

**PEMANFAATAN GAME BLOOKET DALAM MATA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI SMP DJAMA'ATUL ICHWAN SURAKARTA TAHUN AJARAN
2025/2026**

Diah Novita Fardani¹, Amy Mustauda²

^{1,2} PAI FT UIN Raden Mas Said Surakarta

diah.nf@staff.uinsaid.ac.id, ameymustauda@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has encouraged the adoption of more interactive assessment practices that align with students' learning characteristics. However, assessment activities in Akidah Akhlak education are still predominantly conducted using conventional methods, which often fail to maximize student engagement and learning motivation. This study aims to investigate the implementation of Blooket as an assessment tool in Akidah Akhlak learning and to identify the supporting and inhibiting factors influencing its use at SMP Djama'atul Ichwan Surakarta. This study employed a descriptive qualitative approach involving an Akidah Akhlak teacher as the research subject, while Grade VIII students and the Vice Principal for Curriculum served as informants. Data were collected through observations, interviews, and documentation and were analyzed descriptively. The findings revealed that Blooket was used as a formative assessment tool following the delivery of the topic Practicing Noble Character Traits, including husnudzan (positive thinking), tawadhu' (humility), tasamuh (tolerance), and ta'awun (mutual assistance). Its implementation involved three stages: planning, implementation, and evaluation. The use of Blooket enhanced students' motivation, enthusiasm, engagement, and concentration during the assessment process. The question repetition feature helped strengthen students' understanding, while the automatic scoring feature enabled teachers to conduct assessments more effectively and efficiently. Supporting factors included students' familiarity with digital technology, support from the Islamic Digital Class (IDC) program, the availability of facilities and infrastructure, and teachers' competence in managing digital assessments. Inhibiting factors included unstable internet connectivity, limited instructional time, potential distractions from digital devices, and Blooket's limited capacity to comprehensively assess students' affective competencies.

Keywords: Blooket, formative assessment, Akidah Akhlak

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi asesmen pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, asesmen pada mata pelajaran Akidah Akhlak masih didominasi metode konvensional yang kurang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen dalam pembelajaran Akidah Akhlak serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penggunaannya di SMP Djama'atul Ichwan Surakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru Akidah Akhlak dan informan peserta didik kelas VIII serta Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan

dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Game Blooket dimanfaatkan sebagai asesmen formatif yang dilaksanakan setelah penyampaian materi membiasakan akhlak terpuji, meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. Pemanfaatannya dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Penggunaan Game Blooket mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, keterlibatan, dan fokus peserta didik selama asesmen berlangsung. Fitur pengulangan soal membantu memperkuat pemahaman peserta didik, sedangkan fitur penilaian otomatis mempermudah guru dalam melakukan evaluasi secara efektif dan efisien. Faktor pendukung meliputi minat peserta didik terhadap teknologi digital, dukungan program Islamic Digital Class (IDC), ketersediaan sarana prasarana, dan kemampuan guru. Faktor penghambat meliputi keterbatasan jaringan internet, waktu pembelajaran, potensi distraksi perangkat digital, serta keterbatasan Blooket dalam mengukur aspek afektif secara mendalam.

Kata Kunci: *Game Blooket, asesmen pembelajaran, Akidah Akhlak*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi telah menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran modern. Pemanfaatan teknologi memungkinkan terjadinya transformasi pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih fleksibel, terbuka, interaktif, dan berbasis digital. Guru dituntut mampu mengintegrasikan media digital agar proses pembelajaran lebih sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya diterapkan

pada proses penyampaian materi, tetapi juga mulai dioptimalkan dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran. Asesmen merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Asesmen juga digunakan untuk mengukur ketercapaian kompetensi, menilai keberhasilan proses pembelajaran, serta memantau perkembangan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, asesmen tidak hanya menjadi tahap akhir pembelajaran, tetapi juga menjadi dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran, perbaikan, maupun pengayaan (Arifin 2012).

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar bagi guru untuk menghadirkan asesmen

pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, kompetitif, dan melibatkan interaksi langsung. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi asesmen yang tidak hanya berfungsi mengukur hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti proses penilaian (Wahyuningsih, Muharom, and Annur 2026).

Namun demikian, dalam praktiknya pelaksanaan asesmen masih sering dilakukan secara konvensional melalui pengerjaan soal tertulis di atas kertas maupun media digital sederhana seperti Google Form. Penggunaan media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana asesmen yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Selain itu, asesmen manual juga membutuhkan waktu dan tenaga yang cukup besar dalam proses pemeriksaan dan pengolahan nilai. Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri di tengah tuntutan pembelajaran yang efektif dan efisien

di era digital (Nadiya, Wachidah, and Putikadyanto 2025).

Pada mata pelajaran Akidah Akhlak, asesmen memiliki karakteristik yang unik karena tidak hanya menilai aspek kognitif, tetapi juga berkaitan dengan pemahaman nilai, pembentukan sikap, dan penguatan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media asesmen berbasis digital menjadi menarik untuk dikaji karena berpotensi menciptakan suasana penilaian yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Inovasi ini menjadi penting terutama dalam pembelajaran keagamaan yang selama ini identik dengan metode asesmen konvensional.

Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses asesmen pembelajaran adalah penggunaan game edukatif berbasis digital, salah satunya Game Blooket. Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal secara interaktif melalui tampilan visual yang menarik, sistem skor, pengaturan waktu, dan kompetisi antarpeserta didik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam

proses asesmen sekaligus membantu guru dalam pengolahan nilai melalui sistem penilaian otomatis yang lebih efektif dan efisien (Dari et al. 2025).

Dalam perspektif Islam, asesmen dapat dipahami sebagai bentuk pengujian terhadap kualitas keimanan dan perilaku manusia. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. Al-Ankabut ayat 2–3 yang menerangkan bahwa manusia tidak dibiarkan hanya mengaku beriman tanpa melalui ujian (Zubaidah 2023). Ayat tersebut menunjukkan bahwa penilaian atau pengujian bertujuan untuk mengetahui kualitas seseorang yang sesungguhnya. Dalam konteks pendidikan, makna tersebut dapat dianalogikan dengan asesmen pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diajarkan (Inayah 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam asesmen pembelajaran saat ini mulai diterapkan di berbagai lembaga pendidikan sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan era digital. Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran berbasis digital adalah SMP Djama'atul Ichwan Surakarta melalui program Islamic Digital Class

(IDC). Program tersebut dikembangkan untuk mendorong pemanfaatan perangkat dan media digital secara terintegrasi dalam proses pembelajaran (Admin SMP DJI 2020).

Dalam implementasinya, guru mata pelajaran Akidah Akhlak mulai memanfaatkan Game Blooket sebagai media asesmen pembelajaran. Penggunaan Game Blooket menunjukkan adanya penerapan asesmen berbasis digital pada mata pelajaran keagamaan yang selama ini lebih sering menggunakan metode konvensional. Melalui media tersebut, proses penilaian diharapkan menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Pemanfaatan Game Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Djama'atul Ichwan Surakarta menjadi menarik untuk dikaji karena sekolah telah mengembangkan program Islamic Digital Class (IDC) sebagai bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran. Kehadiran program tersebut menunjukkan adanya dukungan sekolah terhadap penggunaan media digital, termasuk dalam proses asesmen pembelajaran. Selain itu, penggunaan Game Blooket

pada mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki keunikan tersendiri karena memadukan pembelajaran nilai-nilai keagamaan dengan media asesmen berbasis permainan digital yang interaktif.

Penggunaan Game Blooket juga memberikan peluang terciptanya suasana asesmen yang lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Fitur-fitur seperti tampilan visual yang menarik, sistem skor, dan permainan berbasis kuis memungkinkan peserta didik lebih terlibat dalam proses asesmen pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen pada mata pelajaran Akidah Akhlak layak untuk diteliti lebih mendalam, terutama terkait proses pemanfaatannya serta faktor-faktor yang mendukung pelaksanaannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di SMP Djama'atul Ichwan Surakarta Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen serta

mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya pada pembelajaran Akidah Akhlak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk memahami dan mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII materi Membiasakan Akhlak Terpuji yang meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun di SMP Djama'atul Ichwan Surakarta. Penelitian difokuskan pada proses pemanfaatan Game Blooket, respons peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya (Sugiyono 2015).

Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Akidah Akhlak yang memanfaatkan Game Blooket sebagai media asesmen pembelajaran. Informan penelitian terdiri atas peserta didik kelas VIII dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum SMP Djama'atul Ichwan Surakarta. Pemilihan informan dilakukan berdasarkan keterlibatan mereka

dalam pelaksanaan asesmen berbasis Game Blooket.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pelaksanaan asesmen menggunakan Game Blooket selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru, peserta didik, dan Wakil Kepala Kurikulum untuk memperoleh informasi mengenai proses pemanfaatan, respons peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan Game Blooket. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa modul ajar, soal asesmen, hasil asesmen, serta dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan pembelajaran Akidah Akhlak (Sugiyono 2015).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pemanfaatan Game Blooket Sebagai Media Asesmen Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, asesmen menggunakan Game Blooket dilaksanakan apabila guru telah selesai menyampaikan satu bab

materi pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang artinya asesmen ini berjenis asesmen formatif dan bentuk soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda. Pelaksanaan asesmen tidak hanya menggunakan game blooket saja, namun juga dipadukan secara konvensional, yaitu berbentuk soal isian tertulis. Dalam pelaksanaannya guru Akidah Akhlak memaksimalkan asesmen ini dalam situasi kelas yang artinya game blooket tidak dilakukan untuk penugasan di rumah (PR) dan pemanfaatannya lebih sering dimanfaatkan secara perorangan dibandingkan kelompok. Penggunaan game blooket ini bukan tanpa alasan. Game blooket ini dimanfaatkan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses asesmen yang lebih interaktif serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang terbiasa dengan teknologi digital. Selain itu, dengan adanya asesmen menggunakan game blooket bertujuan untuk menanamkan nilai perilaku *humsnudzan*, *tawadhu'*, *tasamuh*, dan *ta'awun* melalui soal-soal contoh penerapan perilaku tersebut. Pemanfaatan game ini juga ditujukan agar siswa melek terhadap teknologi digital seperti dalam

program SMP Djama'atul Ichwan Surakarta itu sendiri, yaitu Islamic Digital Class. Selanjutnya dalam proses pelaksanaan asesmen dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar serta menyiapkan soal-soal asesmen yang disesuaikan dengan materi pembelajaran Akidah Akhlak. Soal yang digunakan tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga diarahkan pada pemahaman peserta didik terhadap penerapan perilaku husnudzana, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun dalam kehidupan sehari-hari.

Guru menyusun soal secara mandiri agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Penyusunan soal dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber seperti buku ajar, media presentasi, dan bantuan teknologi digital. Dengan demikian, soal yang disajikan dalam Game Blooket tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sosial peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan asesmen diawali dengan

guru mengondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta mengarahkan peserta didik untuk bergabung ke dalam permainan melalui kode yang dibagikan. Peserta didik mengakses permainan menggunakan perangkat pribadi seperti telepon genggam. Setelah permainan dimulai, peserta didik menjawab soal-soal pilihan ganda dalam batas waktu tertentu.

Penggunaan Game Blooket menunjukkan respons yang positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, kondisi kelas menjadi lebih kondusif ketika asesmen menggunakan media permainan digital. Peserta didik terlihat lebih fokus, aktif, dan antusias dalam mengerjakan soal dibandingkan dengan asesmen konvensional. Selain itu, fitur permainan seperti skor, peringkat, dan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses asesmen berlangsung.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan Game Blooket membuat proses asesmen menjadi lebih menyenangkan dan membantu mereka lebih fokus dalam mengerjakan soal. Peserta didik juga

merasa lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan interaktif.

Selain itu, dalam platform game blooket ini apabila siswa kurang tepat dalam menjawab soal, soal tersebut akan muncul kembali sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki jawaban pada putaran berikutnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses asesmen tidak hanya berfungsi sebagai pengukuran, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan perbaikan terhadap kesalahan yang dilakukan.

Pada tahap penilaian, sistem dalam Game Blooket secara otomatis menampilkan skor hasil pengerjaan peserta didik setelah permainan selesai. Fitur penilaian otomatis tersebut memberikan kemudahan bagi guru dalam memperoleh hasil asesmen secara cepat dan efisien tanpa melakukan koreksi manual. Selain itu, peserta didik juga dapat langsung mengetahui hasil yang diperoleh sehingga dapat menjadi bahan refleksi terhadap tingkat pemahaman mereka.

Penggunaan Game Blooket sebagai media asesmen juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta

didik menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses asesmen berlangsung. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme belajar peserta didik serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Dalam pemanfaatan Game Blooket juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung utama adalah tingginya minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis digital. Karakteristik peserta didik yang dekat dengan teknologi membuat penggunaan Game Blooket lebih mudah diterima dan mampu meningkatkan keterlibatan belajar.

Kemudian kemudahan dalam penggunaan juga menjadi faktor pendukung. Pertama, terdapat sistem pengulangan soal yang membantu pemahaman peserta didik, yaitu siswa memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan dan belajar dari pengalaman tersebut. Dalam materi membiasakan akhlak terpuji, pengulangan soal tersebut membantu

peserta didik memperkuat pemahaman mengenai penerapan sikap husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. Kedua, kemudahan dalam proses penilaian otomatis bagi guru mata pelajaran. Sehingga guru tidak perlu melakukan koreksi manual dan tentunya dinilai lebih efisien dan praktis dalam mendukung proses asesmen.

Faktor pendukung lainnya adalah adanya dukungan dari pihak sekolah melalui program Islamic Digital Class (IDC) dan penyediaan fasilitas pendukung seperti laptop, LCD, dan jaringan Wi-Fi. Selain itu, sebagian besar peserta didik juga telah memiliki perangkat pribadi yang dapat digunakan untuk mengakses Game Blooket.

Kemampuan guru dalam mengelola asesmen berbasis digital juga menjadi faktor pendukung penting. Guru tidak hanya memanfaatkan soal yang tersedia pada platform, tetapi juga menyusun soal secara mandiri agar sesuai dengan materi pembelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, penggunaan game blooket juga dinilai mampu membantu siswa dengan karakteristik belajar tertentu. Hal ini membantu siswa yang

mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Di samping faktor pendukung tersebut, terdapat beberapa faktor penghambat dalam pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen. Kendala utama yang dihadapi adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga menghambat kelancaran pelaksanaan asesmen. Selain itu, penggunaan media permainan juga membutuhkan waktu tambahan dalam proses persiapan dan pelaksanaan.

Faktor penghambat lainnya adalah potensi distraksi penggunaan perangkat digital. Ketika peserta didik menggunakan telepon genggam pribadi, terdapat kemungkinan mereka membuka aplikasi lain di luar pembelajaran. Selain itu, Game Blooket juga memiliki keterbatasan dalam mengukur pemahaman peserta didik secara mendalam karena lebih dominan digunakan untuk soal pilihan ganda dan kuis singkat.

Pembahasan

Pemanfaatan Game Blooket Sebagai Media Asesmen Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game Blooket dimanfaatkan

sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak materi membiasakan akhlak terpuji yang meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. Penggunaan Blooket dilakukan setelah penyampaian materi sebagai sarana untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sekaligus memperkuat penguasaan materi yang telah dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital telah menjadi bagian dari proses asesmen pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik pada era digital.

Pemanfaatan Blooket tidak hanya berfungsi untuk mengukur aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membantu peserta didik memahami penerapan nilai-nilai akhlak Islam dalam kehidupan sehari-hari. Soal-soal yang disusun guru tidak sekadar menguji kemampuan mengingat materi, melainkan mengarahkan peserta didik untuk memahami dan merefleksikan perilaku husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun dalam konteks kehidupan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa asesmen dapat berperan sebagai sarana penguatan

pemahaman nilai, bukan hanya alat pengukuran hasil belajar.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Poerwadarminto (2002) yang menyatakan bahwa pemanfaatan merupakan proses menjadikan sesuatu lebih berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, game Blooket dimanfaatkan sebagai media asesmen yang mendukung keterlibatan peserta didik dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan Blooket menunjukkan bahwa teknologi digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan game Blooket dilakukan berdampingan dengan asesmen tertulis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Blooket belum menggantikan sepenuhnya asesmen konvensional, melainkan berfungsi sebagai pelengkap untuk menciptakan proses asesmen yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pelaksanaan asesmen yang dominan dilakukan secara individu menunjukkan bahwa media ini digunakan untuk mengukur

kemampuan masing-masing peserta didik secara langsung. Temuan ini sesuai dengan teori Sadiman (2014) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan media dapat dilakukan dalam bentuk pemanfaatan di dalam kelas maupun secara individual.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Blooket mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik selama proses asesmen berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif, fokus, dan bersemangat ketika mengerjakan soal melalui media permainan dibandingkan dengan asesmen konvensional. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif karena perhatian peserta didik terpusat pada aktivitas permainan dan penyelesaian soal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan gamifikasi dalam asesmen dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta mengurangi kejenuhan peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Najuah (2022) yang menyatakan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, Rahim (2020)

menjelaskan bahwa game edukasi dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Oleh karena itu, penggunaan Blooket sebagai media asesmen dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran Akidah Akhlak.

Aspek lain yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keberadaan fitur pengulangan soal dan penilaian otomatis. Fitur pengulangan soal memungkinkan peserta didik memperbaiki kesalahan dan memahami kembali materi yang belum dikuasai. Sementara itu, fitur penilaian otomatis memudahkan guru memperoleh hasil asesmen secara cepat tanpa melakukan koreksi manual. Keberadaan kedua fitur tersebut menunjukkan bahwa Blooket tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga mendukung proses pembelajaran melalui pemberian umpan balik secara langsung. Dengan demikian, pemanfaatan Blooket dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan asesmen dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Keberhasilan pemanfaatan game Blooket sebagai media asesmen dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung. Salah satu faktor utama adalah tingginya minat dan antusiasme peserta didik terhadap penggunaan media berbasis game digital. Kedekatan peserta didik dengan teknologi membuat mereka lebih mudah beradaptasi dengan penggunaan Blooket sehingga proses asesmen berlangsung lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan evaluasi.

Selain itu, fitur-fitur yang tersedia dalam Blooket turut menjadi faktor pendukung pelaksanaan asesmen. Fitur penilaian otomatis membantu guru memperoleh hasil belajar secara cepat dan akurat, sedangkan fitur pengulangan soal memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperbaiki pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai. Kehadiran fitur tersebut menjadikan proses asesmen lebih efektif sekaligus memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik mengenai hasil belajar mereka.

Dukungan sarana dan prasarana sekolah juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan Blooket. Program Islamic Digital Class (IDC), ketersediaan laptop, LCD, jaringan Wi-Fi, serta kepemilikan perangkat pribadi oleh sebagian besar peserta didik menjadi modal utama dalam mendukung pelaksanaan asesmen berbasis digital. Ketersediaan fasilitas yang memadai memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Faktor pendukung lainnya adalah kemampuan guru dalam mengelola asesmen berbasis game. Guru mampu menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi Akidah Akhlak. Kemampuan ini penting karena kualitas asesmen tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas instrumen yang dirancang guru. Dengan penyusunan soal yang tepat, asesmen dapat mengukur pemahaman peserta didik sekaligus memperkuat internalisasi nilai-nilai akhlak terpuji.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa faktor penghambat dalam pemanfaatan

Blooket. Kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan jaringan internet. Koneksi internet yang tidak stabil dapat menghambat akses peserta didik terhadap platform sehingga pelaksanaan asesmen menjadi kurang optimal. Temuan ini menunjukkan bahwa keberhasilan asesmen berbasis digital sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi.

Selain masalah jaringan, keterbatasan waktu pembelajaran juga menjadi hambatan dalam penggunaan Blooket. Pelaksanaan asesmen berbasis game memerlukan waktu tambahan untuk persiapan, pengondisian kelas, serta pelaksanaan permainan. Akibatnya, guru memiliki keterbatasan waktu untuk melakukan pembahasan hasil asesmen secara lebih mendalam setelah kegiatan berlangsung.

Hambatan lain yang ditemukan adalah potensi distraksi penggunaan perangkat digital. Ketika menggunakan telepon genggam pribadi, peserta didik berpeluang membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran sehingga konsentrasi dapat terganggu. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam

pembelajaran tetap memerlukan pengawasan dan pengelolaan kelas yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Selain itu, Blooket memiliki keterbatasan dalam mengukur aspek afektif dan penerapan sikap peserta didik secara mendalam. Platform ini lebih efektif digunakan untuk soal pilihan ganda dan kuis singkat sehingga belum mampu mengakomodasi penilaian karakter secara komprehensif. Oleh karena itu, penggunaan Blooket sebaiknya dipadukan dengan bentuk asesmen lain agar seluruh aspek kompetensi peserta didik, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik, dapat terukur secara lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan game Blooket sebagai media asesmen dalam pembelajaran Akidah Akhlak memberikan kontribusi positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan efektivitas asesmen peserta didik. Namun, keberhasilannya dipengaruhi oleh dukungan sarana prasarana, kemampuan guru, kesiapan peserta didik, serta kondisi teknis yang mendukung. Oleh karena itu, penggunaan Blooket perlu diintegrasikan dengan strategi

asesmen lainnya agar tujuan pembelajaran Akidah Akhlak dapat tercapai secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan Game Blooket sebagai media asesmen dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Djama'atul Ichwan Surakarta telah diterapkan sebagai asesmen formatif yang dilaksanakan setelah penyampaian materi membiasakan akhlak terpuji yang meliputi husnudzan, tawadhu', tasamuh, dan ta'awun. Pemanfaatan Game Blooket dilakukan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Penggunaan media ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur pemahaman kognitif peserta didik, tetapi juga membantu memperkuat pemahaman terhadap penerapan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, fitur permainan yang interaktif, sistem pengulangan soal, dan penilaian otomatis mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, keterlibatan, serta efektivitas proses asesmen pembelajaran.

Keberhasilan pemanfaatan Game Blooket didukung oleh tingginya minat peserta didik terhadap teknologi digital, ketersediaan fitur

yang mendukung proses asesmen, dukungan sekolah melalui program Islamic Digital Class (IDC), ketersediaan sarana dan prasarana, serta kemampuan guru dalam merancang dan mengelola asesmen berbasis digital. Namun demikian, pemanfaatan Game Blooket juga menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, keterbatasan waktu pembelajaran, potensi distraksi penggunaan perangkat digital, serta keterbatasan platform dalam mengukur aspek afektif dan karakter peserta didik secara mendalam. Oleh karena itu, Game Blooket dapat menjadi alternatif media asesmen yang inovatif dan efektif, tetapi penggunaannya perlu dipadukan dengan bentuk asesmen lain agar penilaian hasil belajar peserta didik dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin SMP DJI. 2020. "Profil SMP Djama'atul Ichwan Surakarta." *Smp.Djamaatulichwan.Sch.Id*. Retrieved (<https://smp.djamaatulichwan.sch.id/read/2/profil>).
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian

- Agama RI. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Dari, Ikke Wulan, Ika Elsa Junita, Maya Ramadani, and Soleha Elza Aulia. 2025. "Analisis Kualitatif Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MA Hidayatullah Qomariyah Kota Bengkulu." *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan* 31(1):69–76. doi: 10.30587/didaktika.v31i1.9422.
- Inayah, Naili. 2024. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Melalui Platform Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MIN 3 Jember." Universitas Islam Negeri KIAI Haji Achmad Siddiq Jember.
- Nadiya, Kabirotun, Liana Rochmatul Wachidah, and Agus Purnomo Ahmad Putikadyanto. 2025. "Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Social, Humanities*, 8(3):935–43.
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reny Sabrina Simamora. 2022. *Game Edukasi: Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. 1st ed. Aceh: Yayasan Kita Menulis.
- Poerwadarminta, W. J. ... 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Rahim, Bulkia. 2020. *Media Pendidikan*. 1st ed. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief. S., Rahardjo, Anung Haryono, and Harjito. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. 17th ed.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 22nd ed. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wahyuningsih, Retno, Fauzi Muharom, and Fauzi Annur. 2026. "The Evaluation on Character Education in Indonesia in the Last Ten Years: Policy, Pedagogy, Management, and Assessment Perspectives." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7(2):292–307. doi: <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v7i2.2497>.
- Zubaidah. 2023. "Fungsi Evaluasi Pendidikan Dalam Q.S. Al-Ankabut Ayat 2-3 (Studi Tafsir Al-Showi Karya Imam Ahmad Al-Showi)." *Jurnal Al-Ulum* 01(02):19–28.