YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i6.7819

PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BERBASIS DIGITAL *BLOOKET* MATERI FASE PERKEMBANGAN ISLAM DI NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Development of Digital Evaluation Media Using Blooket on the Topic of the Phases of Islamic Development in the Archipelago to Increase Students 'Learning Interest

Norheni Aulia & Jasiah
UIN Palangka Raya
nrhniaulia05@gmail.com; jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Sep 24, 2025	Oct 17, 2025	Oct 29, 2025	Nov 3, 2025

Abstract

This study is motivated by the low student interest in the Islamic Cultural History (SKI) subject at MA Darul Ulum Palangka Raya, which is attributed to the use of conventional evaluation methods and the limited application of interactive digital media. The aim of this research is to develop and assess the feasibility of a digital evaluation medium using Blooket as an interactive alternative for SKI learning. The method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research subjects included media experts, content experts, and 20 students from class XII C. Instruments consisted of validation sheets and student response questionnaires. Validation results showed that Blooket received a score of 95% from media experts and 90% from content experts, categorized as "Highly Valid "and "Feasible."Field trials indicated a significant

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

increase in student learning interest, with an average score of 4.68 in the "Very High ”category. These findings demonstrate that Blooket is effective as an interactive and enjoyable evaluation tool that enhances student participation in SKI learning. The implications of this study support the adoption of game-based digital evaluation media as an innovative alternative in Islamic Religious Education, particularly in SKI, to boost student motivation and engagement in the digital era.

Keywords: Blooket; Evaluation Media; SKI; Learning Interest; Digital Learning; R&D

Abstrak: Penelitian ini didasari oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Darul Ulum Palangka Raya, yang disebabkan oleh penggunaan metode evaluasi konvensional dan minimnya pemanfaatan media digital interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media evaluasi berbasis digital menggunakan *Blooket* sebagai alternatif evaluasi yang interaktif dalam pembelajaran SKI. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate). Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan 20 siswa kelas XII C. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi dan angket respons siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Blooket* memperoleh nilai sebesar 95% dari ahli media dan 90% dari ahli materi, yang dikategorikan sebagai “Sangat Valid ”dan “Layak”. Uji coba lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan, dengan skor rata-rata 4,68 dalam kategori “Sangat Tinggi”. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Blooket* efektif sebagai sarana evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI. Implikasi dari penelitian ini mengarah pada penerapan media evaluasi digital berbasis permainan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran SKI, untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di era digital.

Kata Kunci: *Blooket*; Media Evaluasi; SKI; Minat Belajar; Pembelajaran Digital; R&D

PENDAHULUAN

Media pembelajaran diera digital saat ini menjadi salah satu unsur yang penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar (Zaifullah et al., 2021; Lanani, 2023). Dengan adanya media pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk berpikir lebih nyata, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, adanya media pembelajaran dapat mempermudah dalam menjadikan bahan ajar lebih sederhana (R. Aulia et al., 2021; Anam, 2021; Maulana & Arini, 2024).

Guru harus mampu dalam menggunakan teknologi sehingga dapat menciptakan suasana yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus mampu dalam menggunakan teknologi sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa (Lestari et al., 2023; Zulvyanti & Mas ’ula, 2024). Dengan adanya Media pembelajaran yang

digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini justru dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dinilai sangat efektif untuk minat belajar mereka (Listya & Widodo, 2023; Munawir et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa guru dituntut untuk kreatif dalam mengelola pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi Pendidikan (Goli & Achadi, 2023; Fadillah et al., 2024).

Metode pembelajaran SKI dalam praktiknya selama ini masih banyak menggunakan metode caramah yang cenderung monoton dan bersifat satu arah (Izzah et al., 2023; Vebrianto & Anwar, 2025). Materi SKI dalam proses pembelajarannya juga sering diidentikkan dengan hafalan dan sejarah-sejarah yang berkaitan dengan zaman kenabian sehingga dapat membuat siswa merasa bosan (Pinta et al., 2024; Sapitri et al., 2025). Hal tersebut menjadikan seorang guru harus cerdas dan mampu menciptakan inovasi yang menarik sehingga pembelajaran SKI tersebut bisa disenangi oleh siswa. Jika pembelajaran SKI kurang menarik, hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta mengurangi *efektivitas* proses pembelajaran secara keseluruhan (N. Aulia et al., 2025).

Wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru yang mengajar mata pelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya ibu MN pada tanggal 12 September 2025 didapati salah satu permasalahan dalam pembelajaran SKI yaitu siswa masih cenderung kurang memperhatikan guru dalam penyampaian materi karena dianggap relatif bosan, sehingga ketika dilakukannya evaluasi untuk menilai hasil pemahaman siswa, kebanyakan dari siswa nilai nya tidak mencapai KKM. Kemudian wawancara dilakukan lagi kepada 2 siswa bernama AR dan CP di MA Darul Ulum kelas XII C. Mereka menyebutkan bahwa pemahaman terkait dengan materi SKI itu lumayan sulit karena materi nya condong pada materi mengingat. Hal demikian lah yang membuat siswa pada saat evaluasi mendapatkan nilai yang rendah. Tidak hanya itu, bentuk soal yang berupa essay juga membuat penalaran siswa menjadi kurang apalagi ketika evaluasi itu dilakukan dengan lisan.

MA Darul Ulum Palangka Raya dalam penerapan media pembelajaran terutama untuk mata pelajaran SKI sudah menggunakan media akan tetapi masih jarang digunakan. Untuk kegiatan evaluasi juga masih berupa pemberian soal secara tertulis dan juga siswa menjawab soal secara lisan. Sehingga evaluasi pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan tradisional. Adapun beberapa media yang pernah digunakan adalah berupa video pembelajaran, PPT dan google *classroom*. Sedangkan penggunaan media digital berbasis web masih belum pernah digunakan.

Dari fenomena yang ada tersebut, peneliti menilai pentingnya pengggunaan media digital dalam pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat belajar siswa. Peneliti menawarkan media pembelajaran digital berbasis game *Blooket* yang dapat dijadikan alternatif evaluasi pembelajaran, dengan digunakannya media ini siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti dan mendengarkan pembelajaran SKI karena di akhiri dengan evaluasi menarik yang pastinya membuat siswa menjadi senang dalam menggunakannya (Nurani, 2022).

Penggunaan media *Blooket* untuk evaluasi ini didasari oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Blooke*t cocok dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar dari siswa. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung bahwa penggunaan *Blooket* dapat meningkatkan minat belajar siswa antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Jasiah (2024) mengembangkan *Game Blooket* pada materi Fiqih Muamalah dan terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa dari 50% menjadi 90%. Media tersebut dinyatakan sangat valid dengan nilai ahli materi 90,5% dan ahli media 91,76%.

2. Fajar & Surawan (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media *Blooket* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa melalui fitur interaktif seperti kuis, mode permainan, dan *leaderboard* yang menciptakan suasana belajar menyenangkan dan kompetitif.

3. Krisnawati & Prabowo (2025) meneliti penggunaan Game *Blooket* hasilnya menunjukkan bahwa *Blooket* efektif meningkatkan motivasi, pemahaman, dan interaksi siswa dalam belajar melalui pendekatan kompetisi yang menyenangkan.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Blooket* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen (59) lebih tinggi daripada kelompok kontrol (54).

5. Penelitian yang dilakukan Pratiwi et al (2025) membuktikan bahwa penggunaan game *Blooket* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Setiap individu memiliki dorongan pribadi untuk terhubung dengan sesuatu yang ada di sekitarnya. Ketika suatu hal memberikan rasa menyenangkan, maka individu tersebut cenderung akan menunjukkan minat terhadap hal tersebut. Minat dapat diartikan sebagai rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas atau objek tertentu (Yuliawan et al., 2023; Ariyani & Jasiah, 2024).

Namun berdasarkan penelusuran literatur, penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran SKI masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada mata pelajaran umum atau fiqih. Dengan demikian terdapat kesenjangan penelitian dalam penerapan media *Blooket.* Penelitian ini menawarkan *novelty* atau kebaruan melalui pengembangan Game *Blooket* sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran SKI yang menyenangkan bagi siswa. Keunikan penelitian ini terletak pada media yang digunakan, yaitu pemanfaatan *Blooket* sebagai platform game *edukatif* yang belum banyak diaplikasikan dalam pembelajaran SKI terutama untuk melakukan evaluasi.

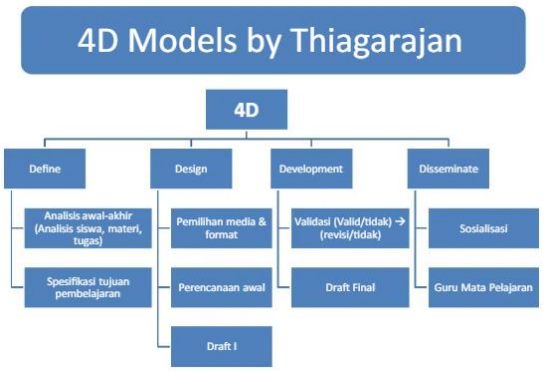
Evaluasi pembelajaran SKI saat ini yang cenderung menggunakan metode konvensional berupa tes tertulis, terkadang dianggap monoton. Dengan menggunakan *Blooket*, evaluasi pembelajaran dapat dikemas secara *interaktif, kompetitif*, dan berbasis teknologi digital, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya integrasi nilai-nilai keislaman ke dalam format game digital, yang memungkinkan siswa belajar sekaligus berefleksi melalui pengalaman bermain. Hal ini menjadikan penelitian ini bukan hanya sekadar penerapan teknologi, tetapi juga sebuah inovasi dalam pembelajaran SKI yang menyesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik generasi digital saat ini.

Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan dan kelayakan media evaluasi digital *Blooket* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Fase Perkembangan Islam di Nusantara. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media evaluasi berbasis *Blooket* yang menarik dan interaktif untuk pembelajaran SKI, mengetahui tingkat kelayakan media *Blooket* berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, serta melihat respon siswa terhadap penggunaan media Blooket sebagai evaluasi pembelajaran SKI. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan bagi lembaga pendidikan, sekolah, guru dan siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan desain penelitian yang digunakan yaitu tahapan 4D. Berdasarkan pendapat dari Thiagarajan dalam Sugiyono (2023). 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop dan Disseminate.* Proses tahapan 4D terdiri dari empat langkah yaitu mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan.

Model tahapan 4D ini dianggap layak digunakan untuk penelitian awal yang berkaitan dengan suatu pengembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Indaryanti et al (2025) yang mengatakan bahwa model 4D memiliki rincian uraian yang lengkap dan teratur. Selain itu model ini juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang valid, efektif dan juga praktis (Baydoun et al., 2022). Adapun alur dalam perkembangan ini antara lain:



Gambar 1. Model 4D *(Define, Design, Develop, Disseminate)*

Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Ulum Palangka Raya, Jl Dr. Murjani Gang Sari 45, Kelurahan Pahandut, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah. Adapun yang menjadi subjek penelitian pengembangan media ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek validasi produk berupa ahli materi dan ahli media. Sedangkan subjek uji coba produk adalah seluruh siswa kelas XII C MA Darul Ulum Palangka Raya yang berjumlah sebanyak 20 orang. Penelitian dilakukan selama 10 hari mulai dari persiapan hal yang diperlukan oleh peneliti pada tanggal 13 September 2025 sampai 22 September 2025 dimulai dari observasi awal analisis sampai pada tahap pengumpulan data oleh peneliti.

Tahap *Define*, peneliti melakukan tiga proses analisis pada bagian awal sebelum dilakukannya pengembangan yaitu analisis siswa, analisis kebutuhan, dan analisis materi. Analisis siswa dilakukan melalui masing-masing siswa untuk mengetahui bagaimana karakteristik mereka. Pada tahap ini minat belajar penting untuk dijadikan sebagai tolak ukur dalam memahami karakteristik siswa. Hal ini dilakukan agar dapat memprediksi atau melihat tingkat antusias dari siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah apa saja yang terdapat dalam proses pembelajaran dikelas XII C MA Darul Ulum Palangka Raya. Masalah ini diatasi dengan melakukan wawancara bersama guru yang mengajar mata pelajaran SKI di kelas XII C MA Darul Ulum Palangka Raya. Kemudian wawancara tentang praktik pembelajaran yang dilakukan, metode

dan media apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Materi yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah Fase perkembangan Islam di Nusantara. Analisis materi dilakukan untuk mengenali Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum yang digunakan.

Selanjutnya tahap *Design,* pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan terkait dengan media yang akan dikembangkan. Dalam hal ini peneliti membuat sebuah media berbasis digital yaitu *Blooket* yang digunakan dalam pengembangan media. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Gold Quest*. Mode permainan *Gold Quest* merupakan salah satu game paling populer di Blooket karena mengandung unsur strategi, keberuntungan, dan kompetisi yang tinggi antar pemain (Febriana & Pujosusanto, 2023). Selain itu peneliti juga membuat modul ajar yang dijadikan acuan untuk guru dalam mengajar sehingga dapat berurutan sesuai dengan tahapan dan instrumen untuk mengumpulkan data, yang kemudian diperiksa oleh validator yang ahli pada bidang masing-masing.

Tahap *Development* (pengembangan), di tahap ini peneliti melakukan uji validasi materi dan media untuk mengetahui apakah media yang diajarkan sudah sesuai dan untuk mengetahui terkait dengan kelayakan media blooket yang akan digunakan untuk evaluasi pembelajaran SKI di MA Darul Ulum Palangka Raya. Berdasarkan hasil validasi Bersama ahli validator masing-masing diperoleh skor yaitu Ahli materi skor kesesuaian materi adalah 90% yang menunjukkan bahwa materi tergolong *sangat sesuai* di ajarkan pada jenjang MA kelas XII. Sedangkan hasil ahli media mendapat skor 95% dengan komentar "Gambar perlu di sesuaikan pada materi yang di buat menjadi soal". Berdasarkan hasil validasi media tersebut sudah menunjukkan bahwa validasi media tergolong ke dalam media yang *sangat layak* untuk diuji coba pada sekolah.

Tahap terakhir adalah *Disseminate,* tahapan ini bertujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan cara implementasi media blooket secara langsung pada pembelajaran SKI materi "Fase perkembangan Islam di Nusantara". Setelah media dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, peneliti di bantu oleh guru mata pelajaran SKI untuk melaksanakan uji coba pengembangan media di kelas XII C dengan jumlah siswa yang mengikuti evaluasi menggunakan media tersebut adalah sebanyak 25 siswa. Adapun alur pelaksanaan pada tahap *Disseminate* ini yaitu evaluasi dilakukan 25 menit sebelum pembelajaran selesai, setelah guru selesai menjelaskan materi kemudian dilanjutkan dengan evaluasi menggunakan media *blooket* yang sudah disiapkan peneliti. Soal yang dibuat

berdasarkan dari materi yang diberi oleh guru SKI dan materi yang memang sudah dijelaskan. Peneliti kemudian menyiapkan untuk evaluasi yang ditampilkan pada LCD Proyektor lalu meminta siswa untuk menyiapkan hp nya masing-masing dan membuka menu utama blooket untuk login pada *barcode* yang sudah disediakan.

Kegiatan evaluasi berlangsung dengan suasana yang berbeda dari biasanya. Siswa tampak antusias, aktif, dan penuh semangat mengikuti permainan kuis interaktif. Hal tersebut karena sambil mengerjakan soal, siswa juga sambil menyelesaikan permainan untuk menambah poin sehingga melatih daya ingat dan kecepatan dalam mengerjakan soal. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena muncul minat dari siswa untuk menjawab dengan benar dan cepat. Guru juga merasa terbantu karena penggunaan *Blooket* ini memberikan kemudahan karena hasil evaluasi dari siswa langsung muncul. Dengan demikian, guru dapat melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus mengidentifikasi bagian-bagian yang masih perlu ditegaskan kembali (Saputri & Jasiah, 2025).

Hasil implementasi ini menunjukkan bahwa media *Blooket* dapat digunakan secara efektif sebagai evaluasi pembelajaran setelah penyampaian materi. Guru menyampaikan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan variasi dalam evaluasi, dan membantu guru dalam menilai hasil belajar dengan cara yang menyenangkan serta efisien (Anwar & Jasiah, 2025). Langkah ini menandai bahwa tahap disseminate telah terlaksana dengan baik, karena media tidak hanya berhenti pada uji coba terbatas, melainkan dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran (Susilo et al., 2022; Johni et al., 2024).

HASIL

Hasil Validasi Media

Validasi Media di lakukan pada tanggal 15 September 2025 untuk menilai aspek tampilan, suara, dan warna pada media *Blooket*. Validasi media akan didapatkan dari hasil angket yang akan dihitung menggunakan Skala Likert, yang menunjukkan bahwa pemberian skor pada tingkat Sangat Setuju (SS) pointnya adalah 4, Setuju (S) pointnya adalah 3, Kurang Setuju (KS) adalah pointnya 2, dan Tidak Setuju (TS) pointnya adalah 1. Berdasarkan hasil penilaian menggunakan skala Likert, diperoleh rata-rata skor 95% dengan kategori sangat valid.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Total Skor	Ket
1	Tampilan	95	Sangat Valid
2	Suara	94	Sangat Valid
3	Warna	96	Sangat Valid
Total	**-**	**95%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media diketahui bahwa media *Blooket* dinilai sangat layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Aspek tampilan, warna dan suara semuanya memperoleh kategori sangat valid, menandakan bahwa media sudah menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Catatan dari ahli media agar beberapa ilustrasi disesuaikan dengan konteks materi SKI.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli untuk menilai penyajian materi, isi materi, dan kesesuaian soal pada mata pelajaran SKI. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Total Skor	Ket
1	Penyajian Materi	89	Sangat Valid
2	Isi Materi	89	Sangat Valid
3	Kesesuaian Soal	94	Sangat Valid
Total	**-**	**90%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi dalam media *Blooket* materi sudah sesuai dengan CP dan TP SKI. Ahli materi menilai penyajian soal menarik dan mudah dipahami siswa, sarannya agar setiap soal tetap mempertahankan nilai-nilai keislaman dan konsteks SKI.

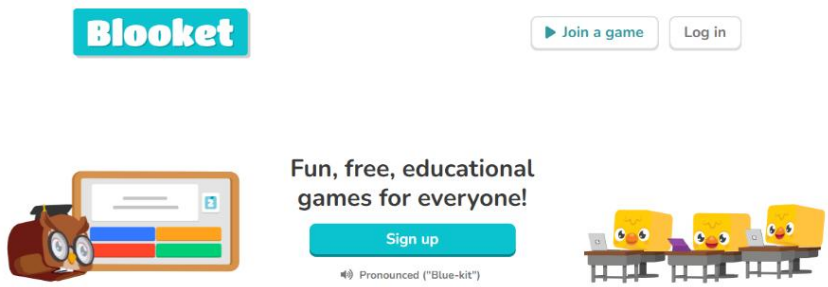
Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan pada tanggal 19 September 2025 di kelas XII C dengan jumlah siswa 20 orang. Uji coba dilakukan setelah pembelajaran SKI. Soal pada media *Blooket* terdiri dari 10 soal dengan jenis permainan yang dipilih *Gold Quest*. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap media evaluasi *Blooket* setelah digunakan dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,68 yang termasuk kategori sangat tinggi.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media *Blooket*

No	Aspek yang dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Kesenangan belajar dengan Blooket	4.7	Sangat tinggi
2	Minat dalam mengikuti pembelajaran	4.6	Sangat tinggi
3	Ketertarikan terhadap permainan *Gold Quest*	4.8	Sangat tinggi
4	Pemahaman terhadap materi melalui media Blooket	4.6	Sangat tinggi

Berdasarkan Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Media *Blooket* seluruh aspek termasuk kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa media Blooket mampu meningkatkan kesenangan, minat belajar serta pemahaman siswa terhadap materi Fase Perkembangan Islam di Nusantara.



Gambar 2. Tampilan awal media evaluasi digital Blooket

Pada tahap uji coba, peneliti menggunakan mode permainan *Gold Quest*. Dalam mode *Gold Quest*, guru menjadi host yang mengatur jalannya permainan dan menampilkan soal sesuai materi pembelajaran. Sementara itu, siswa berperan sebagai pemain yang harus menjawab soal dengan benar untuk memperoleh kesempatan membuka kotak harta karun. Adapun mekanisme permainan *Gold Quest* adalah:

1. Guru menampilkan game *Blooket* pada layar proyektor kemudian meminta siswa untuk scan barcode yang sudah di tampilkan.

2. Siswa kemudian membuka web *Blooket* dan join pada game dengan barcode yang ada.

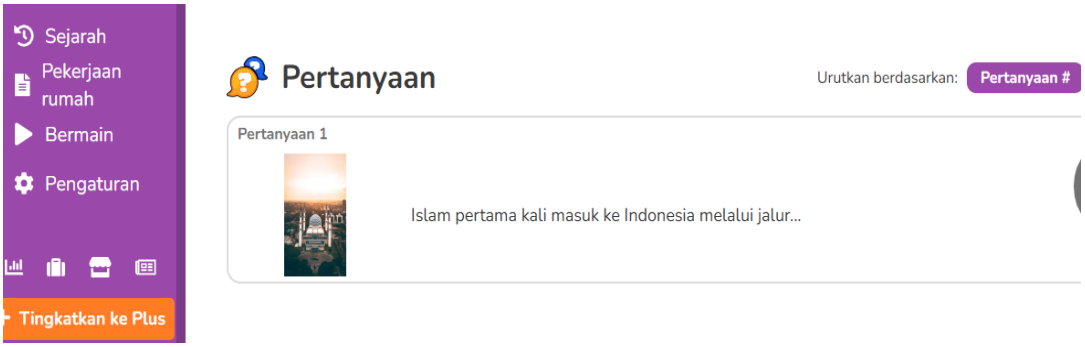
3. Siswa menjawab soal masing-masing secara individu.

4. Setiap kali siswa menjawab dengan benar, mereka mendapat kesempatan memilih salah satu dari tiga kotak harta karun (*chest*).

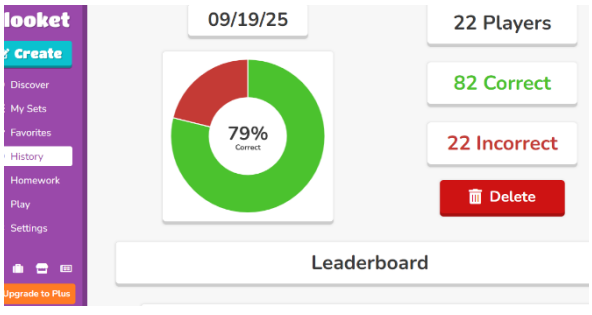
5. Isi kotak harta karun bersifat acak, dapat berupa Tambahan emas dalam jumlah tertentu, Kesempatan mencuri emas dari pemain lain, dan Kesempatan menukar emas dengan pemain lain.

6. Permainan berakhir setelah semua soal selesai dijawab, dan pemenang ditentukan dari jumlah emas terbanyak yang berhasil dikumpulkan siswa. Melalui mekanisme ini, siswa tidak hanya dituntut menjawab soal dengan benar, tetapi juga diajak untuk menyusun strategi karena isi kotak harta karun tidak dapat diprediksi.

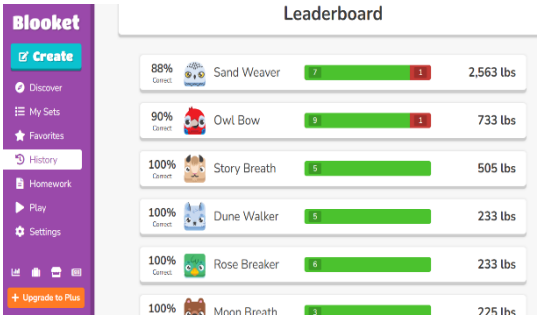
Berdasarkan hasil observasi dan angket yang diberikan setelah uji coba, respon siswa terhadap penggunaan Game Blooket mode *Gold Quest* sangat positif. Siswa terlihat antusias, bersemangat, dan aktif selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran Ketika di akhiri dengan evaluasi yang tidak hanya menjawab pertanyaan yang ada, tapi siswa juga bisa sambil menyelesaikan permainan yang ada.



Gambar 3. Contoh Pertanyaan Evaluasi dalam media *Blooket*



Gambar 4. Tampilan Diagram Papan Skor hasil evaluasi siswa pada media *Blooket*



Gambar 5. Tampilan Nilai Akhir yang diperoleh siswa pada media *Blooket*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket sangat valid dan efektif, akan tetapi terdapat beberapa kendala teknis yang ditemukan selama implementasi di kelas antara lain:

1. Beberapa siswa mengalami keterlambatan koneksi internet saat bergabunng dalam permainan

2. Sebagian perangkat siswa ada yang kurang mendukung karena penyimpanan penuh dan menyebabkan hp jadi lemah sehingga siswa ada yang keluar dari permainan sebelum evaluasi selesai

3. Waktu pelaksanaan kuit perlu disesuaikan dengan kondisi kelas agar seluruh siswa dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu jam pembelajaran berakhir

Kendala yang ada tersebut tidak mengurangi efektivitas pelaksanaan evaluasi yang dilakukan, akan tetapi jadi bahan masukan untuk penyempurnaan media pada tahap pengembangan selanjutnya. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan penggunaan media *Blooket* sangat layak digunakan dengan skor rata-rata di atas 90%. Respon siswa terhadap penggunaan media juga sangat positif dengan kategori sangat tinggi. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan *Blooket* mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana evaluasi yang interaktif dalam pembelajaran SKI Di MA Darul Ulum Palangka Raya.

PEMBAHASAN

Analisis Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media evaluasi digital *Blooket* memperoleh penilaian sangat valid dari ahli media dengan skor 95% dan ahli materi dengan skor 90%. Respon siswa terhadap penggunaan media mencapai rata-rata 4.68 yang termasuk kategori Sangat Tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media *Blooket* mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

Peningkatan minat belajar ini disebabkan oleh karakteristik *Blooket* yang menggabungkan unsur permainan dengan evaluasi. Fitur yang ada dalam media ini sepeerti *Gold Quest, Classic Mode, Cafe Game* dll menjadikan proses penilaian seperti bermain, sehingga siswa jadi tidak merasa tertekan dalam mengikuti evaluasi. Suasana pembelajaran yang

interaktif juga mendorong siswa untuk aktif dalam menjawab soal serta berusaha untuk mendapatkan skor tertinggi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar harus bervariasi dan interaktif, sehingga sebagai seorang guru yang dituntut untuk aktif dan kreatif dalam mengelola pembelajaran maka harus mampu menciptakan inovasi yang menarik (Sastafiana et al., 2024). Tampilan pada media yang berwarna cerah, animasi sederhana dan efek suara yang menyenangkan menambah motivasi siswa untuk berpartisipasi. Berdasarkan teori belajar kontruktivisme, menunjukkan bahwa siswa belajar lebih bermakna ketika terlibat aktif dan mendapatkan pengalaman belajar langsung dalam proses pembelajaran (Budiyono, 2020).

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* mampu meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran SKI. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sari & Jasiah (2024) yang juga mengembangkn media *Blooket* pada fikih muamalah dan terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa dari 50% menjadi 90%. Demikian pula penelitian oleh Fajar & Surawan (2025) menemukan bahwa *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui fitur kuis interaktif dan mode permainan yang kompetitif. Krisnawati & Prabowo (2025) serta Rahmawati et al (2025) juga melaporkan bahwa *Blooket* berpengaruh positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman materi melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini memperkuat hasil penelitian yang dilakukan bahwa penggunaan *Blooket* sebagai media evaluasi digital bukan hanya membantu guru menilai hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif dan bermakna. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung bahwa penelitian sebelumnya dan menegaskan bahwa integrasi media digital seperti *Blooket* merupakan inovasi yang efektif dalam pembelajaran SKI.

Media Blooket ini terbukti mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Siswa terlihat aktif, fokus, dan antusias saat mengikuti pembelajaran karena diakhiri dengan evaluasi dalam bentuk permainan. Tampilan pada game *Blooket* ini juga memiliki visual yang menarik, terdapat sistem poin dan kompetisi yang sehat antara siswa. Dengan demikian penggunaan media *Blooket* efektif sebagai media evaluasi dalam pembelajaran sehingga media yang mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna pada mata pelajaran SKI. Kebaruan penelitian ini terletak pada

penerapannya dalam konteks pembelajaran SKI, di mana *Blooket* belum banyak digunakan sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini menjelaskan bahwa media berbasis game juga efektif untuk pembelajaran yang berorientasi pada nilai-nilai keislaman.

Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* dalam kegiatan evaluasi dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dalam mengintegrasikan *Blooket* dalam kegiatan penilaian harian atau ujian formatif. Selain sebagai evaluasi pembelajaran, *Blooket* juga berfungsi sebagai media pembelajaran aktif untuk berfikir kritis dan berkompetensi secara sehat.

Penerapan media *Blooket* dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar. Dari sisi teknologi pendidikan hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis digital efektif dalam mendukung pembelaajran dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih bermakna, koontekstual dan interaktif.

A. Aulia & Hikmat (2023) mengungkapkan Penggunaan media *Blooket* juga mendorong siswa agar mampu berpikir secara cepat dan tepat. Dalam evaluasi siswa tidak hanya dituntut untuk menjawab soal akan tetapi juga mengumpulkan koin yang menjadi tambahan skor. Kegiatan evaluasi seperti ini menjadikan siswa rajin dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran SKI dapat dinilai sebagai mata pelajaran yang menyenangkan karena adanya konsep *belajar sambil bermain*.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatassan. Pertama, pelaksanaan uji coba hanya dilakukan pada satu kelas Di MA Darul Ulum Palangka Rata dengan jumlah siswa yang relatif sedikit, sehingga hasil penelitian masih dianggap terbatas. Kedua, penelitian ini hanya menilai aspek kelayakan media dan respon siswa, belum mengukur secara langsung peningkatan hasil belajar kognitif. Ketiga, kendala teknis seperti jaringan internet dan keterbatasan perangkat siswa menjadi hambatan dalam pelaksanaan kuis berbasis online.

Keterbatasan ini dapat dijadikan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian dalam jangkauan yang lebih luas, melibatkan banyak sekolah dan meneliti dampak media *Blooket* terhadap aspek hasil belajar siswa pada pembelajaran. Inovasi

media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan agar sesuai dan relevan dengan perkembangan zaman saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media evaluasi berbasis *Blooket* dalam pembelajaran SKI. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata 90% yang masuk dalam kategori Sangat Valid dan uji lapangan juga menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa dengan rata-rata respon mencapai 4,68 yang termasuk dalam kategori Sangat Tinggi. Penggunaan media *Blooket* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena diakhiri dengan evaluasi yang seru. Guru juga menjadi terbantu ketika menggunakan media *Blooket* dalam evaluasi karena nilai siswa yang mengikuti evaluasi langsung ada.

Media Blooket mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat antara masing-masing siswa. Inovasi ini mendukung pembelajaran abad 21 di mana siswa diberi ruang untuk belajar secara aktif dengan penggunaan teknnologi.

Dengan demikian, media Blooket dapat dijadikan alternatif media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan relevan. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media *Blooket* pada materi dan jenjang yang berbeda, serta dapat meninjau pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa baik secara kognitif maupun afektif siswa lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, S., & Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–357. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Ariyani, N., & Jasiah, J. (2024). Efektivitas Game Blooket pada Model Borg and Gall terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Hidayatul Muhajirin. *Yasin*, *4*(6), 1816–1828. https://doi.org/10.58578/yasin.v4i6.4500

Aulia, A., & Hikmat, A. (2023). Pengaruh media blooket terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *20*. https://doi.org/https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28104

Aulia, N., Azis, A., Ningsih, N. W., & Hidayah, N. (2025). *Pengembangan Media Berbasis Game Wordwall Pada Pembelajaran Pai Di Kelas Viii Smp 1 Nu Palangka Raya*. *2*(5), 8–15. https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jpmi

Aulia, R., Nasrun, N., Iskandi, I., & Rizki, M. T. (2021). Peran Media Dalam Pembelajaran Mufrodar. *Al-Mu 'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *I*(2), 39–48. https://doi.org/https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i2.2051

Baydoun, E., Mesmar, J., Beydoun, A. R., & Hillman, J. R. (2022). An overview of research and development in academia. *Higher Education in the Arab World: Research and Development*. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-80122-9_2

Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, *6*(2), 300. https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475

Fadillah, ah, Wasith Achadi, M., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2024). Kurikulum Merdeka: Analisis Implementasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *13*(2), 2547–2656. https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.642

Fajar, M. A., & Surawan, S. (2025). Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Sains Student Research*, *3*(5), 442–451. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i5.5627

Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilanmembaca Bahasa Jerman Kelas XI SMA Semester II Di Media Blooket. *E-Book Journal Laterne*, *12*(02), 2. https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525

Goli, N. H., & Achadi, M. W. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Pada Kelas 10 Di Ma 1 Yogyakarta. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, *3*(3), 2503–3506. https://doi.org/https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/JMPI/article/view/196

Indaryanti, R. B., Harsono, H., Sutama, S., Murtiyasa, B., & Soemardjoko, B. (2025). 4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review. *Jurnal Kajian Ilmiah*, *25*(1), 91–98. https://doi.org/10.31599/na7deq07

Izzah, N., Sahlan, M., & Hadi, S. (2023). Evaluasi Fun Learning Pembelajaran SKI pada Generasi Alpha di MI Al Fitroh. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(2), 173–186. https://doi.org/10.60132/jip.v1i2.42

Johni, M. A., Zakir, S., Efriyanti, L., & Darmawati, G. (2024). Perancangan Kuis Digital Berbasis Gamifikasi Menggunakan Blooket pada Mata Pelajaran Informatika di SMP N 3 Bukittinggi. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, *5*(3), 939–946. https://doi.org/10.51178/jsr.v5i3.2116

Krisnawati, K., & Prabowo, R. R. (2025). Penggunaan Game Blooket Di Website Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Smp Negeri 19 Surabaya. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, *5*(03), 48–55. https://doi.org/10.69957/relasi.v5i03.1846

Lanani, K. (2023). Belajar Berkomunikasi Dan Komunikasi Untuk Belajar Dalam Pembelajaran Matematika. *Infinity Journal*, *2*(1), 13. https://doi.org/10.22460/infinity.v2i1.21

Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, *7*(1), 34. https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43

Listya, A., & Widodo, D. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Open Science Framework*, 1–7.

Maulana, H. S., & Arini, N. W. (2024). Pengembangan Media Blooket Web Game untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas I Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *9*(3), 1547–1553. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1157

Maulida Sari, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 118–134. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1481

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, *9*(1), 63–71. https://doi.org///dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828 Peran

Nurani, I. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Visual Pokok Bahasan Sintesis Protein Untuk Sma. *Jurnal VARIDIKA*, *28*(1), 90–95. https://doi.org/10.23917/varidika.v28i1.1961

Pinta, A. R., Karim, H. A., & Trisna, L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa di SMPN 3 Kecamatan Guguak. *Ta 'rim : Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, *Vol. 5*(No. 1), 126–134. https://doi.org/https://doi.org/10.59059/tarim.v5i1.983

Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Attalina, S. N. C. (2025). Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, *2*(2), 769–777. https://doi.org/10.61253/70yd3a15

Rahmawati, A., Rasmitadila, & Rachma, F. M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Blooket terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Kelas IV Di SDN Tajur 1. *Karimah Tauhid*, *4*(5), 2629–2640. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.19083

Sapitri, W., Khaerunisa, F., Billa, S., Sofyan, R., Syukur, S. A., Hidayat, M., & Muhamad, M. (2025). Hubungan metode pembelajaran guru dengan minat belajar sisa pada mata pelajaran SKI. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, *5*(5). https://doi.org/10.59818/jpi.v5i5.2017

Saputri, M. J., & Jasiah, J. (2025). Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur 'an Hadist. *Jurnal Sains Student Research*, *3*(1), 407–416. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3529.

Sastafiana, F., Eka Saputri, M., & Nur Mufidah, L. L. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, *2*(2), 20–29. https://doi.org/10.56404/tej.v2i2.84

Sugiyono, S. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) (S. Y. Suryandari (ed.); 1st ed.)*. Alfabeta CV.

Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. *ICCD (International Conference on Community Development), 4*(1), 501–506. https://doi.org/https://doi.org/10.33068/iccd.v4i1.512

Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTsN 1 Bengkalis : Analisis Kesulitan Siswa dalam Memahami Materi dan Solusinya. *Studi Guru Dan Pembelajaran*, *8*(2), 937–951. https://doi.org/https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6319

Wahid Khoirul Anam. (2021). Efektifitas Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 34–52. https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.49

Yuliawan, E., Sofyan, A., & Ilham, I. (2023). Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Tanjung Jabung Timur Ely. *Jurnal Cerdas Sifa*, *01*(01), 1–10. https://doi.org/10.22437/csp.v12i2.26925

Zaifullah, Cikka, H., & Kahar, M. I. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Guru Tua : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 9–18. https://doi.org/https://core.ac.uk/download/pdf/483327019.pdf

Zulvyanti, R., & Mas 'ula, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sdn Sawojajar 5. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan…*, *4*(5). https://doi.org/10.17977/um065.v4.i10.2024.13