

Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Game Blooket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V SDN 111 Maipi Kec. Masamba Kab. Luwu Utara

Muhammad Alfajri¹, Muh Yamin².

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

¹muhammadalfajri723@mail.com, ²muhammadyamin@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDN 111 Maipi, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas pendidik dan peserta didik, tes hasil belajar, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, dengan ketuntasan belajar mencapai 100% pada siklus I dan bertahan pada siklus II dengan kategori “sangat baik.” Aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dari rata-rata 87,5% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Penerapan model Problem Based Learning berbantuan Blooket terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Media Game Blooket, Hasil Belajar, Aktivitas Peserta Didik, Pendidikan Agama Islam*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (Afriansa & Ilham, 2025). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap transformasi sistem pendidikan modern. Inovasi digital menjadikan proses belajar lebih efisien, fleksibel, dan menarik, sekaligus menuntut pendidik untuk menyesuaikan strategi mengajarnya dengan karakter generasi digital yang aktif dan visual. Pembelajaran berbasis teknologi mendorong peserta didik untuk lebih mandiri, kolaboratif, serta kreatif dalam menemukan dan mengolah informasi (Prensky, 2010). Dengan demikian, penguasaan teknologi bukan lagi sekadar

keterampilan tambahan, melainkan prasyarat penting bagi keberhasilan proses pendidikan abad ke-21 (Selwyn, 2016).

Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Media yang dirancang secara kreatif mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Arsyad, 2019). Sayangnya, di lapangan banyak pendidik masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama belajar, sehingga aktivitas belajar cenderung monoton dan kurang memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh sebab itu, inovasi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Munir, 2017).

Salah satu pendekatan yang efektif untuk mengaktifkan peserta didik adalah Problem Based Learning (PBL). Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui aktivitas pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata (Arends, 2012). Melalui PBL, siswa didorong untuk berkolaborasi, mengomunikasikan ide, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan reflektif (Hmelo-Silver, 2004). Ketika model ini dikombinasikan dengan media digital seperti Blooket, efektivitas pembelajaran meningkat karena peserta didik tidak hanya berpikir untuk menemukan solusi, tetapi juga termotivasi oleh unsur game-based learning yang menyenangkan (Restu, 2021). Blooket memungkinkan siswa berkompetisi secara sehat melalui permainan berbasis kuis interaktif yang memperkuat retensi konsep dan meningkatkan semangat belajar (Yuliandari & Arsyad, 2021).

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian penting dari kurikulum sekolah dasar memerlukan pembaharuan dalam metode pembelajaran agar nilai-nilai keislaman dapat tersampaikan secara kontekstual dan menarik. Hasil observasi awal di SDN 111 Maipi Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara menunjukkan bahwa 53% peserta didik kelas V masih memperoleh nilai di bawah KKM 75 dalam materi ibadah haji dan kurban. Pembelajaran yang masih dominan bersifat ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah jenuh. Kondisi ini menegaskan perlunya penerapan model dan media pembelajaran yang mampu menggabungkan keterlibatan intelektual dengan kesenangan belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penerapan model Problem Based Learning berbantuan media game Blooket sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 111 Maipi Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua hal utama, yaitu: sejauh mana penerapan model PBL berbantuan Blooket dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan bagaimana aktivitas belajar peserta didik selama penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dengan karakter reflektif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan praktik pembelajaran secara berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 1988). Model penelitian ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media game

Blooket. Kegiatan penelitian dilaksanakan secara sistematis dalam dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 111 Maipi Kecamatan Masamba Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan, pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V yang berjumlah tujuh orang, terdiri atas dua laki-laki dan lima perempuan. Penelitian berlangsung selama satu bulan dengan melibatkan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai mitra kolaborasi. Fokus penelitian diarahkan pada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Blooket, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Prosedur penelitian dimulai dari tahap perencanaan yang mencakup penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pemilihan materi sesuai kebutuhan peserta didik, dan persiapan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes hasil belajar. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model Problem Based Learning yang dipadukan dengan media interaktif Blooket untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selama tindakan berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik untuk memperoleh data empiris mengenai keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi kemudian dianalisis dalam tahap refleksi untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kendala pelaksanaan, yang selanjutnya menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya (Hopkins, 2011).

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, sedangkan tes hasil belajar digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta didik. Data dokumentasi berupa foto, catatan kegiatan, dan dokumen pendukung digunakan untuk memperkuat temuan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, tes hasil belajar, serta dokumentasi proses pembelajaran (Sugiyono, 2017). Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus persentase ($P = F/N \times 100\%$) untuk menentukan tingkat keterlaksanaan pembelajaran (Arikunto, 2019). Sedangkan data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata ($X = \Sigma X/N$) dan persentase ketuntasan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 , sesuai dengan indikator keberhasilan belajar (Aqib, 2015).

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar dan aktivitas peserta didik melalui penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas V SDN 111 Maipi, Kecamatan Masamba, Kabupaten Luwu Utara. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali evaluasi hasil belajar. Setiap siklus meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebagaimana dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart bahwa tindakan reflektif berulang menjadi dasar peningkatan mutu pembelajaran (Kemmis & McTaggart, 1988). Data

penelitian dikumpulkan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran, tes hasil belajar, serta dokumentasi kegiatan di kelas. Fokus hasil penelitian ini diarahkan pada dua aspek, yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan aktivitas belajar mereka selama proses pembelajaran berbasis media Blooket.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui PBL Berbantuan Blooket

Penerapan model PBL yang dipadukan dengan media game Blooket terbukti efektif dalam meningkatkan capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75). Setelah penerapan tindakan, terjadi peningkatan yang signifikan: ketuntasan belajar naik dari 28,57% pada pra-siklus menjadi 100% pada siklus I, dan bertahan pada 100% pada siklus II. Peningkatan ini sejalan dengan temuan Savery yang menegaskan bahwa PBL mampu memperkuat pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis peserta didik ketika disertai dengan pengalaman belajar aktif (Savery, 2015). Selain itu, kualitas nilai peserta didik juga bergeser dari kategori “cukup” menuju “sangat baik”, menandakan adanya peningkatan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 1. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 111 Maipi

Kategori Nilai	Rentang	Pretest n (%)	Posttest Siklus I n (%)	Posttest Siklus II n (%)
Sangat Baik	90–100	0 (0%)	3 (42,86%)	4 (57,14%)
Baik	80–89	1 (14,29%)	2 (28,57%)	3 (42,86%)
Cukup	75–79	1 (14,29%)	2 (28,57%)	0 (0%)
Kurang	60–74	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Sangat Kurang	<60	5 (71,43%)	0 (0%)	0 (0%)
Ketuntasan (≥75)	—	2/7 (28,57%)	7/7 (100%)	7/7 (100%)

Hasil dalam tabel menunjukkan bahwa integrasi model PBL dan game Blooket mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi intrinsik peserta didik. Pembelajaran berbasis permainan memfasilitasi keterlibatan emosional yang tinggi sehingga siswa lebih bersemangat memahami konsep ibadah haji dan kurban. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky bahwa digital game-based learning dapat memperkuat retensi pengetahuan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Prensky, 2010). Oleh karena itu, peningkatan ketuntasan belajar yang dicapai tidak hanya disebabkan oleh strategi pemecahan masalah dalam PBL, tetapi juga oleh efek motivasional yang ditimbulkan oleh unsur gamifikasi dari media Blooket.

Aktivitas Peserta Didik dalam Penerapan PBL Berbantuan Media Game Blooket

Selain peningkatan hasil belajar, penelitian ini juga menunjukkan perubahan signifikan dalam aktivitas belajar peserta didik. Observasi selama pembelajaran memperlihatkan bahwa siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Pada siklus I, rata-rata aktivitas belajar siswa berada pada kategori “baik” dengan persentase 82,14%. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan tindakan, rata-rata aktivitas pada siklus II meningkat menjadi 93,75% dengan kategori “sangat baik”. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti Blooket dapat menstimulasi keterlibatan sosial dan kolaboratif peserta didik selama proses belajar (Barrows & Tamblyn, 1980).

Tabel 2. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran PAI menggunakan model PBL berbantuan Blooket

Siklus	Pertemuan	Persentase Aktivitas (%)	Kategori
I	Pertemuan 1 (16 Juli 2025)	82,14	Baik
I	Pertemuan 2 (23 Juli 2025)	82,14	Baik
II	Pertemuan 1 (31 Juli 2025)	87,50	Baik–Sangat Baik
II	Pertemuan 2 (1 Agustus 2025)	100,00	Sangat Baik
Rata-rata Siklus I	—	82,14	Baik
Rata-rata Siklus II	—	93,75	Sangat Baik

Kenaikan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II menandakan peningkatan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena interaksi antar siswa berlangsung lebih intensif dan menyenangkan. Hal ini mendukung pandangan Deterding dan koleganya bahwa penerapan gamifikasi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif melalui elemen kompetisi dan penghargaan (Deterding et al., 2011). Dengan demikian, penerapan PBL berbantuan Blooket bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif, reflektif, dan bermakna bagi peserta didik.

Pembahasan

Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game Blooket di kelas V SDN 111 Maipi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil penelitian, ketuntasan belajar meningkat dari kondisi awal yang rendah hingga mencapai 100 % pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II dengan capaian 89 % kategori

sangat baik serta 11 % kategori baik. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis masalah yang dikombinasikan dengan media digital mampu memperkuat pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran agama (Barrows & Tamblyn, 1980).

Model pembelajaran PBL yang digunakan sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Piaget, 1970). Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi dilatih menemukan solusi atas permasalahan melalui proses berpikir kritis. Penggunaan media Blooket memperkuat proses tersebut dengan memberikan stimulus kompetitif dan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai konsep gamification yang menjelaskan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional peserta didik (Deterding et al., 2011).

Selain peningkatan hasil belajar, penerapan model Problem Based Learning berbantuan Blooket juga meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata aktivitas peserta didik meningkat dari 87,5 % pada siklus I menjadi 100 % pada siklus II. Peningkatan ini tampak pada aspek keberanian bertanya, menjawab, berdiskusi, serta keterlibatan dalam penggunaan media pembelajaran. Fakta tersebut memperlihatkan bahwa media permainan digital yang dirancang secara edukatif dapat menumbuhkan suasana belajar yang partisipatif dan interaktif (Bruner, 1966).

Temuan penelitian ini memperkuat hasil studi terdahulu yang menegaskan efektivitas model PBL berbantuan media digital. Penelitian Yusron Abda'u Ansyah dan (Ansyah & Salsabilla, 2022) menunjukkan bahwa PBL berbantuan Canva meningkatkan keterlibatan peserta didik pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil serupa ditemukan oleh (Safitri & others, 2023) bahwa PBL berbantuan Kahoot meningkatkan keaktifan dan semangat belajar siswa, serta oleh (Lestari & others, 2022) yang menegaskan bahwa PBL berbantuan Quizwhizzer meningkatkan hasil belajar dan minat siswa secara signifikan. Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan Blooket tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang aktif, kolaboratif, dan kreatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas yang menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media game Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SDN 111 Maipi menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui dua siklus tindakan, ketuntasan belajar meningkat dari kondisi awal yang masih rendah hingga mencapai 100% pada siklus pertama dan bertahan pada tingkat yang sama pada siklus kedua dengan capaian rata-rata kategori "sangat baik." Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan model PBL yang dipadukan dengan media digital mampu menumbuhkan motivasi, keterlibatan, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan kontekstual.

Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, model Problem Based Learning berbantuan Blooket juga berhasil mengubah pola aktivitas peserta didik menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan komunikatif dalam proses pembelajaran. Media Blooket yang berbasis permainan edukatif memberi suasana kompetitif dan menyenangkan

sehingga mendorong peserta didik untuk berpartisipasi penuh. Dengan demikian, model PBL berbantuan Blooket tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif yang selaras dengan tuntutan pendidikan di era digital dan pembelajaran abad ke-21.

Referensi

- Afriansa, M., & Ilham, D. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 14(1), 1–12.
- Ansya, Y. A., & Salsabilla, T. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Canva pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 155–164.
- Aqib, Z. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw Hill.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Revisi)*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. M. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Springer Publishing Company.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2510-8>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Harvard University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hopkins, D. (2011). *A Teacher’s Guide to Classroom Research*. McGraw-Hill Education.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Lestari, S. D. & others. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(3), 212–221.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.

- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.
- Restu, N. K. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 45–53.
- Safitri, E. & others. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(1), 45–56.
- Savery, J. R. (2015). *Overview of Problem-Based Learning: Definitions and Distinctions*. Elsevier Academic Press.
- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yuliandari, R., & Arsyad, A. (2021). Analisis Kepraktisan Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 45–53.