



**ANALISIS PENGALAMAN BELAJAR DAN MOTIVASI BERPRESTASI
PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI (BLOOKET)
DAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DI MADRASAH ALIYAH AL-FATIMIYAH**

**Kayla Putri Auliani¹, Luthfiana Salwa Aulia², Larasati Nur Firzanah³, Muhammad
Lutfi Ramdani⁴, Muhammad Fadlan Fadillah⁵**

Universitas Singaperbangsa Karawang

¹2310631110113@student.unsika.ac.id, ²2310631110119@student.unsika.ac.id

³2310631110114@student.unsika.ac.id, ⁴2310631110137@student.unsika.ac.id

⁵2310631110134@student.unsika.ac.id

Diterima: 26/05/2026; Direvisi: 29/05/2026; Diterbitkan: 14/06/2026

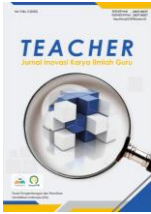
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan antara pengalaman belajar dan motivasi berprestasi peserta didik menggunakan platform gamifikasi Blooket dengan pembelajaran konvensional tanpa teknologi di Madrasah Aliyah (MA) Al-Fathimiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang melibatkan lima orang informan utama, terdiri dari satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu Yuda Maulana, S.Pd., serta empat orang peserta didik bernama Muhammad Fathir, Abu Bakar, Rahma, dan Sa'adah. Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Fitur gamifikasi seperti poin, *leaderboard*, dan *reward* terbukti efektif meningkatkan motivasi ekstrinsik serta mendorong dorongan berprestasi (*need for achievement*) melalui kompetisi yang sehat. Di sisi lain, pembelajaran konvensional tatap muka tetap memegang peranan krusial yang tidak tergantikan dalam membangun motivasi intrinsik, menanamkan kedisiplinan mandiri, dan merekatkan iklim emosional antara guru dan murid. Kendala yang dihadapi meliputi hambatan teknis jaringan internet serta kecenderungan orientasi siswa pada skor permainan semata. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi proporsional antara gamifikasi sebagai pemantik motivasi dan metode konvensional sebagai penguat nilai karakter diperlukan untuk mengoptimalkan proses pendidikan di madrasah.

Kata Kunci : Gamifikasi, Blooket, Motivasi Belajar, MA Al-Fathimiyah, Pembelajaran Konvensional.

ABSTRACT

This study aims to analyze the comparison between students' learning experiences and achievement motivation using the Blooket gamification platform and conventional technology-free learning at Madrasah Aliyah (MA) Al-Fathimiyah. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were gathered through observation, in-depth interviews, and documentation involving five key informants: one Islamic Religious Education (PAI) teacher, Yuda Maulana, S.Pd., and four students named Muhammad Fathir, Abu Bakar, Rahma, and Sa'adah. Data analysis was conducted inductively through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the implementation of Blooket significantly



transforms classroom dynamics into a more interactive, dynamic, and enjoyable environment compared to conventional methods. Gamification elements such as points, leaderboards, and rewards effectively enhance extrinsic motivation and stimulate the need for achievement through healthy competition. On the other hand, conventional face-to-face learning plays an irreplaceable role in fostering intrinsic motivation, instilling self-discipline, and strengthening emotional bonds between teachers and students. Technical challenges include unstable internet connectivity and a tendency for students to focus overly on game scores. This study concludes that a balanced integration of gamification as a motivational driver and conventional methods as character-building anchors is essential to optimize the educational process in madrasahs.

Keywords: Gamification, Blooket, Learning Motivation, MA Al-Fathimiyah, Conventional Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen krusial dan tiang penyangga utama dalam pengembangan karakter serta kemajuan suatu bangsa. Di era globalisasi saat ini, integrasi teknologi ke dalam proses pembelajaran telah menjadi salah satu prioritas utama reformasi pendidikan guna mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten. Penggunaan teknologi digital dalam dunia pendidikan di Indonesia sudah sangat meluas, di mana peserta didik mulai terbiasa menggunakan perangkat teknologi tidak hanya untuk interaksi sosial, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka (Rahmawati, 2025). Karakteristik era digital ini memungkinkan informasi diperoleh dengan sangat cepat, sehingga pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu instruksional menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dihindari (Aida et al., 2025).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam proses pembelajaran di kelas. Banyak pendidik masih mengandalkan pendekatan tradisional atau konvensional, seperti metode ceramah dan penggunaan papan tulis yang statis.

Peserta didik sering kali diposisikan hanya sebagai wadah kosong yang menerima informasi secara pasif, sehingga situasi belajar menjadi tidak seimbang. Kurangnya interaksi dan keterlibatan aktif ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif, mudah merasa bosan, jenuh, dan kurang antusias dalam menyerap informasi secara optimal. Jika kondisi ini terus berlanjut, hal tersebut akan berdampak langsung pada penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik (Asna, 2025).

Motivasi belajar siswa merupakan faktor psikologis yang sangat penting karena berperan sebagai penggerak atau stimulan jiwa seseorang untuk melakukan kegiatan belajar secara maksimal demi mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu, motivasi berprestasi berperan penting dalam membangun rasa percaya diri dan mengembangkan potensi individu. Dorongan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti ambisi pribadi, kemandirian, rasa bangga terhadap pencapaian, serta lingkungan yang mendukung perkembangan individu. Dengan adanya motivasi berprestasi, seseorang akan lebih terdorong untuk meningkatkan kemampuan, mengembangkan keterampilan, dan mencapai keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan, baik di bidang pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sosial (Anggrayeni & Hajar, 2025).

Salah satu pendekatan inovatif yang menjanjikan adalah gamifikasi, yaitu integrasi elemen-elemen permainan seperti poin, peringkat, tantangan, dan kompetisi ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi intrinsik peserta didik (Nuryani & Rafsanjan, 2025). Blooket muncul sebagai platform gamifikasi berbasis web yang sangat efektif, di mana pendidik dapat menyajikan kuis interaktif melalui berbagai mode permainan



yang menarik dan menyenangkan. Blooket terbukti mampu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan memberikan umpan balik instan yang membantu peserta didik merefleksikan penguasaan materi mereka secara real-time (Rahmawati, 2025).

Madrasah Aliyah (MA) Al-Fathimiyah menerapkan teknologi seperti laboratorium dan kelas komputer walaupun tidak setiap hari digunakan, para siswa dapat mengenal teknologi dengan baik sehingga Al-Fathimiyah sebagai lembaga pendidikan yang mengedepankan kurikulum proporsional antara pengetahuan umum, agama, dan nilai-nilai kepesantrenan, memiliki dedikasi tinggi dalam pembangunan karakter unggul santrinya dalam mengenal teknologi. Mengingat pentingnya menghindari kejenuhan dalam proses transfer pengetahuan, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat relevan untuk dieksplorasi di lingkungan madrasah. Meskipun penelitian mengenai efektivitas Blooket telah banyak dilakukan pada mata pelajaran umum dan bahasa, penelitian yang secara komparatif menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi berprestasi dalam konteks budaya akademik Madrasah Aliyah masih relatif terbatas. Meskipun teknologi semakin luas pembelajaran seperti ceramah juga masih biasa digunakan dalam sistem pembelajaran (Lera Betra Diana, 2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melakukan “Analisis Pengalaman Belajar dan Motivasi Berprestasi Peserta Didik Berbasis Gamifikasi (Blooket) Dan Pembelajaran Konvensional di Madrasah Aliyah Al-Fathimiyah”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai sejauh mana inovasi digital dapat mentransformasi pengalaman belajar santri dan meningkatkan dorongan berprestasi mereka dibandingkan dengan metode konvensional non-teknologi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman belajar serta motivasi berprestasi peserta didik dalam penggunaan platform Blooket pada pembelajaran di Madrasah Aliyah (MA) Al-Fathimiyah. Penelitian berfokus pada upaya mengungkap bagaimana penerapan unsur-unsur gamifikasi, seperti sistem poin, peringkat, dan umpan balik langsung, memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mendorong munculnya motivasi berprestasi. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman subjektif peserta didik terkait rasa percaya diri, kebanggaan atas pencapaian akademik, serta kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan selama mengikuti pembelajaran berbasis teknologi digital.

Informan dalam penelitian ini terdiri atas satu orang guru Pendidikan Agama Islam (PAI), yaitu Yuda Maulana, S.Pd., dan empat orang peserta didik MA Al-Fathimiyah yang bernama Muhammad Fathir, Abu Bakar, Rahma, dan Sa’adah. Penentuan informan dilakukan melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria yang digunakan meliputi guru yang secara aktif memanfaatkan Blooket dalam kegiatan pembelajaran serta peserta didik yang memiliki pengalaman langsung dalam mengikuti pembelajaran menggunakan platform tersebut dan bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat partisipasi, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan Blooket. Wawancara mendalam dilaksanakan untuk menggali informasi secara lebih komprehensif mengenai pengalaman belajar peserta didik,



persepsi mereka terhadap penggunaan Blooket, serta pengaruh media tersebut terhadap motivasi berprestasi. Adapun dokumentasi digunakan sebagai data pendukung yang meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil kuis, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui penerapan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan peserta didik untuk memastikan konsistensi data. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, member check dilakukan dengan mengonfirmasi kembali hasil temuan dan interpretasi peneliti kepada informan guna memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan pengalaman dan pandangan mereka.

Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengacu pada model analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Proses analisis meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan proses seleksi, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan pengorganisasian data yang diperoleh dari lapangan. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi pola dan hubungan antarkategori. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang dilakukan secara berkesinambungan untuk memperoleh temuan yang valid, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

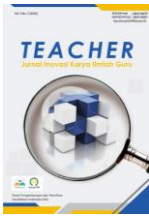
Melalui pendekatan kualitatif deskriptif ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran Blooket sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi berprestasi peserta didik di MA Al-Fathimiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

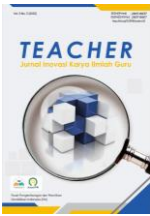
Tabel 1. Perbandingan Blooket VS Non Teknologi

Aspek Analisis	Pembelajaran berbasis Gamifikasi (Blooket)	Pembelajaran Non-Teknologi (Konvensional)
Suasana Kelas & Partisipasi	<ul style="list-style-type: none">• Lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan.• Mendongkrak partisipasi dan keterlibatan aktif siswa secara fisik maupun mental.• Siswa lebih antusias, percaya diri, dan responsif.	<ul style="list-style-type: none">• Bertumpu pada metode ceramah, diskusi sederhana, dan penugasan tertulis.• Berpusat pada Guru (<i>Teacher - Centered</i>).• Rentan memicu kebosanan, kejenuhan, dan membuat siswa pasif jika dilakukan secara monoton.
Pengaruh Terhadap Motivasi	<ul style="list-style-type: none">• Meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa.• Siswa tergerak oleh stimulus eksternal seperti sistem poin, peringkat (<i>leaderboard</i>), tantangan, dan hadiah (<i>reward</i>).	<ul style="list-style-type: none">• Memegang peranan krusial dalam membangun motivasi intrinsik siswa.• Didukung melalui pendekatan nilai-nilai agama islam, penguatan verbal, dan nasihat langsung dari guru.

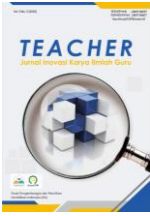


Aspek Analisis	Pembelajaran berbasis Gamifikasi (Blooket)	Pembelajaran Non-Teknologi (Konvensional)
Dorongan Berprestasi & Karakter	<ul style="list-style-type: none">• Mendorong persaingan atau kompetisi yang sehat antar siswa untuk meraih skor terbaik.• Meningkatkan rasa ingin tahu siswa sebelum pembelajaran dimulai.	<ul style="list-style-type: none">• Efektif dalam membentuk karakter belajar, kedisiplinan, kemandirian, dan rasa tanggung jawab siswa.• Aktivitas mandiri terbentuk melalui membaca buku dan mencatat materi.
Pemahaman Materi & Evaluasi	<ul style="list-style-type: none">• Mempermudah pemahaman konsep dan retensi materi melalui bantuan visual, audio, dan kuis interaktif.• Evaluasi pembelajaran bagi guru menjadi lebih efektif, praktis, efisien, dan otomatis	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan keleluasaan penuh bagi pendidik untuk membedah materi keagamaan yang rumit secara lebih rinci, mendalam, dan konseptual.
Interaksi Sosial & Emosional	<ul style="list-style-type: none">• Membangun hubungan belajar yang aktif dan komunikasi yang dinamis antar teman sejawat di kelas.	<ul style="list-style-type: none">• Merekatkan kedekatan dan ikatan emosional yang kuat antara guru dan peserta didik melalui komunikasi langsung (tatap muka).• Membantu guru memahami karakter murid secara lebih dekat.
Kemudahan yang Dirasakan	<ul style="list-style-type: none">• Media digital sangat mudah diterima oleh siswa karena kedekatan mereka dengan gawai sehari-hari (3-5 jam/hari).• Menjaga fokus siswa dan mengusir kejenuhan kelas.	<ul style="list-style-type: none">• Proses pembelajaran berlangsung lebih sederhana dan praktis.• Dapat diterapkan dalam berbagai kondisi kelas tanpa bergantung pada kesiapan perangkat digital.
Kendala yang Dihadapi	<ul style="list-style-type: none">• Teknis: Keterbatasan jaringan internet yang tidak stabil dan ketidaksiapan perangkat digital sebagian siswa.• Siswa: Siswa cenderung terlalu fokus pada permainan dan berorientasi pada kemenangan/skor tinggi saja daripada memahami materi utama.• Guru: Membutuhkan kesiapan teknis, waktu luang, serta kreativitas tambahan untuk menyusun soal.	<ul style="list-style-type: none">• Rendahnya tingkat partisipasi dan keaktifan peserta didik di dalam kelas.• Siswa lebih cepat kehilangan fokus dan kurang antusias jika guru menyampaikan materi terlalu lama secara monoton.

Tabel 2. Data Primer Hasil Wawancara Informan



NO.	Aspek analisis/ Tema	Informan	Kutipan langsung hasil wawancara (Data Primer)
1.	Pengalaman Belajar dan Keterlibatan Aktif	Muhammad Fathir (Peserta Didik)	"Kalau pakai Blooket belajar jadi lebih mudah dan seru, Kak. Soalnya kayak main game tapi sambil belajar. Kita tidak merasa tegang walaupun sebenarnya lagi menjawab kuis materi pelajaran di kelas."
2.	Atmosfer Kelas dan Fokus Belajar	Rahma (Peserta Didik)	"Kalau cuma dengar penjelasan guru kadang ngantuk, tapi kalau pakai Blooket jadi lebih semangat. Bawaannya jadi pengen meleak terus karena fokus mau mengejar skor teman-teman."
3.	Motivasi Ekstrinsik dan Papan Peringkat	Abu Bakar (Peserta Didik)	"Kalau saya gadget digunakan untuk main, nonton, dan komunikasi, sekitar 3–5 jam setiap hari, terutama ketika libur sekolah, Saya jadi lebih semangat belajar dan membaca buku sebelum kelas dimulai, karena penasaran ingin kejar posisi atas di leaderboard. Kalau nama saya bergeser ke bawah, rasanya tertantang buat menyusul lagi".
4.	Kompetisi Sehat dan Interaksi Sosial	Sa'adah (Peserta Didik)	"saya lebih keingat kalau kebanyakan main gadget itu nggak baik, tapi Seru banget pas lihat nilai atau skor kita langsung muncul di layar depan kelas. Jadi makin kompetitif sama teman-teman sekelas, tapi serunya itu ramai-ramai dan bikin suasana kelas jadi hidup".
5.	Efektivitas dan Efisiensi Evaluasi	Yuda Maulana, S.Pd. (Guru PAI)	"Penggunaan Blooket ini sangat membantu efektivitas evaluasi pembelajaran bagi saya. Nilainya langsung terekap otomatis begitu game selesai, jadi saya bisa langsung tahu materi bagian mana yang belum dipahami siswa tanpa harus mengoreksi kertas satu per satu."
6.	Dilema Gawai dan Pembentukan Karakter	Yuda Maulana, S.Pd. (Guru PAI)	"Penggunaan gadget itu ada sisi positif dan negatifnya. Tantangan



NO.	Aspek analisis/ Tema	Informan	Kutipan langsung hasil wawancara (Data Primer)
			terbesaranya adalah kuatnya pengaruh konten hiburan. Makanya kami arahkan lewat tugas proyek digital seperti membuat konten dakwah pendek untuk diunggah ke TikTok atau Instagram agar gawai menjadi wasilah kebaikan."

Pembahasan

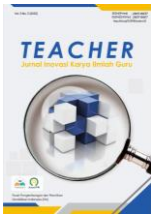
Pengalaman Belajar Peserta Didik MA Al-Fathimiyah Saat Menggunakan Platform Blooket Dibandingkan dengan Pembelajaran Tanpa Teknologi

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Al-Fathimiyah, ditemukan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara pengalaman belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Blooket dan pembelajaran tanpa teknologi. Penggunaan Blooket memberikan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih antusias ketika mengikuti pembelajaran karena materi disampaikan melalui permainan edukatif yang menarik dan kompetitif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan Blooket dalam pembelajaran. Salah satu peserta didik yang bernama Muhammad Fathir menyatakan bahwa *"kalau pakai Blooket belajar jadi lebih mudah dan seru, soalnya kayak main game tapi sambil belajar"* (Wawancara, 2026).

Selain itu, terdapat peserta didik yang bernama Rahma Menyatakan bahwa *"kalau cuma dengar penjelasan guru kadang ngantuk, tapi kalau pakai Blooket jadi lebih semangat."* (Wawancara, 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar peserta didik tidak hanya berubah dari aspek suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga pada tingkat keterlibatan mereka dalam proses belajar. Ketika siswa merasa tertarik dan menikmati aktivitas pembelajaran, mereka cenderung lebih aktif berpartisipasi, lebih fokus terhadap materi yang dipelajari, serta lebih berani menunjukkan kemampuan yang dimiliki. Dengan demikian, penggunaan Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Menurut (Hasto & Pratiwi, 2026), "Penggunaan Blooket dalam pembelajaran berbasis game mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung." Kutipan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Blooket bukan sekadar media permainan biasa, tetapi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup di dalam kelas. Situasi ini terlihat selaras dengan kondisi di MA Al-Fathimiyah, di mana siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif.

Pada saat pembelajaran menggunakan Blooket berlangsung, siswa menunjukkan respons yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari



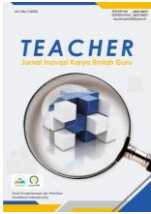
meningkatnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta berusaha memperoleh skor terbaik dalam permainan. Unsur gamifikasi seperti poin, leaderboard, mode permainan, dan reward memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga ikut terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran. Menurut (Susiatty et al., 2026) *"gamifikasi dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan partisipasi peserta didik karena siswa merasa tertantang untuk terlibat selama proses belajar berlangsung"*. Kutipan ini memperkuat temuan penelitian bahwa adanya leaderboard, skor, dan kompetisi sehat membuat siswa lebih terdorong untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Aktivitas belajar tidak lagi hanya berpusat pada guru, melainkan melibatkan partisipasi siswa secara langsung.

Hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu siswa yang bernama Abu Bakar mengatakan bahwa *"Kalau saya gadget digunakan untuk main, nonton, dan komunikasi, sekitar 3-5 jam setiap hari, terutama ketika libur sekolah, Saya jadi lebih semangat belajar dan membaca buku sebelum kelas dimulai, karena penasaran ingin kejar posisi atas di leaderboard. Kalau nama saya bergeser ke bawah, rasanya tertantang buat menyusul lagi"*. (Wawancara, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kedekatan yang cukup tinggi dengan teknologi digital sehingga media pembelajaran berbasis digital seperti Blooket menjadi lebih mudah diterima dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Blooket membuat mereka lebih fokus dan tidak mudah merasa bosan. Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat pembelajaran dilaksanakan tanpa menggunakan teknologi, beberapa peserta didik terlihat kurang bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Sebagian siswa tampak hanya mendengarkan penjelasan guru secara pasif, beberapa siswa terlihat mengobrol dengan teman di sebelahnya, bahkan terdapat siswa yang menunjukkan tanda-tanda kurang fokus seperti melamun dan tidak memperhatikan penjelasan guru secara penuh. Kondisi tersebut menyebabkan suasana kelas cenderung kurang interaktif dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran masih terbatas pada siswa-siswa tertentu.

Berbeda dengan kondisi tersebut, ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan Blooket, terlihat adanya perubahan respons peserta didik yang cukup signifikan. Sejak guru membagikan kode permainan dan menjelaskan mekanisme penggunaan Blooket, peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan antusiasme yang lebih tinggi. Sebagian besar siswa langsung mempersiapkan perangkat yang digunakan dan memperhatikan instruksi guru dengan saksama. Selama permainan berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan materi yang disajikan, serta menunjukkan semangat untuk memperoleh skor terbaik. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa memberikan respons spontan terhadap hasil yang muncul pada layar, berdiskusi dengan teman, dan menunjukkan ekspresi kegembiraan ketika berhasil menjawab soal dengan benar.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran menggunakan Blooket lebih menarik dibandingkan pembelajaran biasa. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih fokus karena pembelajaran terasa seperti bermain sambil belajar sehingga tidak mudah menimbulkan rasa jenuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan yang terdapat dalam Blooket mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Situasi ini sesuai



dengan pendapat (Afsana et al., 2026) yang menyatakan bahwa “*media pembelajaran Blooket dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton.*” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Ketika siswa merasa tertarik terhadap proses pembelajaran, maka fokus dan keterlibatan mereka juga cenderung meningkat secara alami.

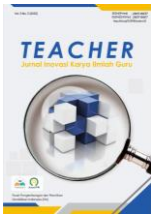
Pengalaman belajar berbasis Blooket juga memberikan dampak terhadap interaksi sosial peserta didik di kelas. Peserta didik terlihat lebih aktif berkomunikasi dengan teman-temannya, baik ketika berdiskusi maupun saat mengikuti permainan edukatif. Adanya kompetisi sehat antar siswa membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan dinamis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mampu membangun interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik (Fitri & Usamah, 2025).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan Blooket juga membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mudah. Materi yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif membuat siswa lebih cepat mengingat konsep-konsep penting dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena proses belajar melibatkan aktivitas visual, audio, dan pengalaman langsung sehingga siswa lebih mudah menyerap informasi yang diberikan guru (Widiantika & Haerudin, 2025).

Hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa penggunaan teknologi di MA Al-Fathimiyah diarahkan tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan pembentukan karakter peserta didik. Guru PAI menjelaskan bahwa “*penggunaan gadget memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dan negatif. Dari sisi positif, gadget mempermudah akses literasi digital dan referensi keagamaan karena informasi dapat diperoleh secara cepat melalui media sosial maupun internet*” (Wawancara, 2026). Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, “literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, bijak, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan informasi digital.” Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran perlu disertai dengan penguatan karakter dan kemampuan literasi digital peserta didik. Oleh karena itu, guru PAI memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab (Amalia, 2024).

Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran PAI memiliki peran penting sebagai “*filter mental dan moral*” bagi peserta didik dalam menggunakan teknologi. Pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran siswa bahwa setiap aktivitas digital yang dilakukan merupakan bagian dari amal yang akan dipertanggungjawabkan. Menurut (Wulandari et al., 2025) “*pendidikan agama bukan hanya mengajarkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk kesadaran moral*”. Kutipan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran PAI memiliki fungsi yang lebih luas daripada sekadar penyampaian materi. Dalam konteks era digital, pendidikan agama menjadi landasan penting agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak dan tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif media digital.

Dalam pengaplikasiannya, guru PAI di MA Al-Fathimiyah memanfaatkan teknologi dengan memberikan tugas berbasis proyek digital kepada peserta didik seperti membuat konten dakwah di platform Tiktok dan Instagram. Guru PAI menyatakan bahwa “*Penggunaan Blooket ini sangat membantu efektivitas evaluasi pembelajaran bagi saya. Nilainya langsung terekap*



otomatis begitu game selesai, jadi saya bisa langsung tahu materi bagian mana yang belum dipahami siswa tanpa harus mengoreksi kertas satu per satu” (Wawancara, 2026). Kegiatan tersebut bertujuan agar siswa mampu memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang positif, kreatif, dan edukatif. Penggunaan media sosial dalam pembelajaran juga menjadi salah satu bentuk pendekatan guru agar pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan peserta didik di era digital.

Namun demikian, pembelajaran berbasis Blooket juga memiliki beberapa keterbatasan. Dalam beberapa kondisi, terdapat siswa yang lebih fokus pada permainan dibandingkan memahami isi materi pembelajaran. Sebagian siswa lebih berorientasi pada kemenangan dan perolehan skor tertinggi sehingga perhatian terhadap pemahaman konsep menjadi berkurang. Oleh sebab itu, guru perlu mengelola pembelajaran secara tepat agar penggunaan gamifikasi tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran (Pratiwi et al., 2025).

Sementara itu, pada pembelajaran tanpa teknologi, proses belajar di MA Al-Fathimiyah masih banyak menggunakan metode ceramah, diskusi biasa, dan penugasan tertulis. Dalam pembelajaran ini, guru memiliki peran dominan dalam menyampaikan materi, sedangkan peserta didik lebih banyak mendengarkan dan mencatat penjelasan yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa terlihat pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

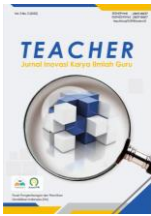
Pembelajaran tanpa teknologi juga cenderung menimbulkan rasa jenuh apabila dilakukan secara monoton dan berlangsung dalam waktu yang lama. Beberapa siswa terlihat kehilangan fokus dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Akan tetapi, pembelajaran konvensional tetap memiliki kelebihan, terutama dalam membangun komunikasi langsung antara guru dan peserta didik. Guru dapat memberikan penjelasan materi secara lebih rinci dan mendalam sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat konseptual. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, *“interaksi langsung antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran konvensional tetap memiliki peranan penting dalam pembentukan sikap, disiplin, dan karakter belajar siswa.”* Walaupun teknologi mampu meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran tatap muka tetap dibutuhkan karena memberikan ruang interaksi emosional yang lebih kuat antara guru dan peserta didik (A`yunin, 2022).

Selain itu, pembelajaran tanpa teknologi membantu membangun kedisiplinan belajar peserta didik melalui aktivitas mencatat, membaca buku, dan diskusi langsung di kelas. Interaksi tatap muka yang terjadi selama pembelajaran juga membantu guru memahami karakter peserta didik secara lebih dekat. Dengan demikian, pembelajaran tanpa teknologi masih memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran di madrasah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengalaman belajar peserta didik MA Al-Fathimiyah pada pembelajaran berbasis Blooket cenderung lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran tanpa teknologi. Akan tetapi, pembelajaran konvensional tetap diperlukan untuk memperkuat pemahaman materi dan membangun interaksi langsung antara guru dan peserta didik.

Pengaruh Integrasi Blooket dan Pembelajaran Tanpa Teknologi terhadap Motivasi dan Dorongan Berprestasi Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran berbasis Blooket dan pembelajaran tanpa teknologi memberikan pengaruh terhadap motivasi serta dorongan berprestasi peserta didik di MA Al-Fathimiyah. Penggunaan Blooket terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa karena pembelajaran dikemas secara menarik melalui



unsur permainan dan kompetisi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fajar, 2025) yang menyatakan bahwa *“fitur interaktif seperti leaderboard, dashboard kuis, dan mode permainan pada Blooket mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa”*. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

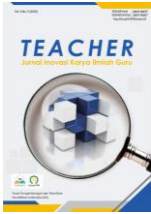
Pada pembelajaran berbasis gamifikasi, peserta didik terlihat lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar karena mereka merasa tertantang untuk memperoleh skor tertinggi dan memenangkan permainan. Adanya leaderboard dan reward membuat siswa termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu memberikan stimulus eksternal yang mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Penelitian (Hasto & Pratiwi, 2026) menjelaskan bahwa penggunaan model game-based learning berbantuan Blooket memberikan pengaruh terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik di kelas.

Di MA Al-Fathimiyah, peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan, lebih percaya diri menyampaikan pendapat, dan lebih cepat merespons instruksi guru. Bahkan peserta didik yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keberanian untuk ikut berpartisipasi ketika pembelajaran menggunakan Blooket diterapkan. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian (Agustin & Sari, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa hingga mencapai kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam proses belajar.

Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan Blooket juga memberikan pengaruh terhadap dorongan berprestasi siswa. Peserta didik merasa termotivasi untuk memperoleh hasil terbaik dalam pembelajaran karena adanya persaingan yang sehat antar siswa. Mereka berusaha memahami materi pembelajaran agar mampu menjawab soal dengan benar dan memperoleh nilai tinggi dalam permainan edukatif. Penelitian (Fajar, 2025) menunjukkan bahwa *“asesmen berbasis game Blooket memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa”*. Pernyataan tersebut memperkuat bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Motivasi berprestasi peserta didik juga terlihat dari meningkatnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias mempersiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai karena mereka mengetahui akan ada aktivitas permainan edukatif yang menarik. Situasi ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memotivasi siswa untuk mencapai prestasi belajar yang lebih baik.

Hasil wawancara siswi menunjukkan bahwa pembelajaran PAI membantu mereka lebih sadar dalam mengontrol penggunaan gadget. Salah satu siswi yang bernama Sa'adah mengatakan bahwa *“saya lebih keingat kalau kebanyakan main gadget itu nggak baik, tapi Seru banget pas lihat nilai atau skor kita langsung muncul di layar depan kelas. Jadi makin kompetitif sama teman-teman sekelas, tapi serunya itu ramai-ramai dan bikin suasana kelas jadi hidup”* (Wawancara, 2026). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran agama memberikan pengaruh terhadap kesadaran dan pengendalian diri peserta didik dalam penggunaan teknologi. Pendidikan agama tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian ilmu,



tetapi juga membentuk akhlak dan kesadaran moral peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman tersebut memperlihatkan bahwa pendidikan agama memiliki peran penting dalam membangun motivasi intrinsik peserta didik di era digital (Bella et al., 2026).

Guru PAI juga menjelaskan bahwa pembelajaran agama memiliki peran dalam membentuk motivasi intrinsik siswa melalui pendekatan nilai-nilai Islam. Guru memberikan pemahaman bahwa gadget hanyalah sarana atau wasilah menuju kebaikan, bukan tujuan utama yang dapat melalaikan kewajiban belajar maupun ibadah. Dengan pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya termotivasi karena unsur permainan, tetapi juga karena adanya kesadaran moral dan spiritual dalam belajar.

Namun demikian, penggunaan Blooket juga memiliki beberapa kelemahan dalam aspek motivasi belajar. Sebagian siswa terkadang lebih fokus pada permainan dibandingkan pemahaman materi pembelajaran. Mereka cenderung mengejar kemenangan dan skor tinggi tanpa benar-benar memahami isi materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, guru perlu mengontrol jalannya pembelajaran agar unsur permainan tetap mendukung tujuan pembelajaran.

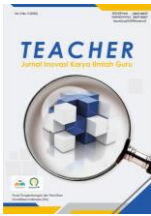
Sementara itu, pembelajaran tanpa teknologi juga memiliki peran penting dalam membangun motivasi intrinsik peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional, guru dapat memberikan motivasi secara langsung melalui nasihat, penguatan verbal, dan pendekatan emosional kepada siswa. Interaksi tatap muka tersebut membantu guru memahami kebutuhan peserta didik serta memberikan dorongan belajar yang sesuai dengan karakter masing-masing siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, "*interaksi langsung antara guru dan peserta didik tetap memiliki peranan penting dalam membentuk sikap, disiplin, dan karakter belajar siswa*". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tatap muka tetap dibutuhkan untuk membangun kedekatan emosional dan motivasi belajar peserta didik (Amalia, 2024).

Pembelajaran tanpa teknologi juga membantu siswa membangun rasa tanggung jawab dan kedisiplinan dalam belajar. Peserta didik dituntut untuk lebih mandiri dalam mencatat materi, membaca buku, dan memahami penjelasan guru secara langsung. Hal tersebut menjadi bagian penting dalam membentuk karakter belajar peserta didik di madrasah.

Dengan demikian, integrasi Blooket dan pembelajaran tanpa teknologi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan dorongan berprestasi peserta didik di MA Al-Fathimiyah. Penggunaan Blooket mampu meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui unsur permainan dan kompetisi, sedangkan pembelajaran tanpa teknologi membantu membangun motivasi intrinsik melalui pendekatan langsung antara guru dan siswa.

Kendala dan Kemudahan yang Dirasakan Peserta Didik serta Pendidik dalam Kedua Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan pembelajaran berbasis Blooket di MA Al-Fathimiyah memberikan berbagai kemudahan bagi peserta didik maupun pendidik. Dari sisi peserta didik, Blooket membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan siswa secara langsung. Penelitian (Andani, 2025) menjelaskan bahwa "*platform Blooket yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan mampu mendorong siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran*". Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa media gamifikasi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional.



Peserta didik juga merasa lebih mudah mengingat materi pembelajaran ketika menggunakan Blooket. Hal ini disebabkan karena proses belajar melibatkan aktivitas visual, kompetisi, dan pengalaman langsung sehingga informasi yang diterima siswa menjadi lebih mudah diingat. Selain itu, siswa merasa lebih percaya diri dalam mengikuti evaluasi pembelajaran karena soal diberikan dalam suasana permainan yang tidak menegangkan.

Bagi pendidik, penggunaan Blooket membantu proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Guru dapat langsung mengetahui hasil jawaban siswa secara otomatis sehingga memudahkan dalam menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Penelitian (Asna, 2025) menunjukkan bahwa asesmen berbasis game Blooket membantu meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Blooket dapat membantu guru dalam mengelola evaluasi pembelajaran secara lebih praktis dan menarik.

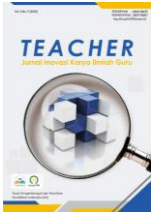
Selain itu, penggunaan Blooket membantu guru meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa lebih aktif menjawab pertanyaan dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga lebih mudah membangun komunikasi dengan siswa karena pembelajaran berlangsung secara interaktif. Situasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menciptakan hubungan belajar yang lebih aktif antara guru dan peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru di MA Al-Fathimiyah juga berupaya menyesuaikan perkembangan teknologi dengan lingkungan madrasah dan pesantren. Guru menjelaskan bahwa sekolah telah menyediakan laboratorium digital untuk membantu siswa mengenal penggunaan komputer dan teknologi secara lebih terarah. Hal tersebut menjadi bentuk upaya madrasah dalam menjawab tantangan perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman yang ada di lingkungan pesantren.

Namun demikian, penggunaan Blooket juga memiliki beberapa kendala. Kendala utama yang dirasakan peserta didik adalah keterbatasan jaringan internet dan perangkat digital. Tidak semua siswa memiliki akses internet yang stabil sehingga proses pembelajaran terkadang terganggu ketika koneksi mengalami masalah. Selain itu, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran digital karena belum terbiasa menggunakan teknologi dalam proses belajar. Penelitian mengenai implementasi pembelajaran digital menunjukkan bahwa kesiapan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan penggunaan teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi juga dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

Dari sisi pendidik, penggunaan Blooket membutuhkan kesiapan teknis dan kreativitas dalam menyusun soal pembelajaran yang menarik. Guru perlu memahami cara penggunaan platform dan menyesuaikan materi pembelajaran dengan fitur permainan yang tersedia. Hal tersebut membutuhkan waktu dan kemampuan tambahan dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi (Fadli & Adipta, 2024).

Guru PAI juga menjelaskan bahwa salah satu kendala terbesar dalam membimbing siswa di era digital adalah kuatnya pengaruh konten hiburan dibandingkan konten edukatif. Selain itu, masih terdapat siswa yang belum mampu membedakan sumber informasi yang valid dan tidak valid di media sosial. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan pendampingan dan literasi digital kepada siswa agar mereka mampu menggunakan teknologi secara bijak. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis



dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan informasi digital. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital menjadi bagian penting yang perlu dimiliki peserta didik di era perkembangan teknologi saat ini (Grace et al., 2024).

Sementara itu, pembelajaran tanpa teknologi memiliki kemudahan berupa proses pembelajaran yang lebih sederhana dan mudah diterapkan dalam berbagai kondisi. Guru dapat langsung menyampaikan materi tanpa harus bergantung pada jaringan internet maupun perangkat digital. Selain itu, pembelajaran konvensional memungkinkan guru memberikan penjelasan materi secara lebih mendalam.

Akan tetapi, pembelajaran tanpa teknologi juga memiliki beberapa kendala, seperti rendahnya partisipasi siswa dan munculnya rasa jenuh apabila pembelajaran dilakukan secara monoton. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan kurang termotivasi ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dalam waktu yang lama. Menurut (Andani, 2025), penggunaan metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan menurunnya perhatian dan minat belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran tetap diperlukan agar siswa lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

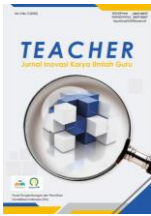
Dengan demikian, kedua model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pembelajaran berbasis Blooket lebih unggul dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa, sedangkan pembelajaran tanpa teknologi lebih mudah diterapkan dan membantu memperkuat interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Oleh karena itu, guru di MA Al-Fathimiyah perlu mengombinasikan kedua model pembelajaran tersebut secara seimbang agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Sintesis Teoritis Peningkatan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Berbasis Blooket

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap meningkatnya motivasi belajar peserta didik di MA Al-Fathimiyah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hampir seluruh informan menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Blooket terasa lebih menarik dibandingkan pembelajaran tanpa teknologi. Siswa mengaku lebih antusias mengikuti pembelajaran karena adanya sistem skor, papan peringkat (leaderboard), tantangan, serta suasana kompetitif yang membuat proses belajar terasa seperti permainan. Temuan ini mengindikasikan bahwa peningkatan motivasi belajar tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan perangkat digital, melainkan oleh pengalaman belajar yang dibangun melalui unsur-unsur gamifikasi dalam platform Blooket.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa terdorong untuk berpartisipasi aktif karena mereka ingin memperoleh skor yang tinggi dan berada pada posisi terbaik dalam leaderboard. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Blooket mampu menciptakan tujuan belajar yang jelas dan terukur bagi peserta didik. Dalam pembelajaran konvensional, tujuan belajar sering kali dipersepsikan siswa sebagai sesuatu yang abstrak karena hasil belajar baru diketahui setelah proses evaluasi selesai dilakukan. Sebaliknya, pada penggunaan Blooket siswa dapat melihat perkembangan pencapaiannya secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga memberikan pengalaman keberhasilan yang dapat dirasakan secara langsung oleh peserta didik.

Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui *Self-Determination Theory* yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi seseorang akan meningkat ketika kebutuhan psikologis dasar berupa kompetensi (*competence*), keterhubungan



sosial (*relatedness*), dan keterlibatan aktif dalam aktivitas belajar dapat terpenuhi. Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan kompetensi terlihat ketika siswa berhasil menjawab soal dan memperoleh skor tinggi. Setiap jawaban yang benar memberikan pengalaman keberhasilan yang memperkuat keyakinan siswa terhadap kemampuan dirinya (Priyoaji, 2023). Semakin sering siswa mengalami keberhasilan, semakin besar pula keinginan mereka untuk terus terlibat dalam proses pembelajaran.

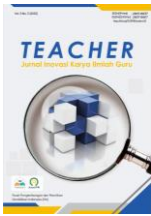
Selain kebutuhan kompetensi, penggunaan Blooket juga memenuhi kebutuhan keterhubungan sosial peserta didik. Hal ini terlihat dari munculnya interaksi dan kompetisi positif antarsiswa selama pembelajaran berlangsung. Keberadaan leaderboard memungkinkan siswa membandingkan pencapaian mereka dengan teman sekelas. Situasi tersebut menciptakan dorongan sosial yang memotivasi siswa untuk meningkatkan performa belajarnya. Dengan kata lain, motivasi belajar tidak hanya muncul dari faktor individual, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial yang terbentuk selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran konvensional, siswa sering kali harus menunggu guru melakukan koreksi sebelum mengetahui hasil pekerjaannya. Sebaliknya, pada Blooket siswa memperoleh informasi secara langsung mengenai benar atau salahnya jawaban yang diberikan. Umpan balik yang cepat tersebut membuat siswa lebih mudah memahami kesalahan yang dilakukan dan segera melakukan perbaikan. Dari sudut pandang psikologi pendidikan, kondisi ini memperkuat keterlibatan kognitif siswa karena mereka memperoleh informasi yang jelas mengenai perkembangan belajar yang sedang dialami (Alim, 2026).

Selain *Self-Determination Theory*, temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori *Achievement Motivation* yang dikemukakan oleh McClelland. Menurut teori ini, setiap individu memiliki kebutuhan untuk mencapai prestasi (*need for achievement*) dan memperoleh pengakuan atas pencapaian yang diraih. Dalam penggunaan Blooket, kebutuhan tersebut terfasilitasi melalui sistem poin, skor, penghargaan, dan papan peringkat. Ketika siswa berhasil memperoleh posisi terbaik, mereka mendapatkan bentuk pengakuan sosial yang dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan pribadi. Pengalaman tersebut kemudian mendorong siswa untuk mempertahankan bahkan meningkatkan prestasinya pada kesempatan berikutnya (Hikmah, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi yang muncul tidak hanya berbentuk motivasi ekstrinsik yang berasal dari hadiah atau skor semata. Dalam beberapa kasus, siswa juga menunjukkan motivasi intrinsik berupa rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami materi, dan semangat untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena gamifikasi mampu mengubah suasana belajar yang sebelumnya dianggap monoton menjadi aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Dengan demikian, Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik.

Berdasarkan seluruh temuan penelitian, dapat dirumuskan sebuah sintesis teoretis bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik di MA Al-Fathimiyah terjadi melalui mekanisme psikologis yang bersifat bertahap. Motivasi tidak muncul secara langsung karena penggunaan teknologi, melainkan melalui pengalaman belajar yang dibangun oleh fitur-fitur gamifikasi dalam Blooket. Ketika peserta didik berhasil menjawab soal dan memperoleh skor yang tinggi, muncul perasaan mampu (*competence*) yang meningkatkan kepercayaan diri mereka. Perasaan mampu tersebut kemudian diperkuat oleh adanya leaderboard yang



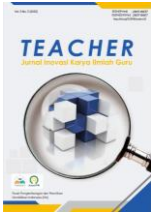
memberikan pengakuan sosial terhadap pencapaian yang diraih. Selanjutnya, umpan balik yang diperoleh secara langsung setelah menjawab soal membuat peserta didik dapat mengetahui perkembangan belajarnya secara cepat sehingga mendorong mereka untuk terus berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik terbentuk melalui interaksi antara pengalaman keberhasilan, pengakuan sosial, kompetisi positif, dan umpan balik langsung yang difasilitasi oleh platform Blooket. Mekanisme inilah yang menjadi temuan khas penelitian ini dalam menjelaskan mengapa pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini tidak menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Blooket sepenuhnya lebih unggul dibandingkan pembelajaran tanpa teknologi. Temuan penelitian justru memperlihatkan bahwa kedua pendekatan tersebut memiliki fungsi pedagogis yang berbeda namun saling melengkapi. Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar, antusiasme, dan motivasi berprestasi peserta didik melalui unsur kompetisi, penghargaan, dan aktivitas yang menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran tanpa teknologi memiliki keunggulan dalam membangun kedekatan emosional antara guru dan peserta didik, memperdalam pemahaman konseptual, serta menanamkan nilai-nilai karakter dan spiritual secara lebih intensif. Oleh karena itu, temuan penelitian ini mengarah pada suatu pemahaman bahwa efektivitas pembelajaran di madrasah tidak terletak pada pilihan antara teknologi atau non-teknologi, melainkan pada kemampuan guru mengintegrasikan keduanya secara proporsional. Dalam konteks MA Al-Fathimiyah, Blooket dapat berfungsi sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik, sedangkan pembelajaran konvensional berperan dalam memperkuat pemahaman, refleksi, dan internalisasi nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, kombinasi antara gamifikasi dan pembelajaran tatap muka menjadi strategi yang lebih komprehensif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah kombinasi antara pembelajaran berbasis gamifikasi lewat platform Blooket dengan metode konvensional non-teknologi yang memberikan dampak positif yang saling melengkapi bagi pengalaman dan motivasi berprestasi siswa di MA Al-Fathimiyah. Penerapan Blooket terbukti efektif dalam mengubah dinamika kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sekaligus mendorong partisipasi serta motivasi ekstrinsik siswa melalui sistem poin, papan peringkat, dan kompetisi yang sehat. Namun, implementasi teknologi ini masih membentur kendala teknis, seperti ketidakstabilan akses internet dan kurangnya kesiapan perangkat, serta adanya kecenderungan siswa yang terlalu berorientasi pada kemenangan daripada penguasaan materi.

Sebaliknya, pendekatan konvensional berupa tatap muka dan ceramah tetap memiliki urgensi tersendiri yang tidak tergantikan karena keunggulannya dalam mengupas materi konseptual secara mendalam, menumbuhkan kedisiplinan mandiri, serta merekatkan kedekatan emosional maupun moral antara guru dan murid. Secara praktis, Guru PAI dapat menerapkan strategi gamifikasi dua fase (*dual-phase gamification*) guna menyiasati perilaku siswa yang terlalu berorientasi pada perolehan skor tinggi. Caranya adalah dengan mengalokasikan platform *Blooket* sebagai sesi pemantik atau evaluasi kilat selama 15 menit saja, kemudian meneruskan sisa waktu kelas dengan metode diskusi kelompok konvensional agar pendalaman materi esensial dapat berjalan lebih substansial. Mengingat intensitas interaksi siswa dengan gawai berkisar antara 3 hingga 5 jam per hari, Guru PAI memegang peranan krusial sebagai

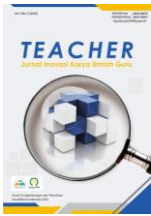


penyaring mental dan spiritual siswa melalui penugasan proyek kreatif seperti pembuatan konten dakwah di media sosial, seraya menanamkan kesadaran moral bahwa seluruh rekam jejak digital merupakan bagian dari tanggung jawab spiritual.

Guna menyempurnakan serta memperluas cakupan dari riset kualitatif deskriptif ini, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadopsi pendekatan Kuantitatif Eksperimen, khususnya menggunakan rancangan *Quasi-Experimental* dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, untuk menguji signifikansi perbedaan motivasi dan capaian hasil belajar siswa secara empiris. Ukuran sampel yang dianjurkan berkisar antara 60 hingga 80 peserta didik yang didistribusikan secara berimbang ke dalam dua kelompok, yakni kelas eksperimen yang dibantu media *Blooket* dan kelas kontrol yang menggunakan metode non-teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- A`yunin, S. K. (2022). Membangun Interaksi Pendidik Dengan Peserta Didik Dalam Pendidikan Islam. *Al-Ifkar: Jurnal Pengembangan Ilmu Keislaman*, XVII(01), 134–153. <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/ifkar/article/view/4996>
- Agustin, D. R., & Sari, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Blooket dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9942–9950. <https://jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/5875>
- Aida, N., Suparto, A. A., & Seituni, S. (2025). Pengaruh media pembelajaran berbasis game edukasi Blooket terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer (TEKNIK)*, 5(3), 46–68. <https://researchhub.id/index.php/teknik/article/download/7750/4717/30573>
- Alim, A. (2026). Strategi Sekolah dan Implementasi Guru dalam Transformasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital di MAN 2 Kulonprogo. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 5(1), 217–229. <https://e-learning.man4kotapekanbaru.sch.id/takuana/article/view/309>
- Amalia, R. I. (2024). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Rumpun PAI. *Tabyin: Jurnal Pendidikan Islam*, 06(1), 115–130. <https://e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tabyin/en/article/view/615>
- Andani, D. (2025). Penggunaan permainan blooket dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 533–542. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/view/3407>
- Anggrayeni, W., Hajar, I., N. H. (2025). Peningkatan Motivasi Berprestasi dengan Gamifikasi pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 6 Siak Hulu Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2024 \ 2025. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 02(01), 26–33. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/605>
- Asna, A., Amaliah, N., Lestari, P., & Annadzira, Z. (2025). Pengaruh Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Reflection: Islamic Education Journal*, 2(2), 103–111. [Pengaruh Teknologi terhadap Motivasi Belajar Siswa | Semantic Scholar](https://www.semanticscholar.org/urn:61111111)
- Bella, S., & Purba, E. E. (2026). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Akhlak, Moral dan Etika. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 03(01), 975–980. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1819>
- Fajar, M. (2025). Pemanfaatan Media Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sains Student Research*, 3(5), 442–451. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/5627>
- Fitri, A. A., & Usamah, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Blooket Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V Sd Negeri 1



- Bayuning. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 7332–7341. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/3911>
- Grace, Lady, Giroth, J., Dwi, K., Purnomo, M., Dotulong, F., Mokoginta, D., & Pusung, P. H. (2024). Konsep, Urgensi dan Strategi Pembangunan Literasi Digital. *Journal of Digital Literacy and Volunteering*, 2(2), 83–90. [\[PDF\] Konsep, Urgensi dan Strategi Pembangunan Literasi Digital | Semantic Scholar](#)
- Hasto, A. T., & Pratiwi, P. H. (2026). meningkatkan motivasi belajar Sosiologi. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 15(01), 12–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/dimensia.v15i1.96021>
- Nuryani, E. Z., & Rafsanjan, M. A. (2025). Dampak Gamifikasi Blooket terhadap Motivasi dan Pembelajaran Ekonomi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(3), 854–870. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v5i3.7354>
- Pratiwi, A. S., Najwa, M. S., & Choirin, S. N. (2025). Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak. *Fatih: Journal of Contemporary Research*, 02(02), 769–777. <https://ziaresearch.or.id/index.php/fatih/article/view/194>
- Priyoaji, K. S. (2023). Analisis Self-Determination Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 08(01), 1–7. <https://www.jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/11327>
- Rahmawati, A. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Tajur 1. *Karimah Tauhid*, 4(5), 2629–2640. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.19083>
- 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*, 04(01), 16–19. <https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/dedikasi/article/view/82>
- Susiaty, U. D., Darma, Y., Firdaus, M., Binti, K., Binti, N., & Tahir, M. (2026). Jurnal Pengabdian Masyarakat Penguatan Nilai Multikultural Pontianak-Sarawak Melalui Media Interaktif dan Gamifikasi untuk Siswa Berkebutuhan Khusus (ADHD) Strengthening Pontianak-Sarawak Multicultural Values Through Interactive Media and Gamification for Students with Special Needs (ADHD). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 890–904. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/ABDIMAS45/article/view/6325>
- Ukhrowi, F. I., Uyun, I., & Derajat, I. (2026). Strategi Guru dalam Mengelola Emosi (Emotional Intelligence) dalam Menghadapi Siswa Aktif di Kelas. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 4(3), 08–17. <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/view/1916>
- Widiantika, W., & Haerudin, D. A. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Blooket dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 2 Cikijing. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8199–8206. <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/4034>
- Wulandari, A. A., Safitri, E., Andozi, D., & Hariry, S. (2025). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam: Upaya Membangun Generasi Berakhlak Mulia (Menonjolkan Pembentukan Karakter melalui PAI). *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(02), 70–78. <https://doi.org/https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/698>