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.v4i6.4500

EFEKTIVITAS *GAME BLOOKET* PADA MODEL BORG AND GALL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MTS HIDAYATUL MUHAJIRIN

The Effectiveness of Blooket Games in the Borg and Gall Model on Students' Learning Interest at MTs Hidayatul Muhajirin

Nili Ariyani & Jasiah
IAIN Palangka Raya
niliariani48@gmail.com; jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Nov 27, 2024	Dec 11, 2024	Dec 23, 2024	Dec 28, 2024

Abstract

This research focuses on developing Blooket-based educational games as learning aids for Muamalah Fiqh material, aimed at class IX students at MTs Hidayatul Muhajirin. The methodology used is Research and Development (R&D) based on the Borg and Gall model. Even though this model includes ten stages, the research only utilized two main steps, namely the development stage and the implementation stage. A total of 26 class IX students were involved as participants in this research. Data was obtained by filling out a questionnaire which was distributed online using Google Form after implementing the learning media. Additionally, analysis of student feedback was conducted to gain additional insights. Based on the analysis results, it was found that the application of Blooket significantly increased students' enthusiasm for learning. The average student interest score before using this media was 65, and increased to 93 after its implementation. Students also stated that the Blooket game made the learning process more interesting and efficient. The results of this research

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

indicate that Blooket can function as an innovative learning media that is effective in increasing learning motivation. In the future, it is hoped that this media can provide great benefits for the teaching and learning process at MTs Hidayatul Muhajirin and become an inspiration for the development of similar media.

Keywords: Blooket, Effectiveness, Student Learning Interest

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan edukatif berbasis Blooket sebagai alat bantu pembelajaran untuk materi Fikih Muamalah, yang ditujukan kepada siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin. Metodologi yang digunakan adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model Borg dan Gall. Meskipun model ini mencakup sepuluh tahapan, penelitian hanya memanfaatkan dua langkah utama, yakni tahap pengembangan dan tahap implementasi. Sebanyak 26 siswa kelas IX terlibat sebagai partisipan dalam penelitian ini. Data diperoleh melalui pengisian angket yang disebarkan secara daring menggunakan Google Form setelah penerapan media pembelajaran tersebut. Selain itu, analisis umpan balik siswa dilakukan untuk mendapatkan wawasan tambahan. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa penerapan Blooket secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Rata-rata skor minat belajar siswa sebelum menggunakan media ini adalah 65, dan meningkat menjadi 93 setelah penerapannya. Siswa juga menyatakan bahwa permainan Blooket membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket dapat berfungsi sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Ke depannya, diharapkan media ini dapat memberikan manfaat besar bagi proses belajar mengajar di MTs Hidayatul Muhajirin dan menjadi inspirasi untuk pengembangan media sejenis

Kata Kunci: Blooket, Efektivitas, Minat Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peranan krusial dalam sistem pendidikan di Indonesia, terlebih lagi di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital saat ini. Diharapkan, pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa. Dengan hadirnya teknologi, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan besar dalam dunia pendidikan saat ini sangat dipengaruhi oleh revolusi teknologi pada era industri, yang mengubah pandangan pendidikan dari sekadar mentransfer informasi menjadi usaha untuk melatih siswa dalam keterampilan literasi digital, pemecahan masalah, dan pengembangan kreativitas. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa. Dengan berkembangnya teknologi, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien,

serta membantu siswa memahami materi secara optimal. Salah satu inovasi teknologi terkini dalam penilaian pembelajaran adalah penggunaan platform game Blooket. Blooket memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan kuis melalui pendekatan play-based learning, dengan berbagai pilihan mode permainan, memungkinkan siswa untuk memilih metode yang lebih menyenangkan dan bervariasi. Platform ini, yang dikenal sebagai platform pembelajaran yang intuitif, dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti evaluasi pembelajaran, tugas rumah, dan lain sebagainya. Dengan adanya permainan daring, Blooket menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Platform ini menawarkan hingga 14 jenis permainan berbeda, membantu siswa tetap tertarik dan tidak cepat merasa bosan (Nabila & Nurhamidah, 2024).

Dalam proses belajar mengajar, penting untuk memahami perkembangan siswa. Dengan fitur analisis kinerja yang tersedia di Blooket, guru dapat mengevaluasi aspek yang memerlukan perhatian lebih. Data yang diperoleh memungkinkan guru merancang strategi pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, platform ini memberi kebebasan kepada pendidik untuk menyesuaikan penggunaannya dengan kurikulum yang berlaku. Blooket juga memiliki keunggulan karena dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, memberikan tantangan bagi guru untuk mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran (Fadli & Marazaenal Adipta, 2024). Metode pengembangan pendidikan Borg and Gall adalah pendekatan yang terstruktur, dengan tujuan menciptakan produk pembelajaran berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam hal media pembelajaran, model ini mencakup tahap-tahap seperti identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, dan evaluasi. Dengan menerapkan model Borg and Gall, efektivitas Blooket sebagai media pembelajaran digital bisa ditingkatkan. Misalnya, melalui tahap analisis kebutuhan, pengembang dapat memahami apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi, sehingga Blooket dapat dirancang untuk mendukung tujuan pendidikan yang lebih modern dan memenuhi standar kurikulum yang berlaku..

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. Menurut pandangan (Jannah et al., 2022), minat siswa muncul ketika mereka merasa tertarik pada sesuatu, terutama jika hal tersebut dianggap relevan dengan kebutuhannya atau memiliki makna bagi dirinya. Kondisi ini mendorong siswa untuk memiliki niat mempelajari hal tersebut (Karisma

et al., 2022). Ada lima indikator utama yang sering digunakan untuk mengamati minat belajar siswa, yaitu: rasa senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, dan hasil belajar (Fitria, 2019). Namun, penting untuk dicatat bahwa tidak semua indikator ini akan muncul secara bersamaan pada setiap siswa (Siburian et al., 2023). Guru dapat melakukan pengamatan terhadap indikator-indikator ini untuk mengidentifikasi siswa dengan minat belajar yang tinggi dan memberikan dukungan yang tepat sesuai kebutuhan mereka (Sitaasih, 2020).

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan mengarahkan perhatian pada bagaimana konten permainan edukatif, seperti Blooket, dapat dirancang agar lebih efektif dan relevan. Validasi media pembelajaran berbasis permainan menjadi langkah krusial untuk menilai pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar siswa. Salah satu cara yang banyak digunakan untuk mengevaluasi media ini adalah melalui kuesioner, yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana media tersebut mendukung interaksi antar siswa (Viranny & Wardhono, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa kuis interaktif dalam permainan Blooket tidak hanya mengurangi kecemasan belajar, tetapi juga secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Penyesuaian media dengan kebutuhan siswa meliputi berbagai aspek, seperti kesesuaian konten dengan kurikulum, tingkat kesulitan bahasa, dan kecocokan penggunaan bahasa. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya elemen permainan dalam pembelajaran digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif (Nooviar et al., 2024).

Validasi media memiliki tujuan utama untuk memastikan bahwa permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran tetap sejalan dengan nilai-nilai budaya, terutama saat media tersebut diterapkan pada topik yang bersifat sensitif. Media pembelajaran yang telah divalidasi dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini, permainan Blooket dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan pendekatan teknologi pendidikan yang dirancang secara sistematis menggunakan model Borg dan Gall, sebagaimana dijelaskan dalam kajian tentang efektivitas teknologi pendidikan (Ernawati, 2017). Penelitian tersebut mengkaji "Penggunaan Game Blooket pada Model Borg dan Gall Terhadap Minat Belajar Siswa di MTs Hidayatul Muhajirin" untuk mengevaluasi sejauh mana permainan ini mampu meningkatkan minat belajar siswa. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada para pendidik untuk memanfaatkan teknologi secara lebih optimal dalam pembelajaran, serta menjadi panduan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen yang dilaksanakan pada siswa kelas IX di MTs Hidayatul Muhajirin, berlokasi di Jl. Sakan VII, Kelurahan Langkai, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Kegiatan penelitian dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2024, mulai pukul 09.00 hingga 11.00 WIB. Sampel penelitian melibatkan 26 siswa dari kelas IX-A, yang menerima perlakuan berupa pembelajaran dengan media Blooket pada topik Muamalah, sesuai dengan model pengembangan Borg and Gall. Data hasil belajar dikumpulkan melalui soal pilihan ganda yang disebarkan menggunakan Google Form. Adapun populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IX pada semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025.



Gambar 1. Observasi Di Kelas IX MTS Hidayatul Muhajirin

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan utama untuk menghasilkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga memiliki mutu yang terjamin. Dalam prosesnya, penelitian ini menerapkan model pengembangan Borg and Gall, yang dirancang secara khusus untuk menciptakan produk di bidang pendidikan (Rustamana et al., 2024). Pendekatan Borg and Gall memberikan panduan bertahap bagi peneliti maupun guru dalam merancang media pembelajaran, sehingga hasilnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa secara optimal (Nafilah et al., 2023). Model ini terdiri dari beberapa langkah utama yang dirancang untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan relevan dan efektif.

1. **Analisis Kebutuhan**

   Langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran adalah melakukan analisis kebutuhan, dengan menggunakan pendekatan model Borg

and Gall. Tahap ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam terkait hambatan, kebutuhan, dan harapan siswa serta guru dalam proses pembelajaran. Melalui analisis tersebut, media pembelajaran dapat dikembangkan secara lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan. Analisis kebutuhan ini dirancang untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi Fikih Muamalah, mencari metode yang dapat meningkatkan minat belajar mereka, serta menentukan kebutuhan guru dalam mendukung aktivitas pembelajaran. Pada tahap awal, dilakukan survei dan diskusi bersama siswa dan guru di MTs Hidayatul Muhajirin. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa siswa sering kesulitan memahami materi Fikih Muamalah karena banyaknya konsep abstrak yang harus dikuasai, seperti khiyar, qirad, dan jual beli. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton sering dianggap kurang menarik, sehingga memengaruhi motivasi siswa untuk belajar secara optimal.

2. **Pengembangan Media**

Setelah menyelesaikan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Penelitian ini menghasilkan media berupa game interaktif berbasis kuis bernama Blooket, yang sudah dikenal luas di kalangan siswa sebagai platform yang menarik (Munawaroh et al., 2024). Proses pengembangan Blooket dilakukan melalui berbagai langkah berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan. Materi Fikih Muamalah diubah menjadi kumpulan soal dan skenario yang relevan untuk diintegrasikan ke dalam permainan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang dengan pendekatan menarik dan kontekstual, seperti studi kasus tentang khiyar, simulasi transaksi jual beli, serta ilustrasi penerapan konsep Qirad. Pengembangan game pembelajaran ini berfokus pada kebutuhan siswa, memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya relevan tetapi juga efektif dalam mendukung proses belajar mengajar (Sumardin et al., 2024).

3. **Uji Coba Awal**

Setelah pengembangan media pembelajaran berupa game Blooket selesai, langkah berikutnya adalah melakukan tahap uji coba awal. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media sebelum diterapkan secara luas. Dengan melibatkan sekelompok kecil siswa, kelemahan media dapat diidentifikasi, umpan balik diperoleh, dan perbaikan dilakukan sesuai kebutuhan. Tahap ini dirancang untuk memastikan bahwa media tidak hanya memenuhi standar pendidikan, tetapi juga

relevan dan menarik bagi siswa. Pada tahap ini, game Blooket diuji coba secara terbatas dengan beberapa siswa. Uji coba awal memiliki tiga tujuan utama: pertama, untuk memastikan bahwa soal-soal dalam game mudah dipahami oleh siswa dan selaras dengan materi Fikih Muamalah; kedua, mengevaluasi kelancaran game dari sisi teknis dan desain interaktifnya; dan ketiga, menilai apakah game mampu menarik minat siswa dan meningkatkan antusiasme mereka terhadap pembelajaran. Hasil dari uji coba awal ini menjadi pedoman penting untuk menyempurnakan media pembelajaran. Dengan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi, media diharapkan dapat lebih efektif dalam meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari materi Fikih Muamalah.

4. Implementasi

Tahap implementasi merupakan langkah di mana media pembelajaran, dalam hal ini *game Blooket,* mulai diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, siswa diajak bermain game sambil mempelajari materi Fikih Muamalah. Tujuan utama implementasi adalah untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa serta mengukur sejauh mana media tersebut dapat membantu mereka memahami materi yang diajarkan. Penerapan game Blooket di kelas menunjukkan hasil positif, yaitu peningkatan motivasi belajar siswa dan pemahaman yang lebih baik terhadap materi Fikih Muamalah (Lutfiani et al., 2022). Tahap implementasi dirancang dengan menyertakan lokakarya atau sesi pelatihan terstruktur bagi para guru, bertujuan untuk membantu mereka dalam menyusun modul pengajaran yang sistematis serta menetapkan tujuan pembelajaran dengan terorganisasi (Jamaludin & Henderi, 2024). Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, game Blooket digunakan selama beberapa kali pertemuan di kelas. Pada awal pelaksanaan, guru memberikan penjelasan terkait cara bermain game tersebut dan memastikan siswa memahami aturan yang berlaku. Selanjutnya, siswa memainkan game, baik secara individu maupun dalam kelompok. Selama sesi permainan, siswa mempelajari konsep-konsep Fikih Muamalah, seperti prinsip kerja sama dalam khiyar, contoh jual beli yang sesuai dengan syariat, serta penerapan qirad dalam transaksi. Setelah permainan berakhir, guru membahas jawaban dari soal-soal dalam game untuk memastikan siswa memahami materi yang telah dipelajari.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, berbagai metode digunakan untuk menilai keberhasilan game Blooket dalam meningkatkan minat belajar siswa, termasuk observasi perilaku siswa selama pembelajaran, wawancara langsung, serta analisis hasil belajar. Dengan mengikuti model Borg and Gall, game Blooket dirancang tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga untuk menyampaikan materi secara efektif (Adiningsih & Sulur, 2024). Pada tahap ini, efektivitas media pembelajaran dievaluasi dengan berbagai cara. Guru mengamati perilaku siswa selama pelajaran, mencatat tingkat partisipasi, antusiasme, dan interaksi mereka saat memainkan game. Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa dilakukan untuk menggali pandangan mereka mengenai *Blooket*, termasuk apakah media ini meningkatkan ketertarikan dan motivasi mereka dalam belajar. Siswa juga diminta untuk mengisi kuesioner yang menilai berbagai aspek *Blooket,* seperti tingkat kesenangan, kemudahan dalam memahami materi, dan daya tarik media secara keseluruhan. Masukan dari guru juga dikumpulkan untuk mengidentifikasi kekurangan atau hal-hal yang perlu diperbaiki dari media ini. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan *Blooket* agar lebih efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa (Nuraziza Rahmah et al., 2024).

Berdasarkan Setiap langkah dalam proses ini dirancang untuk memastikan validitas data dengan menganalisis berbagai informasi yang diperoleh dari sejumlah sumber, seperti dokumen resmi, foto, gambar, observasi di lapangan, dan lain-lain. Metode yang diterapkan mencakup wawancara, studi dokumentasi, serta pengisian angket penilaian. Dalam penelitian ini, validasi data dilakukan oleh para ahli di bidang media dan materi, menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert. Data yang terkumpul kemudian diproses menggunakan rumus sebagai berikut:

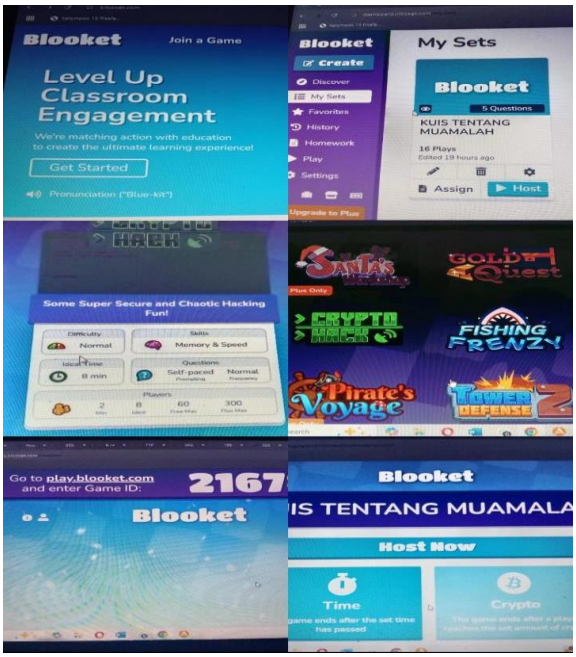
$$\mathrm{P} = \frac{\sum X}{N} X\ 100\%$$

Tabel 1. Kriteria penilaian uji validitas

Skor Pencapaian	Kriteria Pencapaian
≥85 skor ≤100	Sangat Valid
≥65 skor ≤ 84	Valid
≥45 skor ≤ 64	Cukup Valid
≥0 skor ≤ 4	Kurang Valid

HASIL

Langkah awal adalah merancang desain produk dengan memilih jenis permainan yang sesuai untuk materi pembelajaran tentang muamalah. Selanjutnya, dilakukan proses perancangan yang mencakup penggabungan animasi dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dalam praktik muamalah. Tampilan dari media pembelajaran muamalah yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan Desain *Game blooket* Pada Materi Muamalah

Setelah proses pembuatan game blooket pada pembelajaran tentang muamalah selesai, dilakukan tahap validasi. Pada tahap ini, lembar validasi diperiksa oleh dosen yang memiliki keahlian di bidang media dan materi. Hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh para ahli tersebut, mencakup aspek materi dan media, kemudian dirangkum dalam rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel.2 Hasil Uji Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi

Penilaian Validasi			Presentase	Kriteria
	Jumlah	Maximal		
Materi	18	19	94,7%	(Sangat Valid)
Media	20	25	80%	(Valid)

Tabel 3. Angket Efektivitas Media Terhadap Minat Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Presentase
1	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan *game blooket*	22	4	84,6%
2	*Game blooket* membantu saya memahami materi pelajaran	24	2	92,7%
3	*Game blooket* membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan	23	3	88,4%
4	Saya merasa waktu belajar lebih efektif dengan menggunakan *game blooket*.	24	2	92,7%
5	Tampilan visual pada *game blooket* menarik perhatian saya	19	7	73%
6	*Game blooket* meningkatkan minat saya untuk belajar mandiri	23	3	88,4%
7	Sangat direkomendasikan penggunaan *game blooket* dalam pembelajaran	21	5	80,7%

PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di MTs Hidayatul Muhajirin pada siswa kelas IX-A menunjukkan bahwa penerapan game edukasi *Blooket* membawa pengaruh positif terhadap pencapaian belajar dalam materi Fiqih Muamalah. Pada awalnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami berbagai konsep yang disampaikan pada materi tersebut. Namun, setelah menggunakan *Blooket,* hasil belajar mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan. Media pembelajaran ini, yang bersifat interaktif dan inovatif, berhasil menarik perhatian siswa dengan desain visual yang menarik serta permainan edukatif yang menyenangkan. Para siswa menyatakan bahwa penggunaan *Blooket* menunjukkan bahwa suasana belajar menjadi lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif, yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi agar penggunaan Blooket dapat dioptimalkan di masa mendatang.

Kelebihan

Blooket adalah sebuah game berbasis elemen gamifikasi dengan desain yang interaktif, berhasil menarik minat siswa secara optimal. Permainan ini dirancang dengan fitur kompetisi poin

atau tantangan yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan semangat belajar siswa (Maulana & Arini, 2024). Penyajian materi dalam format permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, jauh dari kesan monoton. Dengan tambahan unsur hiburan, siswa merasa bahwa kegiatan belajar berubah menjadi aktivitas yang menarik dan penuh keseruan. Pendekatan berbasis interaksi ini memungkinkan siswa memahami materi dengan cara yang lebih praktis dan relevan, khususnya untuk topik seperti Fikih Muamalah yang memerlukan pemahaman melalui aplikasi nyata. Selain itu, game ini mendorong siswa untuk lebih terlibat, baik dalam menjawab soal maupun berdiskusi, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan dinamis.

Kekurangan

Kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital tidaklah seragam. Sebagian siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memahami cara kerja permainan, sehingga memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi. Selain itu, penggunaan *Blooket* memerlukan dukungan perangkat seperti komputer, laptop, atau smartphone. Hal ini menjadi tantangan besar, terutama di sekolah-sekolah dengan keterbatasan teknologi, di mana tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi, dan fasilitas sekolah yang tersedia belum memadai untuk mendukung penerapan game ini secara maksimal (Monica & Harahap, 2024).

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis game edukasi, seperti *Blooket*, telah terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa pada materi Fikih Muamalah di kelas IX MTs Hidayatul Muhajirin. Berdasarkan penelitian, rata-rata skor minat siswa meningkat dari 65 menjadi 93 setelah media ini diterapkan. Dengan menggunakan metode penelitian R&D dan model *Borg and Gall*, penelitian ini membuktikan bahwa game edukasi dapat memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung pendidikan era modern. Respon positif dari siswa terhadap unsur permainan menunjukkan bahwa *Blooket* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efisien, dan interaktif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Keberhasilan ini menjadikan *Blooket* sebagai solusi inovatif yang layak dikembangkan untuk diaplikasikan pada berbagai mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Adiningsih, K. R., & Sulur, S. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 …. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya* …, *4*(4). https://doi.org/10.17977/um067.v4.i4.2024.5

Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *2*(2), 204–210. https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315

Fadli, S., & Marazaenal Adipta. (2024). Pemanfaatan Blooket Game sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif di Ma Al Qadir Qamarul Huda Menemeng. *DEDIKASI : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(01), 16–19. https://doi.org/10.70004/dedikasi.v4i01.82

Fitria, A. (2019). *Hubungan Keterampilan Mengadakan Variasi Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negri Gugus Cut NYAK DIEN Kecamatan Metro Timur*. 1–23.

Jamaludin, D. A., & Henderi, H. (2024). Development of Android Application-Based E-Learning Learning Media Using the Borg and Gall Method. *JINAV: Journal of Information* …, *5*(1). https://jpabdimas.idjournal.eu/index.php/jinav/article/view/2915

Jannah, M., Masfuah, S., & Fardani, M. A. (2022). Gerakan Literasi Sekolah Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *2*(3), 115–120. https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8364

Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, *2*(3). https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366

Lutfiani, N., Sunarya, P. A., Millah, S., & Aulia Anjani, S. (2022). Penerapan Gamifikasi Blockchain dalam Pendidikan iLearning. *Technomedia Journal*, *7*(3), 399–407. https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1958

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

Monica, J., & Harahap, H. J. P. (2024). Development of Learning Blocket Media for Vocabulary at A2 Level. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)*, *3*(1), 99–112. https://doi.org/10.55927/ajae.v3i1.8038

Munawaroh, L., Alfi, C., & Fatih, M. (2024). Pengembangan Game KEBAL berbasis Web App sebagai Penguatan Sikap Toleransi Siswa Kelas 4A SDIT Al-Akbar Kabupaten Blitar. *Jurnal Simki Pedagogia*, *7*(2), 396–403. https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.719

Nabila, N., & Nurhamidah, D. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 870–878. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6148

Nafilah, A. K., Mabnunah, M., & Zainab, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak. *Yasin*, *3*(5), 1146–1164. https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1906

Nooviar, M. S., Wahyuni, V. I., & Deviv, S. (2024). Transformasi Pembelajaran: Menghidupkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Strategi Gamifikasi di Sekolah Dasar.

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, *6*(3), 2865–2872. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6992

Nuraziza Rahmah, Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Implementasi Lumio untuk Meningkatkan Interaktivitas Pembelajaran di Madrasah Aliyah. *Mosaic: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 38–46. https://doi.org/10.61220/mosaic.v1i2.506

Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(3), 60–69. https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014

Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *2*(2), 11202–11209. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu

Sitaasih, D. K. (2020). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 241. https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25461

Sumardin, A. P. A., Fakhrunnisaa, N., & K, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Materi Adab terhadap Orang Tua dan Guru. *Islamika*, *6*(3), 927–937. https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4845

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.