



Dampak Penggunaan Game Blooket dengan Model Borg dan Gall Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin

Hafizah Nuraini Ghani ^{1*}, Jasiah ²

^{1,2} Institut Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia

hafizahnurainighanitala2004@gmail.com ^{1*}, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id ²

Alamat: Jalan G.Obos Komplek Islamic Center, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, 73112
Indonesia

Korespodensi email: hafizahnurainighanitala2004@gmail.com

Abstract: *This study examines the impact of using the educational game Blooket, developed through the Borg and Gall model, on students' learning interest in the subject of Fiqh Muamalah at MTs Hidayatul Muhajirin. In the digital era, interactive learning methods such as educational games have become a popular choice to enhance student engagement. Blooket, as a game-based quiz platform, provides a fun and competitive learning environment. The research employs a case study approach with qualitative methods, involving interviews, observations, and documentation. The results indicate that the use of Blooket significantly enhances students' interest and understanding. Students became more enthusiastic about learning, as evidenced by increased participation, improved evaluation results, and active classroom discussions. Additionally, the Borg and Gall model facilitated the development of relevant and effective media tailored to students' needs. Despite challenges such as limited access to technology, the strengths of this medium in creating engaging learning experiences make it a modern solution for teaching challenging subjects like Fiqh Muamalah. The study concludes that technology-based innovations can increase learning interest if implemented effectively and supported by adequate facilities*

Keywords: *Blooket, Education, Fiqh, Muamalah*

Abstrak: Penelitian ini membahas Dampak penggunaan permainan edukatif blooket, yang dirancang menggunakan model pengembangan Borg and Gall, terhadap minat belajar siswa pada materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin. Dalam era digital, metode pembelajaran interaktif seperti permainan edukasi menjadi pilihan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Blooket, sebagai platform kuis berbasis permainan, memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Penelitian menggunakan pendekatan studi kasus dengan metode kualitatif, melibatkan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan blooket mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan. Siswa merasa lebih antusias dalam belajar, terlihat dari peningkatan partisipasi, hasil evaluasi, dan diskusi di kelas. Selain itu, model Borg and Gall membantu pengembangan media yang relevan dan efektif sesuai kebutuhan siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, kelebihan media ini dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik menjadikannya salah satu solusi pembelajaran modern untuk materi yang sering dianggap sulit, seperti Fikih Muamalah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa inovasi berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar jika diterapkan secara efektif dan didukung fasilitas yang memadai.

Kata kunci: *Blooket, Pendidikan, Fikih, Muamalah*

1. LATAR BELAKANG

Dalam era digital sekarang ini, penggunaan metode pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar para siswa. (*Inovasi Metode Pembelajaran Terbaru Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital – BP PAUD Dan Dikmas Bali, t.t.*) Salah satu metode yang dapat digunakan adalah permainan edukatif, seperti Blooket, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan para siswa dalam proses belajar. Blooket adalah platform permainan yang memungkinkan para siswa untuk belajar melalui berbagai mode permainan yang interaktif (Sarip et al., 2022)

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan retensi pengetahuan para siswa (AGUSYANTI, 2016). Penggunaan teknologi pendidikan seperti game interaktif mulai diperkenalkan sebagai alternatif metode pengajaran, salah satunya adalah Blooket.(Nurhamidah, 2024, hlm. 876)

Blooket adalah platform berbasis game yang memungkinkan para siswa belajar melalui kuis interaktif dengan pendekatan yang menyenangkan.(*Blooket*, t.t.) Di sisi lain, model pengembangan pembelajaran Borg and Gall, yang berfokus pada penelitian dan pengembangan sistematis, memberikan kerangka kerja untuk menciptakan perangkat pembelajaran yang efektif.(Waruwu, 2024, hlm. 1222) Meskipun banyak penelitian telah dilakukan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penelitian mengenai integrasi Blooket dengan model Borg and Gall dalam pembelajaran Fikih Muamalah masih terbatas (Sarip et al., 2022).

Materi Fikih Muamalah, yang membahas hukum-hukum transaksi ekonomi dalam Islam, sering kali dianggap kurang menarik oleh para siswa. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara yang efektif untuk menyampaikan materi ini agar lebih menarik dan relevan bagi para siswa (AHMAD SYAFI'I SJ, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi Dampak penggunaan Blooket dengan model Borg and Gall terhadap minat belajar para siswa pada materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media permainan dalam pembelajaran di berbagai disiplin ilmu. Misalnya, penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Blooket dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar para siswa dalam mata pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (Adiningsih, 2024). Selain itu, model Borg and Gall sebagai pendekatan pengembangan produk pendidikan memberikan panduan sistematis untuk merancang dan menguji efektivitas produk pembelajaran.(Waruwu, 2024, hlm. 1223) Namun, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Blooket dalam konteks pembelajaran Fikih Muamalah.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan Blooket sebagai media pembelajaran dalam konteks Fikih Muamalah, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas media permainan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar di bidang lain, pengaplikasian spesifiknya pada materi Fikih Muamalah masih minim (Monawati. & Fauzi., 2018). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di bidang pendidikan Islam. Urgensi penelitian ini juga terlihat dari

kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman para siswa terhadap prinsip-prinsip hukum Islam dalam transaksi ekonomi (Nuraziza Rahmah et al., 2024). Dengan menggunakan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan para siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi tersebut secara mendalam (Nadalina et al., 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis “Dampak Penggunaan Game Blooket Dengan Model Borg and Gall Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Fikih Muamalah di MTs Hidayatul Muhajirin”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi media permainan dalam meningkatkan minat belajar para siswa serta memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Sebelum mengkaji tentang tema ini, tulisan ini terlebih dahulu melakukan serangkaian penelusuran terkait penggunaan media digital dalam meningkatkan minat belajar para siswa, untuk melihat sejauh mana penelitian tersebut sudah dilakukan, diantaranya adalah artikel dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Para siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi” karya Aisyah Nursyam, dalam artikelnya dia menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan minat belajar para siswa kelas X IPA.3 SMA Negeri 9 Bone. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar para siswa kelas X IPA.3SMA Negeri 9 Watampone pada siklus I sebesar 67,34% dan pada siklus II rata-rata hasil belajar para siswa meningkat menjadi 83,19%. Aktifitas para siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, meskipun berdasarkan lembar aktivitas para siswa pada siklus I masih merasakan beberapa kendala namun pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan secara signifikan. Angket respon para siswa pada siklus I ada 15 item dengan presentase rata-rata secara keseluruhan yaitu 77,36% dan pada siklus II 81,53%.(Nursyam, 2019)

Selanjutnya adalah artikel dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Para siswa Kelas IX di Salah Satu SMP Negeri Cimahi” karya Tanaya Eka Putri dkk, mereka menjelaskan bahwa Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media belajar berbasis *game* dapat meningkatkan antusias belajar para siswa.

Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar dan minat belajar para siswa (Hamdu & Agustina, 2011). Motivasi dan minat belajar para siswa dapat meningkat karena para siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Sela Anggraini, Muhamad Akip, 2024).. Oleh karena itu, penggunaan media belajar berbasis *games* dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan antusias belajar para siswa. Namun dalam penggunaannya, perlu diperhatikan beberapa hal, seperti kesesuaian konten *game* dengan materi pembelajaran, tingkat kesulitan *game*, dan karakteristik para siswa.(T. E. Putri dkk., 2024) Lalu ada artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Pelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Para siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya | Berkala Ilmiah Pendidikan” karya Dinda Fabella Mulyana Putri dkk, hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media *game wordwall* memperoleh nilai rata-rata presentase dari ahli media sebesar 96,87% dengan kriteria sangat valid, dan dari ahli materi mendapat presentase sebesar 91,8% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis *game wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar para siswa dan respon positif yang diberikan para siswa terhadap media pembelajaran tersebut.(D. F. M. Putri dkk., 2024)

Berikutnya adalah artikel dengan judul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan” karya Desi Erawati, beliau menjelaskan dalam artikelnya bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar para siswa khususnya pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 6 Pajar Bulan.(Erawati, 2022) Lalu ada artikel dengan judul “Efektivitas Penerapan Permainan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Malang” karya Karira Risma Adiningsih dan Sulus, mereka menyebutkan bahwa penerapan permainan Blooket sebagai media digital dalam pembelajaran IPA di kelas VII SMP Negeri 3 Malang efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 96,9% peserta didik menyatakan bahwa media permainan Blooket mudah diakses, 100% menyatakan bahwa media permainan Blooket memiliki manfaat dalam pembelajaran, 100% menyatakan bahwa media permainan Blooket menarik digunakan, 100% menyatakan bahwa pemahaman mereka lebih meningkat setelah menggunakan media permainan Blooket, dan 96,9% menyatakan bahwa media permainan Blooket efektif digunakan dalam pembelajaran IPA.(Adiningsih, 2024)

Terakhir adalah artikel dengan judul “Dampak Media Pembelajaran Berbasis Web dan Game Edukasi Materi Perbandingan dan Skala Terhadap Minat Belajar Para siswa Pada Level SMP” Karya Mohammad Iqbal dkk, dalam artikel ini dijelaskan bahwa dari penelitian yang dilakukan didapati yaitu minat belajar para siswa sebelum dilakukan treatment media pembelajaran berbasis web dan game edukasi sebesar 65,09% dan skor rata-rata 97,63. Dari analisis tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan treatment pada materi perbandingan dan skala mata pelajaran matematika di SMP Nusantara Raya Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan thitung sebesar 0,215 lebih kecil dari ttabel sebesar 2,042. Kemudian terdapat peningkatan minat belajar yang signifikan di dalam kelas eksperimen antara sebelum dan setelah treatment pada materi perbandingan dan skala mata pelajaran matematika di SMP Nusantara Raya Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase minat belajar para siswa dari sebelum treatment sebesar 65,09% menjadi 74,19 setelah dilakukan treatment.(Iqbal dkk., 2021)

Dari serangkaian literatur review yang tertera diatas, banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas media permainan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar di bidang lain, pengaplikasian spesifiknya pada materi Fikih Muamalah masih minim, apalagi yang secara khusus mengkaji penggunaan Blooket dalam konteks pembelajaran Fikih Muamalah dan dikaitkan dengan model Borg dan Gall, sehingga inilah yang melatarbelakangi penelitian ini.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Populasi penelitian adalah para siswa MTs Hidayatul Muhajirin, dengan sampel yang diambil secara purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, seperti keaktifan para siswa dalam pembelajaran Fikih Muamalah. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, dan catatan lapangan. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis data interaktif Miles dan Huberman yang melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.(Zulfirman, 2022, hlm. 149) Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dan metode. Model penelitian yang digunakan adalah pengembangan berbasis desain (design-based research) untuk mengintegrasikan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran secara langsung di lapangan (Hanif et al., 2021).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Game Blooket

Game Blooket adalah sebuah aplikasi berbasis game yang dirancang khusus untuk pembelajaran (Febriana & Pujosusanto, 2023). Dalam aplikasi ini, guru bisa membuat kuis atau soal-soal terkait materi pelajaran. Kemudian, para siswa akan menjawab soal tersebut sambil bermain (Lubis & Dasopang, 2020). Hal menarik dari Blooket adalah suasananya yang menyerupai permainan digital: ada kompetisi, poin, dan keseruan seperti bermain game pada umumnya. Dengan pendekatan gamifikasi, Blooket membantu para siswa menikmati proses belajar (Rizwan Rohaeri Anwar, 2024). Ini bukan hanya soal menjawab soal, tapi juga tentang bagaimana para siswa merasa tertantang dan terhibur selama belajar. (Blooket, t.t.) Hal ini sangat cocok untuk pelajaran seperti Fikih Muamalah, yang sering kali dianggap "berat" oleh para siswa karena banyak melibatkan konsep dan hukum Islam.

Model Borg dan Gall

Model Borg and Gall adalah sebuah pendekatan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk pendidikan. (Rustamana dkk., 2024, hlm. 62) Model ini membantu para peneliti atau guru merancang media pembelajaran secara bertahap, agar hasilnya benar-benar sesuai kebutuhan para siswa (Nafilah et al., 2023). Ada beberapa tahapan utama dalam model ini, yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran, khususnya menggunakan model Borg and Gall. Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi tentang kebutuhan, kendala, dan harapan para siswa serta guru terkait pembelajaran. Dengan analisis ini, kita dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan relevan dan efektif. Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk memahami kesulitan yang dialami para siswa dalam memahami materi Fikih Muamalah, mengidentifikasi metode pembelajaran yang diharapkan dapat menarik minat para siswa, dan mengumpulkan masukan tentang kebutuhan guru dalam mendukung proses pembelajaran. Sedangkan untuk hal-hal yang dianalisis diantaranya adalah tingkat kesulitan materi, minat belajar para siswa, kebutuhan media pembelajaran, dan pendekatan visual dan interaktif.

Hasil yang diharapkan dari analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui kendala spesifik para siswa dalam mempelajari Fikih Muamalah, mendapatkan gambaran tentang metode dan media pembelajaran yang diinginkan para siswa dan guru dan

memberikan dasar yang kuat untuk merancang game edukasi seperti Blooket agar sesuai dengan kebutuhan para siswa. Dengan tahap analisis kebutuhan yang matang, kita dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga benar-benar membantu para siswa memahami materi Fikih Muamalah secara lebih efektif.

b. Pengembangan Media

Setelah melalui tahap analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, media dirancang untuk menjawab kebutuhan para siswa dan mendukung tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah game Blooket, sebuah platform permainan interaktif berbasis kuis yang populer di kalangan para siswa (Munawaroh et al., 2024).

c. Uji Coba Awal

Setelah media pembelajaran berupa game Blooket selesai dikembangkan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba awal. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media sebelum digunakan secara luas. Dengan menguji media pada sekelompok kecil para siswa, kita dapat mengidentifikasi kelemahan, menerima masukan, dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Tahap ini memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar akademik, tetapi juga relevan dan menarik bagi para siswa. Dengan melakukan uji coba awal, pengembang media dapat mengurangi risiko kegagalan implementasi saat diterapkan secara lebih luas. Hasil dari uji coba awal ini menjadi dasar untuk menyempurnakan media agar lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar para siswa pada materi Fikih Muamalah.

d. Implementasi

Tahap implementasi adalah langkah di mana media pembelajaran, yaitu game Blooket, diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas (Siswanto, 2024). Pada tahap ini, para siswa memainkan game sambil mempelajari materi Fikih Muamalah. Tujuan utama dari implementasi adalah untuk mengamati efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar para siswa serta mengukur sejauh mana media membantu pemahaman materi. Implementasi game Blooket di kelas menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat belajar dan membantu para siswa memahami materi Fikih Muamalah dengan lebih baik (Lutfiani et al., 2022). Dengan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif, para siswa merasa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar (Monica & Harahap, 2024). Tahap ini membuktikan efektivitas media pembelajaran

berbasis teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

e. Evaluasi Hasil

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana penggunaan game Blooket berhasil meningkatkan minat belajar para siswa. Evaluasi melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber, termasuk pengamatan guru terhadap perilaku para siswa, umpan balik langsung dari para siswa, dan analisis hasil belajar. Penggunaan game Blooket yang dirancang menggunakan model Borg and Gall memastikan bahwa media pembelajaran ini tidak hanya seru, tetapi juga efektif dalam menyampaikan materi (Harum et al., 2023). Para siswa lebih tertarik untuk belajar karena adanya elemen permainan yang membuat proses belajar tidak membosankan, soal-soal yang ada dalam game membantu para siswa memahami materi dengan cara yang interaktif dan suasana di dalam game yang kompetitif memotivasi para siswa untuk berusaha lebih baik (Khadijah et al., 2022). Hasilnya, para siswa tidak hanya merasa belajar lebih menyenangkan, tetapi juga lebih mudah memahami materi Fikih Muamalah. (Rustamana dkk., 2024, hlm. 62–67)

Proses Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sistematis yang mengacu pada model Borg and Gall. Setiap langkah dirancang untuk memastikan bahwa media pembelajaran, yaitu game Blooket, benar-benar efektif dalam meningkatkan minat belajar para siswa pada materi Fikih Muamalah.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal, dilakukan survei dan diskusi dengan guru dan para siswa di MTs Hidayatul Muhajirin. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa: Materi Fikih Muamalah dianggap cukup sulit karena banyak membahas hukum-hukum Islam yang abstrak, seperti jual beli, riba, dan masalah utang piutang, proses pembelajaran sering dianggap monoton, sehingga para siswa kurang termotivasi untuk belajar.

b. Pengembangan Media Pembelajaran

Berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi, media pembelajaran berupa game Blooket mulai dikembangkan dengan langkah-langkah berikut: materi tentang Fikih Muamalah disusun dalam bentuk pertanyaan dan skenario yang cocok untuk dimasukkan ke dalam game. Selanjutnya soal-soal dibuat dengan pendekatan yang menarik dan kontekstual, seperti simulasi jual beli, contoh kasus riba, atau ilustrasi utang piutang. Pengembangan media pembelajaran seperti game Blooket harus selalu

berpusat pada kebutuhan para siswa (Sumardin et al., 2024). Dengan mengintegrasikan materi Fikih Muamalah secara interaktif, para siswa tidak hanya merasa belajar menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan.

c. Uji Coba Awal

Pada tahap ini, media pembelajaran berupa game Blooket diuji coba pada sekelompok kecil siswa. Tujuan uji coba awal adalah; *pertama*, untuk memastikan bahwa soal-soal dalam game mudah dipahami oleh siswa dan sesuai dengan materi Fikih Muamalah. *Kedua*, mengamati apakah game berjalan dengan lancar, baik dari segi teknis maupun dari segi desain interaktifnya. *Terakhir*, menilai apakah game mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran, sehingga media dapat diperbaiki sebelum digunakan secara luas.

d. Implementasi

Perencanaan implementasi mencakup lokakarya terstruktur atau sesi pelatihan bagi para guru, yang bertujuan untuk membantu merancang modul pengajaran guna mendukung pembelajaran yang terorganisasi, serta mencakup pengembangan alur tujuan pembelajaran secara sistematis (Jasiah et al., 2024).

Setelah media pembelajaran siap, game Blooket diterapkan dalam beberapa pertemuan kelas. Caranya adalah dengan guru bertindak untuk menjelaskan bagaimana cara memainkan game Blooket dan memastikan setiap siswa dapat memahami aturan permainannya. Selanjutnya para siswa akan memainkan game tersebut dalam bentuk kelompok atau individu. Sambil bermain, mereka belajar apa saja konsep-konsep Fikih Muamalah, seperti contoh jual beli yang halal dan haram, prinsip kerja sama dalam perdagangan Islam, dan bahaya riba dalam transaksi keuangan. Setelah permainan selesai, guru membahas jawaban-jawaban dari soal di dalam game untuk memastikan para siswa memahami materi dengan baik.

e. Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian ini adalah mengevaluasi efektivitas penggunaan Blooket dalam pembelajaran, yaitu dengan guru mengamati perilaku para siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk partisipasi, antusiasme, dan interaksi para siswa selama bermain game, lalu guru mewawancarai beberapa para siswa untuk mengetahui pendapat mereka tentang media pembelajaran ini, apakah mereka merasa lebih tertarik atau termotivasi belajar, setelahnya para siswa mengisi kuesioner untuk memberikan penilaian terhadap game Blooket, seperti tingkat keseruan, pemahaman materi, dan

daya tarik media pembelajaran. Masukan dari guru juga dikumpulkan untuk mengetahui kelemahan atau aspek yang perlu diperbaiki dari media pembelajaran ini (Nuraziza Rahmah et al., 2024).

Dari hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Blooket memberikan dampak positif terhadap minat belajar para siswa. Salah satu tanda peningkatan minat belajar adalah perubahan sikap para siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan game Blooket, para siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti mengikuti pelajaran, terlihat dari semangat mereka saat menjawab pertanyaan di game, mereka menjadi aktif bertanya kepada guru terkait dengan konsep-konsep dalam Fikih Muamalah, serta mereka ikut terlibat dalam diskusi kelompok secara lebih dinamis karena merasa tertarik pada materi yang dipelajari.

Media interaktif seperti Blooket tidak hanya membuat para siswa lebih termotivasi, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Rahanra et al., 2023). Indikatornya meliputi dari para siswa mampu menjawab soal-soal yang sebelumnya dianggap sulit, seperti contoh penerapan hukum jual beli dalam kehidupan sehari-hari, adanya peningkatan hasil tes evaluasi setelah penggunaan Blooket dibandingkan dengan metode konvensional, mereka mampu memberikan contoh dan menjelaskan kembali konsep Fikih Muamalah dengan bahasa mereka sendiri.

Diantara keunggulan terbesar dari Blooket adalah menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini ditunjukkan oleh suasana kelas yang lebih hidup karena adanya elemen permainan, seperti kompetisi poin dan tantangan antar para siswa, yang membuat para siswa lebih menikmati proses belajar tanpa merasa tertekan, sehingga lebih mudah fokus pada materi yang diajarkan, kombinasi belajar dan bermain juga membuat para siswa merasa bahwa Fikih Muamalah bukan lagi pelajaran yang "membosankan," melainkan materi yang relevan dan menarik.

Kelebihan dan Kekurangan

Penggunaan game Blooket sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yang signifikan, tetapi juga menghadapi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan.

a. Kelebihan

Media interaktif yang menarik dari game Blooket karena dirancang dengan elemen gamifikasi tentunya dapat memikat perhatian para para siswa. Format permainan seperti kompetisi poin atau tantangan juga membuat para siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar, karena pembelajaran menyenangkan dari materi yang

disampaikan dalam bentuk permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton (Siswanto, 2024). Dengan adanya elemen hiburan, para siswa merasa bahwa belajar bukan lagi kewajiban yang membosankan, melainkan kegiatan yang seru lagi menyenangkan. Pendekatan interaktif dari game ini memungkinkan para siswa memahami materi dengan cara yang lebih praktis dan relevan, terutama untuk topik yang memerlukan contoh konkret seperti Fikih Muamalah. Game ini mendorong para siswa untuk lebih aktif, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi, hal ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif.

b. Kekurangan

Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa siswa mungkin merasa kesulitan dalam memahami cara kerja game, sehingga membutuhkan waktu tambahan untuk beradaptasi. Implementasi Blooket membutuhkan perangkat seperti smartphone, laptop, atau computer, untuk sekolah dengan keterbatasan akses teknologi, hal ini menjadi kendala utama, dan juga tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi tersebut, sedangkan fasilitas sekolah mereka mungkin saja tidak cukup untuk mendukung penggunaan game secara menyeluruh (Monica & Harahap, 2024). Selain itu game ini memerlukan koneksi internet yang stabil, jika infrastruktur internet di sekolah kurang memadai, proses pembelajaran menggunakan Blooket dapat terganggu. (*Apa itu Blooket & bagaimana cara menggunakan Blooket Play di Kelas?*, t.t.)

Meskipun memiliki beberapa tantangan, kelebihan dari penggunaan game Blooket sebagai media pembelajaran jauh lebih menonjol, terutama dalam meningkatkan minat dan pemahaman para siswa. Namun, agar pendekatan ini dapat diterapkan secara efektif, sekolah dan guru perlu memastikan akses perangkat yang memadai serta memberikan pelatihan teknis kepada para siswa yang membutuhkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan game Blooket yang dirancang dengan pendekatan model Borg and Gall efektif dalam meningkatkan minat belajar para siswa, khususnya pada materi Fikih Muamalah. Media pembelajaran ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga membantu para siswa memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Namun, keberhasilan implementasi game Blooket sangat bergantung pada beberapa faktor, seperti harus adanya ketersediaan teknologi, yakni perangkat digital (komputer, smartphone) dan koneksi internet yang

menjadi penunjang utama keberhasilan metode ini, serta kemampuan guru yang memiliki keterampilan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat memastikan media ini terintegrasi dengan baik dalam proses belajar-mengajar. Kesimpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif jika dirancang secara sistematis dan diterapkan dengan efektif. Pendekatan seperti ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan produktif. Dengan demikian, Blooket menjadi salah satu contoh media pembelajaran modern yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

DAFTAR REFERENSI

- Adiningsih, K. R., & Sulur. (2024). Efektivitas penerapan permainan Blooket sebagai media digital terhadap pembelajaran IPA pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Malang. *Jurnal Mipa dan Pembelajarannya*, 4(4).
- Agusyanti. (2016). *Identifikasi kesulitan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan alternatif pemecahannya di SD Negeri 1 Sulaho Kecamatan Lasusua Kabupaten Kolaka Utara* [Skripsi]. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/53615/1/1116018300005_6_Miftahul%20Jannah%20\(Watermark%20\).pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/53615/1/1116018300005_6_Miftahul%20Jannah%20(Watermark%20).pdf)
- Ahmad Syafi'i SJ. (2015). *Fiqh proletar: Rekonstruksi nalar kepentingan umum dalam kasus pembebasan tanah untuk pembangunan menuju ke arah transformasi sosial yang progresif-humanis*. 6.
- Apa itu Blooket & bagaimana cara menggunakan Blooket Play di kelas? (t.t.). Diambil 6 Desember 2024, dari <https://education.clickdo.co.uk/what-is-blooket-and-how-to-use-blooket-play/>
- Blooket. (t.t.). Diambil 6 Desember 2024, dari <https://www.blooket.com/>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), Artikel 6. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84421>
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan latihan soal keterampilan membaca bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media Blooket. *E-Book Journal Laterne*, 12(2), 146–152. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/15890>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 81–86.
- Hanif, A., Martanto, M. L., & Adianto, H. (2021). Adaptasi model SDLC iteratif terhadap pendekatan mobile-first untuk pengembangan antarmuka web responsif. *Format:*

Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, 10(1), 12.
<https://doi.org/10.22441/format.2021.v10.i1.002>

Inovasi metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital – BP PAUD dan Dikmas Bali. (t.t.). Diambil 6 Desember 2024, dari <https://bppauidikmas-bali.id/2024/11/inovasi-metode-pembelajaran-terbaru-untuk-meningkatkan-kualitas-pendidikan-di-era-digital/>