainkan oleh siswa dalam berbagai mode permainan.

4. Hasil belajar siswa

Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini didefinisikan sebagai penguasaan intelektual dan kapasitas penalaran siswa kelas X MAN 2 Bojonegoro terhadap materi Ekonomi (OJK dan Perbankan) yang diukur melalui kualitas respons saat menjawab soal-soal pada platform Blooket. Fokus utama hasil belajar ini bukan pada perolehan skor, melainkan pada kemampuan siswa yang mencakup dua domain utama, yaitu C1 (Mengingat) dan C2 (Memahami). Ketepatan siswa diamati melalui kemampuan mengingat kembali tugas, fungsi, dan wewenang OJK serta jenis-jenis perbankan (C1), sekaligus kemampuan menjelaskan, mengklasifikasikan produk perbankan, dan menginterpretasikan peran OJK dalam industri keuangan (C2) yang disajikan dalam butir soal. Hasil belajar kognitif ini menunjukkan transisi pemahaman siswa dari sekadar ingatan jangka pendek (*surface learning*) menuju penguasaan konsep yang mendalam dan bermakna (*deep learning*), yang teramati melalui stabilitas ketepatan jawaban dan argumentasi kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran Ekonomi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai bidang studi pada kurikulum kelas X-I di MAN 2 Bojonegoro yang mengkaji perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan melalui penguasaan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sistemik, dan logis. Secara operasional, fokus mata pelajaran ini diarahkan pada materi-materi fundamental seperti mekanisme pasar, elastisitas, inflasi, dan literasi keuangan yang menuntut kemampuan analisis kognitif tinggi untuk menghubungkan teori buku teks dengan fenomena sosial-bisnis di dunia nyata.

Ekonomi dalam konteks penelitian ini tidak lagi diposisikan sebagai deretan definisi yang bersifat verbalistik, melainkan sebagai media latihan berpikir kritis di mana butir-butir soal yang disajikan melalui platform *Blooket* berfungsi untuk menguji ketajaman penalaran ekonomi siswa. Dengan demikian, mata pelajaran Ekonomi menjadi objek materi untuk mengamati transformasi pemahaman siswa dari sekadar pengetahuan permukaan menuju penguasaan struktur ekonomi yang mendalam, fungsional, dan dapat diaplikasikan dalam pengambilan keputusan finansial sehari-hari.