



## Pengembangan *Game Blooket* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya

Maulida Sari<sup>1</sup> Jasiah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

Kompleks Islamic Centre, Jl.G.Obos, Menteng, Kec. Jekan Raya,  
Kota Palangka Raya 73112

Email : [1maulidasari905@gmail.com](mailto:maulidasari905@gmail.com) [2jasiah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@iain-palangkaraya.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to develop and design the Blooket Game, Blooket is a website-based interactive learning platform in the form of a quiz game that functions as a learning media in class and can increase student learning interest in Fiqh Muamalah material as a learning media at Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. The method used is development research (R&D) with the Borg and Gall model, which includes ten stages but the researchers here only take four stages, namely: 1) Identification of Potential and Problems, 2) Data Collection, 3) Product Design, 4) Design Validation and researchers added one more stage, namely 5) Main Trial. So in this study there are five stages developed. The research subjects consisted of 30 students of class IX MTs Hidayatul Muhajirin. Data was collected through Google Forms given to students after the use of the media, as well as feedback on students' learning experiences in the classroom. The results showed that the use of Blooket educational game significantly increased students' interest in learning. With the average score of students' interest in learning before the use of the media was 50%, and increased to 90% after implementation in the classroom. In addition, students also showed higher enthusiasm in following the learning and actively participating in learning activities. This study concludes that Blooket educational game-based learning media can be an alt.*

**Keywords:** *Blooket Game, Media, Learning Interest*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendesain *Game Blooket*, *Blooket* ini sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis *website* berbentuk game kuis yang berfungsi sebagai media pembelajaran di kelas serta dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran Di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model *Borg and Gall*, yang mencakup sepuluh tahapan namun peneliti disini hanya mengambil empat tahapan saja yaitu: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, 4) Validasi Desain dan peneliti menambahkan satu tahapan lagi yaitu 5) Uji Coba Utama. Maka dalam penelitian ini memiliki lima tahapan yang dikembangkan. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas IX MTs Hidayatul Muhajirin. Data dikumpulkan melalui *Google Form* diberikan kepada siswa sesudah penggunaan media, serta umpan balik mengenai pengalaman belajar siswa di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi *Blooket* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan rata-rata skor minat belajar siswa sebelum penggunaan media adalah 50%, dan meningkat menjadi 90% setelah di implementasikan di kelas. Selain itu, siswa juga menunjukkan *antusiasme* yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Blooket* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, dan diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin serta dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

**Kata kunci:** Game Blooket, Media, Minat Belajar

### 1. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang beriman dan bertakwa, dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh (Wahyudi 2023) bahwa

pendidikan Islam perlu merumuskan kembali konsep pembelajaran yang lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Apabila generasi muda saat ini tidak terlepas dari teknologi digital, maka diperlukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang berbasis pada potensi serta karakteristik peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi digital untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. (Majidi, Norhidayah, and Azis 2024)

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun berkembang sangat pesat dan telah memberikan manfaat terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh pendidik atau calon pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai. (Rahmah, Jasiah, and Liadi 2023)

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara seorang pendidik dengan peserta didik atau siswa yang memiliki tujuan tertentu seperti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang dapat meliputi nilai sikap, keterampilan dan pengetahuan. Kemampuan dalam menguasai materi oleh peserta didik dapat didukung dengan keberadaan sumber belajar dan media pembelajaran. Menurut (Riefani 2020) penggunaan variasi sumber belajar dan media belajar dapat meningkatkan perhatian peserta didik dan merangsang peran aktif peserta didik terhadap peningkatan kemampuan hasil belajarnya. Oleh sebab itu penggunaan media ajar baik berupa buku penunjang dalam proses belajar memiliki peranan yang cukup penting. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat (Midya Yuli Amreta, Firda Zakiyatur Rofi'ah, and Alfina Luk Luul Markhamah 2023), mengatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan potensi perilaku peserta didik sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang berkaitan dengan kehidupannya. Untuk mengetahui pengetahuan dari peserta didiknya, maka guru memerlukan sebuah media yang digunakan untuk memantau seberapa tingkat kemampuan dari peserta didiknya.

Kegiatan pembelajaran juga sangat penting karena merupakan suatu proses aktivitas dalam berkomunikasi antara dua pihak atau lebih, yaitu guru dan siswa. Siswa dalam kegiatan pembelajaran ini merupakan penerima ilmu atau dalam kata lain belajar, sedangkan guru merupakan pihak yang memberikan segala informasi yang berkaitan dengan ilmu yang kemudian akan memberikan dampak untuk masa depan

peserta didik. Dalam proses tersebut dapat menumbuhkan sebuah peralihan tingkah laku yang dialami oleh siswa, peralihan tingkah laku tersebut berupa kondisi fisik dan psikis yang melakukan kegiatan belajar. (Rejeki, Adnan, and Siregar 2020)

Media pembelajaran ini sangat diperlukan dalam pembelajaran dikarenakan media ini merupakan alat bantu untuk mempermudah guru dalam mengajar, yaitu mampu memperjelas penyampaian materi pembelajaran dan informasi kepada peserta didik, sehingga memper lancar proses pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta membuat materi tidak bersifat abstrak. (Wahid 2018) adapun menurut (Habib and Arini 2021), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan akan memikat hati para peserta didik, karena dalam permainan tersebut terdapat rintangan yang tanpa disadari serta melatih kreativitas dalam memecahkan masalah, semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, maka peserta didik akan semakin merasa terpacu untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut. Hal tersebut dikuatkan kembali oleh (Hafshari and Arini 2023), bahwa salah satu cara menumbuhkan rasa semangat peserta didik saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat media pembelajaran. Kemudian menyambung dengan pendapat (Suditomo, A., & Handoko 2021) bahwa game dapat dimainkan dengan satu orang atau berkelompok, dan dapat dimainkan semua kalangan usia, tetapi setiap game mempunyai batasan usia tertentu untuk dapat membuka *Game* tersebut.

Materi yang disampaikan oleh guru dengan berbasis *game* edukasi dapat membuat penalaran dan merupakan salah satu cara memahirkan kinerja otak pada anak dalam kefokusian serta kecakapan dalam menerima ilmu. Pada zaman sekarang yang serba dunia digital ini, pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman serta teknologi untuk menarik perhatian siswa. Hal ini didukung oleh pendapat (Wahyuningsih et al. 2021) bahwa dunia digital ini memfasilitasi para pendidik agar memiliki keahlian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis game online. Salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan memiliki keterbaruan.

*Blooket* merupakan sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang cukup baru karena dibuat pada tahun 2020 dengan berbasiskan *website* berbentuk *game*-kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Pada media *Blooket* ini terdapat banyak sekali mode *game* yang dapat diterapkan saat pembelajaran, sehingga peserta didik bisa memilih serta menikmati pelajaran dengan cara yang berbeda dan lebih menyenangkan. *Blooket* atau disebutkan sebagai “*Blu-Kit*” merupakan *platform* yang

mendukung pembelajaran intuitif dan lebih menarik serta menjadi proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Setiap individu memiliki kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan satu dan lainnya yang berada dalam lingkungan. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemudian ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat dapat diartikan sebagai perasaan lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tertentu. (Afriani, Masfuah, and Roysa 2021) Sejalan dengan (Jannah, Masfuah, and Fardani 2022) minat siswa timbul apabila individu tertarik kepada sesuatu. Hal ini karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan ia pun akan berniat mempelajarinya (Karisma, Setiawan, and Oktavianti 2022) Minat belajar adalah salah satu faktor yang sangat penting untuk keberhasilan belajar yang dimiliki siswa. Artinya, minat belajar muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor dari luar minat belajar yaitu bagaimana cara guru tersebut mengajar. Peran guru sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa salah satu dengan cara mengajar yang menyenangkan, memberi motivasi yang membangun. (Hanikah 2024)

Adapun indikator minat belajar terdiri dari lima yang umum diamati yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi, hasil belajar (Fitria Agustina, 2019). Perlu untuk diingat bahwa indikator minat belajar ini tidak selalu muncul secara bersamaan pada setiap siswa (Naibaho, 2023). Guru dapat mengamati dan menilai indikator-indikator untuk mengidentifikasi siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan memberikan dukungan yang sesuai (Sitaasih, 2020) Fakta di lapangan menunjukkan peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, sehingga perlu upaya yang sangat ekstra dari seorang pendidik untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa. (Agustina 2019)

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan produk yaitu *Game Blooket*. *Game Blooket* menurut (Bratel et al. 2023), merupakan media permainan yang dapat diakses secara *online* yang terdiri atas beberapa soal materi Fiqih dengan tema Muamalah dapat menyesuaikan dengan materi yang akan dibawakan oleh guru, serta dapat dijawab dengan mudah oleh peserta didik. Dalam penelitiannya (Susilo et al. 2022), memberikan penegasan bahwa *Game Blooket* menjadi media pembelajaran yang dapat menunjang dalam proses belajar. *Game Blooket* menggunakan jaringan berbasis *online* yang dimana peserta didik dapat menggunakannya selama *Game Blooket* tersebut aktif. *Game Blooket* ini dapat

beradaptasi dengan perkembangan digitalisasi saat ini, bahkan *Game Blooket* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat mereka dalam belajar karena ada fitur *Gamenya* yang tersedia.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik merasa bosan serta kurang tertarik dengan materi yang disampaikan hanya terpaku pada ceramah saja, sehingga perlu upaya yang sangat *extra* dari seorang pendidik untuk dapat meningkatkan pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan dilapangan menunjukkan bahwa peserta didik hanya dijadikan sebagai pendengar dari ceramah yang disampaikan oleh guru dan media ppt sebagai media tambahan, yang dimana menjadikan peserta didik bosan serta jenuh dengan materi yang diajarkan, peserta didik juga kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan peserta didik kurang dalam memahami suatu konsep dari materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru kelas IX A di MTS Hidayatul Muhajirin, selaku guru mata pelajaran Fiqih menyatakan bahwa selain dari pada media PPT yang digunakan, mereka juga jarang menggunakan media lainnya sehingga siswa hanya mengandalkan buku cetak, dalam memahami serta pengalamannya dalam belajar. Oleh karena itu peneliti memberikan inovasi baru dengan memberikan edukasi belajar melalui *game Blooket* yang di mana para siswa akan merasa antusias dalam proses belajar mengajar karena *game Blooket* terdapat gambar, permainan dan juga warna yang menarik perhatian serta banyak game menarik yang dapat disesuaikan dengan peserta didik, sehingga peserta didik berminat untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Melihat permasalahan ini, sudah seharusnya dibutuhkan sebuah solusi, salah satunya yaitu dengan menambahkan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mengembangkan judul “Pengembangan *Game Blooket* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran Di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya”

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pendidikan dan Pengembangan Teknologi**

Di era digital sekarang teknologi berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pengajaran. Yang dimana teknologi dalam pendidikan sekarang digunakan sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dapat

menggunakan teknologi dalam pendidikan mereka untuk menambah pengetahuan. Teknologi dalam Pendidikan diharapkan dapat digunakan untuk bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses kegiatan belajar di sekolah, sehingga membantu pendidik dalam menjelaskan serta memberikan materi kepada peserta didik tanpa harus mengeluarkan tenaga extra untuk mengecek hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik. Dalam konteks ini, teknologi pendidikan juga dapat dilihat sebagai produk dan proses. Disimpulkan bahwa teknologi pendidikan bukan hanya ilmu pengetahuan, tetapi juga merupakan sumber informasi serta sumber belajar yang memenuhi kebutuhan pendidikan dan mempermudah proses pembelajaran. (Nurillahwaty 2021)

### **Media Pembelajaran**

Media memiliki berbagai peran dalam aktivitas pembelajaran (proses belajar dalam mengajar). Sejauh ini, pembelajaran mungkin lebih banyak bergantung pada keberadaan guru. Dalam kondisi demikian, media mungkin tidak banyak digunakan oleh siswa jika digunakan media hanya sebagai “alat bantu” pembelajaran tersebut mengisyaratkan bahwa tidak adanya upaya pemberdayaan media dalam proses pembelajaran (proses belajar dan mengajar). Pembelajaran yang tidak bergantung pada guru *instructor-independent intruction*, atau disebut juga sebagai “*self intruction*,” bahkan seringkali diarahkan kepada siapa yang merancang media tersebut. Dalam situasi pembelajaran yang berbasis pada guru *instructor-balsed instruction-balsed intruction*, penggunaan media pembelajaran secara umum adalah untuk memberikan dukungan secara langsung kepada guru. Media pembelajaran yang dirancang dapat meningkatkan dan memajukan belajar dan dalam memberikan dukungan pada pembelajaran yang berbasis guru dan tingkat keefektifan media pembelajaran bergantung pada guru itu sendiri. (Ani Daniyati et al. 2023)

### **Game Blooket Sebagai Media Pembelajaran**

*Blooket* adalah alat kuis dan ulasan yang memungkinkan guru untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. *Game Blooket* ini merupakan semacam *platform* pembelajaran *gamiefed* diman yang dimana pendidik menyelenggarakan permainan kuis melalui serangkaian pertanyaan, dan peserta didik merespons menggunakan perangkat teknologi, alat ini berfokus pada penilaian, khususnya penilaian formatif dalam bentuk kuis yang dapat digunakan guru di dalam kelas. *Game Blooket* merupakan pembelajaran berbasis *game* yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan berbagai macam fitur

seperti kuis, *flashcards*, dan tantangan, *Game Blooket* memadukan unsur permainan dengan konten pembelajaran. Hal ini membuatnya menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (Fadli and Marazaenal Adipta 2024)

### **Minat Belajar**

Sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman serta konsep yang diperoleh dan dikembangkan, pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Aspek afektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut. (P. 2019)

Adapun penelitian terdahulu yang juga membahas “Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas XI Sma Semester II Di Media *Blooket*” pada penelitian tersebut memperoleh nilai rata-rata *presentase* dari ahli media sebesar 76,78%, sedangkan untuk nilai rata-rata *presentase* ahli materi sebesar 81,04%, dengan kriteria “sangat *valid*” (layak digunakan). Sedangkan dalam penelitian ini memperoleh nilai rata-rata *presentase* dari ahli materi sebesar 90,5% sedangkan untuk nilai rata-rata *presentase* ahli media sebesar 91,76% dengan kriteria “Sangat *Valid*” maka dalam penelitian ini media game edukasi *Blooket* ini secara *signifikan* meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. (Viranny & Wardhono 2024)

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengaplikasikan model pengembangan, penelitian dan pengembangan *Borg & Gall* dengan perubahan oleh (Sugiyono 2019). Terdapat sepuluh tahapan yang ada dalam pengembangan *Borg and Gall* dan ditulis oleh Sugiyono dalam bukunya. Adapun Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti

menggunakan model pengembangan *Borg And Gall* Tetapi pengembangan ini dilaksanakan dengan mengikuti empat tahapan/langkah utama, yaitu: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, 4) Validasi Desain. (Sugiyono 2012) dan peneliti menambahkan satu tahapan yang di ambil dari model *Borg and Gall* yang terdiri dari sepuluh tahapan, dan peneliti mengambil satu tahapan yaitu tahap Uji Coba Produk maka dalam penelitian ini mengembangkan lima tahapan yang ada di dalam model *Borg and Gall*.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah produk berupa Game Blooket berbentuk kuis yang dimana didalam kuis tersebut peserta didik bisa menjawab pertanyaan dari soal yang telah dibuat oleh guru di kuis tersebut sambil bermain game. Untuk mendapatkan data, peneliti melakukan wawancara, merancang produk berdasarkan permasalahan data yang diperoleh, membuat produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan kemudia direvisi, setelah *Game Blooket* selesai lalu kemudian diuji coba *skala* besar. Berdasarkan pada keterangan di atas maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan dokumentasi serta angket penilaian. Penelitian ini juga menggunakan uji validasi yang terdiri dari uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media dengan instrumen penelitian berupa angket *Skala Likert*

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Penilaian Kriteria Uji Validitas

Tingkat Nilai Pencapaian	Kriteria
≥ 85 skor ≤ 100	Sangat Valid
≥ 65 skor ≤ 84	Valid
≥ 45 skor ≤ 64	Cukup Valid
≥ 0 skor ≤ 44	Kurang Valid

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) dari *Borg and Gall*, yang dijelaskan dalam bukunya. (Sugiyono 2012) Terdapat empat langkah yang diterapkan, meliputi: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, dan 4) Validasi Desain. Namun di dalam penelitian kali ini



peneliti akan menambahkan (satu) langkah lagi di dalam model *Borg and Gall* yaitu tahapan Uji Coba Utama jadi di dalam penelitian ini akan mengembangkan lima langkah pengembangan. Dalam penelitian ini hanyaterbatas yang dimana awalnya tahapan pada model *Borg and Gall* ini memiliki sepuluh tahapan namun pada penelitian kali ini hanya menerapkan beberapa tahapan saja, yaitu hanya menggunakan lima tahapan, karena keterbatasan waktu penelitian. Maka dari itu, peneliti mengambil sampai tahap kelima yaitu tahap validasi desain.

Dalam penerapan permainan *Game Blooket* ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena *game* yang menarik dan jarang sekali digunakan di dalam pembelajaran maka dari itu peneliti tertarik menggunakan *Web Game Blooket* ini untuk dikembangkan, adapun peneliti melaksanakan observasi pada hari Jumat, 6 Desember 2024, peneliti menerapkan *Game Blooket* ini pada Materi Fiqih Muamalah. Kegiatan tersebut diikuti oleh peserta didik kelas IX yang berjumlah 30 orang. Adapun ke lima langkah-langkah yang telah di sebutkan tadi akan dijelaskan sebagai berikut:

### **Identifikasi Potensi dan Masalah**

Pada abad ke-21 yang serba dunia digital, pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi untuk menarik perhatian siswa. (Degirmenci 2021) terlebih lagi dalam memberikan pembelajaran di kelas, yang dimana dalam mengajar hanya menggunakan buku cetak serta ceramah saja yang menyebabkan siswa merasa bosan, maka dari itu salah satu cara untuk mengintegrasikan teknologi adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan memiliki sebuah keterbaruan. Contoh teknologi yang berpotensi tersebut adalah *Blooket*. *Game Blooket* ini merupakan sebuah *platform* pembelajaran interaktif yang cukup baru karena dibuat pada tahun 2020 dengan berbasiskan *website* berbentuk *game*-kuis dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat berperan sebagai pendukung untuk meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, untuk mendukung kemudahan dan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran pada zaman modern ini, dikembangkanlah produk keterbaruan yaitu Pengembangan *Game Blooket* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran Di Mts Hidayatul Muhajirin Palangka Raya untuk siswa kelas IX.

### **Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini pengumpulan datanya berbentuk kuis yang dimana siswa menjawab pertanyaan/soal sambil bermain game dengan tema “Jual Beli” materi

“Fiqih Muamalah” pada kelas IX. Di dalam kuis ini memuat beberapa soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda benar/salah, soal-soal yang dibuat dipilih berdasarkan dengan buku paket pegangan guru dan siswa maka dari itu siswa bisa mempelajari terlebih dahulu di dalam buku paket yang mereka pegang sebelum menjawab soal-soal yang ada di kuis *Game Blooket*.

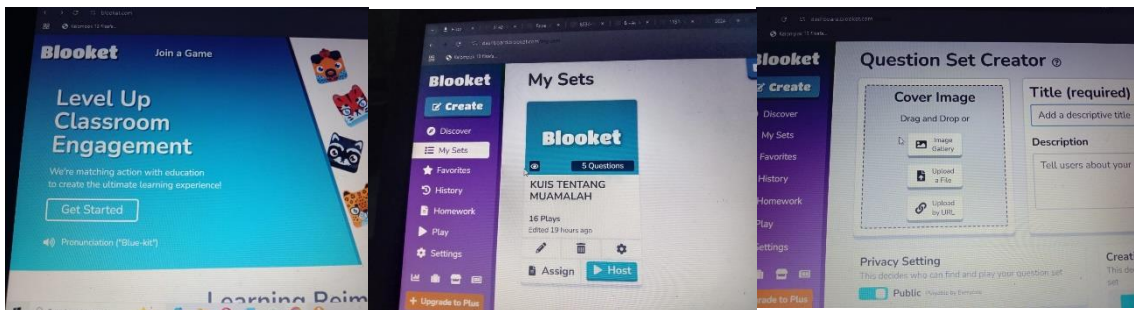
Pada kuis *Game Blooket* ini juga merupakan salah satu game interaktif karena selain membantu dalam proses pembelajaran pada *Game Blooket* ini juga membuat siswa yang awalnya jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas, maka dengan menggunakan *Game Blooket* ini siswa menjadi senang dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan ada fitur permainan di dalam mode *Game Blooket* ini jadi membuat *Game Blooket* ini menjadi menarik, serta dapat mengasah Minat belajar siswa dalam pembelajaran.

### **Perancangan Produk**

Setelah seluruh potensi dan masalah telah diuraikan dan data berhasil terkumpul, maka akan dipaparkan tahapan selanjutnya yaitu desain produk. Dalam desain produk ini akan disajikan proses pengembangan latihan beberapa soal dengan memasukkan soal-soal yang telah dibuat ke dalam media *Blooket* serta membuat kunci jawabannya. Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu :

- a) Membuka laman pencarian *digoogle*, dengan mengetik <https://play.blooket.com/play>. Dan masuk ke websitenya
- b) Terdapat pilihan *Login* atau *Sign Up* untuk mendaftar masuk ke laman *Blooket*
- c) Memasukkan akun Blooket berupa E-mail dan Password atau kalau ingin lebih mudahnya bisa langsung *Sign Up* ke akun *Goggle* anda masing-masing
- d) Memilih “*Create*” untuk membuat setingan soal-soal baru
- e) Pilih “*Tittle*” untuk membuat judul kuis yang kalian inginkan kemudian pencet kalau ingin menambahkan keterangan lainnya di dalam kuis bisa pencet “*Description*”
- f) Menambahkan gambar untuk cover “*Cover Images*”, judul “*Tittle*”, serta mengubah akun ke public, supaya semua orang dapat menemukan latihan soal tersebut pada *discover Blooket*. Setelah itu pencet disimpan “*save set*”
- g) Memasukkan pertanyaan satu persatu beserta jawabannya yang benar. Untuk waktu (time limit) dapat diatur sebagaimana keinginan anda dalam membuat soal. *Symbol Image* berwarna biru dapat digunakan ketika ingin memasukkan soal

- bergambar. Untuk menentukan kunci jawaban yang benar harus mengklik pada kotak kecil yang berwarna warna *oranye*, biru, hijau atau merah, lalu *save* (simpan)
- h) Setelah soal diselesaikan sampai 15/20 butir soal sesuaikan saja sesuai kebutuhan yang anda perlu di dalam *Blooket*, maka latihan soal tersebut sudah dapat digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih mudah, efektif, interaktif serta menyenangkan.
  - i) Setelah selesai membuat soal dan ingin memainkan Game Blooketnya silahkan pencet “Host” sebagai pemandu Game. Setelah itu nanti ada muncul tulisan “Select Live Game Mode” disitu memuat berbagai macam jenis mode permainan yang menarik. Silahkan anda pilih salah satu mode permainan yang ingin di mainkan untuk permainan kuis.
  - j) Kemudian pencet “Host” untuk memandu permainan, nanti akan muncul tulisan “Host Now” silahkan pencet saja nanti akan muncul kembali fitur masukkan “Barcode” atau angka “kode” untuk memulai permainan
  - k) Kemudian siswa yang akan memasukkan “Barcode” atau “kode” yang akan diberikan “Host/Guru”
  - l) Setelah itu akan ketahuan nama-nama siswa yang sudah bergabung menggunakan Barcode yang sudah diberikan host



**Gambar 1**  
**Tampilan halaman**  
**login**

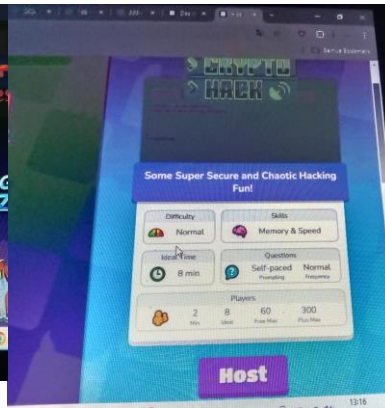
**Gambar 2**  
**Tampilan halaman**  
**utama**

**Gambar 3**  
**Tampilan halaman**  
**pembuatan soal**



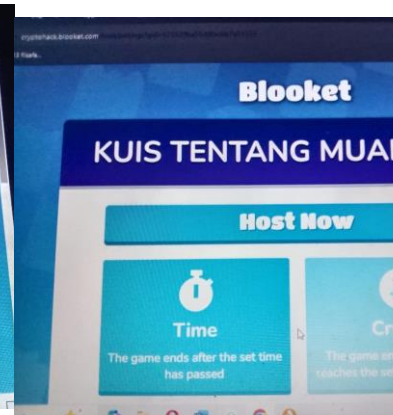
**Gambar 4**

**Tampilan halaman mode permainan**



**Gambar 5**

**Halaman Host untuk memulai permainan**



**Gambar 6**



**Gambar 7**

**Tampilan halaman barcode**



**Gambar 8**

**Tampilan halaman nickname**



**Gambar 9**

### **Validasi Desain**

Validasi desain disini melibatkan dua jenis validasi yakni validasi soal/materi dan validasi media. Kedua validasi ini dilakukan setelah angket adapun untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media juga dibuat. Hasil dari instrumen kedua angket tersebut akan diperiksa terlebih dahulu oleh dosen pembimbing serta divalidasi untuk memastika serta untuk mengetahui apakah angket tersebut sudah bisa dikatakan valid atau layak digunakan atau tidak. Jika instrumen angket tadi sudah divalidasi oleh ahli/dosen pembimbing, maka validator dapat melakukan validasi baik untuk angket materi maupun media. Validasi media dan validasi materi 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.

**Tabel 2.** Uji Validasi Media

No	Aspek	Total Skor	Keterangan
1	Tampilan/gambar	37	
2	Suara	16	
3	Warna	25	Menjadi sangat valid untuk digunakan
Total seluruh		78	
Presentase		91,76%	

Berdasarkan validasi ahli media terdapat presentase sebesar 91,76% dan masuk kategori “Sangat Valid” adapun untuk validasi ahli materi aspek yang dinilai meliputi, kesesuaian isi materi dengan soal yang dibuat dan lain sebagainya antara lain sebagai berikut:

**Tabel 3.** Uji Validasi Materi

No	Aspek	Total Skor	Keterangan
1	Penyajian materi	20	
2	Isi materi	37	Sangat valid untuk Digunakan
3	Kesesuaian soal	20	
Total keseluruhan		77	
Presentase		90,5%	

Berdasarkan nilai hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai presentase sebesar 90,05% dan masuk dalam kategori “Sangat Valid”

### Uji Coba Tahap Utama

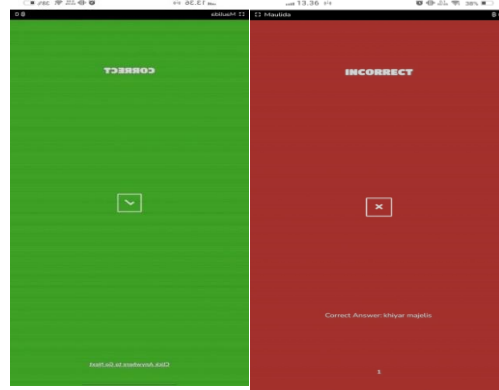
Berdasarkan hasil penelitian, media pengembangan *Game Blooket* dikembangkan di sekolah MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya. Pengembangan ini dilatarbelakangi dengan inovasi serta harapan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam penggunaan *Game Blooket* ini sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game Blooket*, yang mana di dalam *Game Blooket* memiliki berbagai mode permainan diantaranya permainan *Game Blooket* yang dipilih adalah mode *Game Crypto*, guru sebagai hostnya dan peserta didik sebagai pemain. Dalam mode ini, peserta didik diharuskan menjawab soal yang disajikan sambil mencuri *Crypto* dari pemain lain. Ketika menjawab soal dengan benar, peserta didik akan mendapatkan bonus *Crypto* dengan cara memilih salah satu kotak dari tiga kemampuan acak yang tersembunyi.

Apabila jawaban yang dipilih salah, maka tidak akan terjadi apapun tetapi pemain tidak mendapatkan *point* tambahan serta tidak mendapatkan *Crypto*. Peserta didik harus menjawab pertanyaan agar mendapat kesempatan untuk meretas pemain lain dengan menyusup ke dalam pertahanan pemain lain untuk mencuri *Crypto* mereka masing-masing. Selain itu, terdapat delapan tantangan berbeda yang harus diselesaikan pemain setelah diretas, tetapi setiap pemain hanya akan mendapatkan satu tantangan secara acak. Tantangan tersebut antara lain menyusun warna, mengulangi pola, mengunggah tugas, mencocokkan tombol, numerasi, mencocokkan kartu, menyusun 12 tombol, dan mengatur suhu. Pemenang permainan ini adalah pemain yang memiliki jumlah *Crypto* paling banyak. Strategi yang dapat diterapkan pemain dalam mode permainan ini adalah keberuntungan, kecepatan, ketepatan, dan daya ingat. Berikut merupakan tampilan permainan *Blooket* mode *Crypto Hack*:



Gambar 1

Tampilan halaman soal



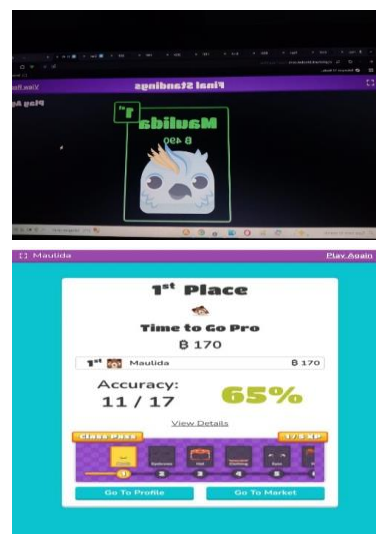
Gambar 2

Tampilan jawaban Benar dan Salah



Gambar 3

Tampilan halaman pilihan bonus crypto



Gambar 4

Tampilan halaman skor dan pemenang

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan *Game Blooket* ini dikembangkan dari beberapa tahapan yang di ambil dari model Borg and Gall diantaranya Terdapat empat langkah yang diterapkan, meliputi: 1) Identifikasi Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Perancangan Produk, dan 4) Validasi *Desain*. Namun di dalam penelitian kali ini peneliti akan menambahkan (satu) langkah lagi di dalam model *Borg and Gall* yaitu tahapan Uji Coba Utama jadi di dalam penelitian ini akan mengembangkan lima langkah pengembangan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor minat belajar siswa dari rata-rata 50 sebelum penggunaan media menjadi 90 setelah di implementasikan. Adapun validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kriteria “sangat valid”, dengan *presentase* masing-masing 91,76% dan 90,5%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis game *Blooket* ini dapat dianggap sebagai alternatif efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar serta minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa mendatang.

## 6. DAFTAR REFERENSI

- Achru, A. P. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis minat baca siswa kelas V sekolah dasar dalam pembelajaran daring. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>
- Agustina, F. (2019). Hubungan keterampilan mengadakan variasi dan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Cut Nyak Dien Kecamatan Metro Timur. [https://digilib.unila.ac.id/59294/3/SKRIPSI\\_TANPA\\_BAB\\_PEMBAHASAN.pdf](https://digilib.unila.ac.id/59294/3/SKRIPSI_TANPA_BAB_PEMBAHASAN.pdf)
- Amreta, M. Y., Rofi'ah, F. Z., & Markhamah, A. L. L. (2023). Pengembangan media papan hitung pada mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.990>
- Bratel, O., Kostiuk, M., Okhrimenko, I., & Nanivska, L. (2023). Student-centered online assessment in foreign language classes. *World Journal of English Language*, 13(1), 185–194. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n1p185>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Degirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1–11. <http://langedutech.com>

- Fadli, S., & Adipta, M. (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>
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan media game smart run berbasis Android pada mata pelajaran PPKn kelas II. *Jurnal Educatio*, 7(3), 941–946. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1288>
- Hafshari, N. D., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan media papan sipat-siput pada pembelajaran matematika untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 467–479. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1643>
- Hanikah. (2024). Pengaruh Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V. *Cendekia*, 2(3), 454–474. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=Eet0IqQAAAAJ&citation\\_for\\_view=Eet0IqQAAAAJ:KlAtU1dfN6UC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=Eet0IqQAAAAJ&citation_for_view=Eet0IqQAAAAJ:KlAtU1dfN6UC)
- 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>
- Majidi, M. W., Norhidayah, S., & Azis, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis game ular tangga digital pada materi Asmaul Husna kelas VII di SMP NU Palangka Raya. *03(02)*.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran teknologi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Rahmah, Z., Jasiah, J., & Liadi, F. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis blended learning pada mata kuliah ilmu pendidikan Prodi Pendidikan Agama Islam. *Islamika*, 5(2), 785–808. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i2.3086>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Riefani, M. K. (2020). Validitas dan kepraktisan panduan lapangan ‘Keragaman Burung’ di kawasan pantai desa Sungai Bakau. *Vidya Karya*, 34(2), 193. <https://doi.org/10.20527/jvk.v34i2.7578>
- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game edukasi Asmaul Husna berbasis Android untuk pelajar. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341 (Nov). <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/view/10262>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/205780/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d.html>



- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket to improve Chinese vocabulary study for 11th grade students in high school. *ICCD (International Conference on Community Development)*, 4(1), 501–506.
- Viranny & Wardhono. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *ISTIQRA*, Volume V N. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/download/461/377>
- Wahyudi, T. (2023). Membangun strategi pembelajaran pendidikan agama Islam era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(1), 148–159. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i1.670>
- Wahyuningsih, F., Woroharsi, R. P. D., Saksono, L., & Samsul, S. I. (2021). Utilization of QuizWhizzer educational game applications as learning evaluation media. *International Joint Conference on Science and Engineering*, 20(9), 151. [www.quizwhizzer.com](http://www.quizwhizzer.com)