



PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS BLOOKET MATA PELAJARAN PAI MATERI AMANAH DAN JUJUR KELAS VIII SMP

Siti Nur Aisyah¹, Jasiah²

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya^{1,2}

aisyah.aishsna0@gmail.com¹, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis Blooket mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Amanah dan Jujur. Alasan utama pemilihan topik ini adalah kebutuhan akan inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman nilai-nilai karakter. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang sistematis dan terstruktur. Subjek penelitian adalah siswa tingkat SMP dengan jumlah peserta 25 orang. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil validasi media yang mendapatkan rata-rata sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi yang mendapatkan rata-rata sebesar 71,42 % dengan kategori layak, dan respon siswa memperoleh rata-rata sebesar 82,2% dengan kategori baik serta respon guru memperoleh rata-rata sebesar 75% dengan kategori baik. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi berbasis blooket mata Pelajaran PAI materi amanah dan jujur layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk pengembangan alat evaluasi berbasis Blooket pada materi lain dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: *Alat Evaluasi, Blooket, PAI, Pengembangan, SMP*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menghadirkan tantangan sekaligus peluang yang signifikan bagi pengelola pendidikan, termasuk dalam lingkup pembelajaran. Pembelajaran ialah proses inti dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk membangun kompetensi, karakter, dan keterampilan peserta didik (Shodiq, 2019). Dalam cakupan pembelajaran saat ini, efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas evaluasi yang dilaksanakan. Evaluasi sangat erat hubungannya dengan mutu pembelajaran secara keseluruhan serta menjadi instrumen penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam mengukur capaian pembelajaran peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Inanna et al., 2021).

Evaluasi pembelajaran idealnya dilakukan secara komprehensif, autentik, dan berbasis teknologi untuk memenuhi tuntutan zaman. Teori pembelajaran menekankan pentingnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Abdurakhman & Rusli, 2015). Sehingga perlunya alat evaluasi yang dapat membantu peserta didik membangun keterlibatan dan pemahaman mereka sendiri secara aktif. Dalam praktiknya, pendekatan evaluasi berbasis teknologi semakin disoroti karena memberikan umpan balik kepada siswa, pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan digital siswa saat ini (Murtopo et al., 2023). Salah satu alat evaluasi yang menawarkan potensi besar dalam mendukung proses evaluasi pembelajaran berbasis teknologi adalah web-based

gamification (Meccawy et al., 2021). Alat evaluasi ini memungkinkan proses evaluasi dilakukan dengan pendekatan interaktif yang tidak hanya mengukur pemahaman siswa tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), evaluasi meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan juga psikomotorik siswa dalam pengembangan pembelajaran (Saifulloh, 2017). Serta memainkan peran yang strategis untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan, seperti pada materi sifat amanah dan jujur, sehingga dapat tertanam dengan baik dalam perilaku sehari-hari. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan dari Pendidikan Agama Islam itu sendiri, Muhammad Athiya Al-Abrasy mengungkapkan bahwa tujuannya adalah mencapai akhlak yang sempurna (Saputra, 2022).

Berdasarkan informasi dari hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, bahwa pelaksanaan evaluasi pada mata pelajaran PAI sering kali masih menggunakan metode konvensional, seperti tes tertulis yang biasanya dilakukan di media kertas saja. Evaluasi seperti ini cenderung kurang menarik perhatian siswa (Wardani et al., 2024). Akibatnya, proses evaluasi sering kali menjadi formalitas tanpa memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman nilai-nilai agama. Di samping itu, tantangan lain yang ditemukan adalah rendahnya pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran PAI. Padahal, potensi media berbasis teknologi sangat besar dalam menjawab kebutuhan siswa generasi digital yang akrab dengan perangkat dan aplikasi berbasis web (Ashari et al., 2023).

Kesenjangan ini menunjukkan bahwa meskipun alat evaluasi berbasis teknologi memiliki banyak keunggulan, pengembangan dalam pembelajaran dan dalam bentuk alat evaluasi PAI masih minim, khususnya pada materi amanah dan jujur di tingkat SMP. Kondisi ini memunculkan urgensi untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis blooket yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan teknologi pembelajaran modern. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis Blooket pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi amanah dan jujur untuk kelas VIII SMP. Dengan mengangkat substansi ini, diharapkan penelitian dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran PAI dan menjadi acuan dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengatasi permasalahan evaluasi yang ada, tetapi juga untuk mendukung terwujudnya pendidikan yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis blooket pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi amanah dan jujur di kelas VIII SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) (Mesra, 2023). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Penelitian ini dilakukan di bulan September-Desember 2024 di SMPN 8 Palangka Raya. Subjek penelitian ini adalah siswa, ahli media, dan ahli materi serta objek penelitian adalah alat evaluasi berbasis blooket pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi amanah dan jujur.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Adapun penjelasan lebih lanjut dari tahapan pada model ADDIE yaitu sebagai berikut:

1. Analyze

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengembangan produk pembelajaran. Tahap ini meliputi analisis terhadap karakteristik siswa, materi yang akan diajarkan, serta masalah atau kekurangan yang ada di dalam proses pembelajaran (Maydiantoro, 2021).
2. Design

Pada tahap desain bertujuan untuk merancang suatu produk yang ingin dikembangkan berdasarkan hasil analisis. Desain ini harus mencakup semua komponen yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang paling efektif dan efisien (Latip, 2022).
3. Development

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan rancangan produk yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Serta mengembangkan instrument yang akan digunakan untuk mengukur kinerja produk yang telah dikembangkan (Rachma et al., 2023).
4. Implementation

Pada tahap pelaksanaan ini bertujuan untuk menerapkan dari produk yang telah dikembangkan dalam lingkup pembelajaran yang nyata. Pada tahap ini juga perlu adanya pemantauan dalam memastikan bahwa produk pembelajaran yang telah dibuat berjalan sesuai rencana (Mulyasari & Doly, 2023).
5. Evaluation

Pada tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas dan kualitas produk pembelajar yang telah dilaksanakan. Serta bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam produk pembelajaran (Fitriyah et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan berupa pengembangan produk alat evaluasi pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal pada materi Amanah dan jujur kelas XII SMP semester ganjil berbasis Blooket. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Adapun lima tahapan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis, peneliti melakukan kegiatan awal berupa kegiatan observasi dan juga wawancara yang dilakukan di SMPN 8 Palangka Raya di kelas XIII (4&6) dan VIII (10&11) bersama guru PAI pada tanggal 18 dan 22 Oktober 2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa terdapat kendala-kendala yang

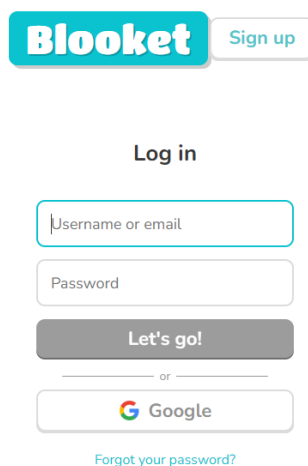
ada pada kegiatan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terutama pada materi Amanah dan jujur, seperti kegiatan evaluasi yang kurang efektif karena masih menggunakan soal-soal yang ada dalam bentuk kertas, beberapa siswa ketika guru mengajukan pertanyaan siswa belum mampu membedakan bentuk amanah dan jujur, suasana kelas yang kurang kondusif seperti ketika guru menjelaskan materi siswa asik mengobrol dengan teman, siswa kurang aktif, tidak fokus, dan tertidur ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, sehingga diperlukannya melakukan pengembangan alat evaluasi berbasis Blooket mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi amanah dan jujur dapat membantu guru dalam mengatasi kendala-kendala yang ada pada proses pembelajaran.

2. Tahap Desain

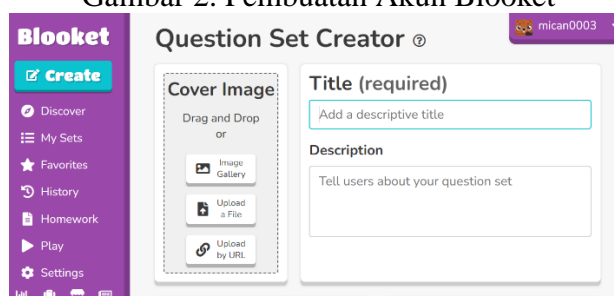
Setelah melakukan tahap analisis, tahap selanjutnya yang perlu dilakukan oleh seorang peneliti yaitu dengan melakukan tahap desain. Pada tahap ini, peneliti merancang prototipe awal dari alat evaluasi yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, penyusunan butir-butir soal, dan pengintegrasian konten soal ke dalam platform web blooket. Pada saat merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti juga menyusun sebuah modul ajar yang sesuai dengan materi amanah dan jujur serta menyesuaikan dengan kurikulum merdeka (kurikulum yang digunakan di sekolah) yang dapat membantu peneliti dalam melancarkan proses penelitian pengembangan ini. Selanjutnya peneliti menyusun butir-butir soal yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, terdapat 10 pertanyaan yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda yang mana materi pada soal tersebut dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Kemudian, setelah semua soal disusun, peneliti melakukan penginputan soal ke

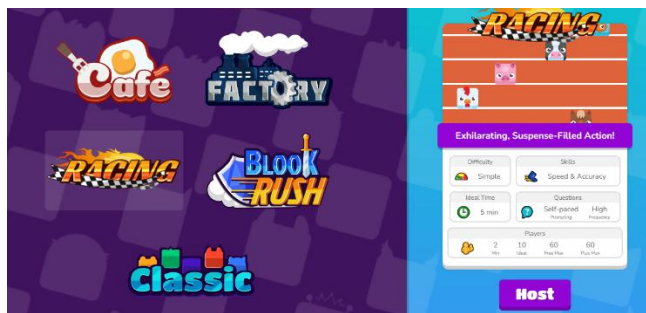


dalam blooket, yang diawali dengan pembuatan akun, pembuatan set, dan pemilihan mode penggunaan pada blooket.

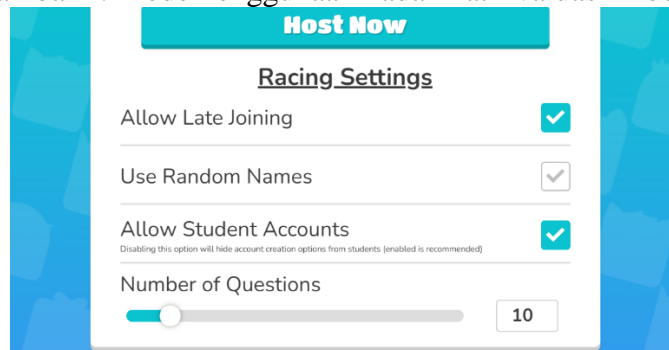
Gambar 2. Pembuatan Akun Blooket



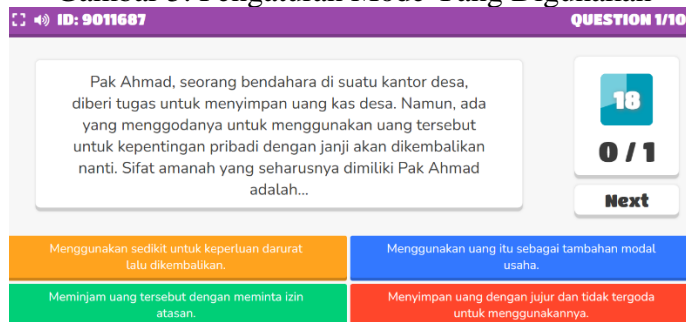
Gambar 3. Proses Penyusunan Soal



Gambar 4. Mode Penggunaan Pada Alat Evaluasi Blooket



Gambar 5. Pengaturan Mode Yang Digunakan



Gambar 6. Tampilan Soal

3. Tahap Pengembangan

Setelah melalui tahap desain, tahap selanjutnya yang perlu dilakukan yaitu tahap pengembangan. Sebelum alat evaluasi diuji cobakan kepada siswa, alat evaluasi perlu divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari alat evaluasi yang telah dirancang.

No.	Presentase Penilaian	Interpretasi
1	<75% - 100%	Sangat Layak
2	<50% - 75%	Layak
3	<25% - 50%	Tidak Layak
4	0% - 25%	Sangat Tidak Layak

Tabel 1. Skala Presentase Penilaian

a. Validasi oleh Ahli Media

Validasi media alat evaluasi berbasis blooket mata Pelajaran PAI materi amanah dan jujur dilakukan oleh seorang ahli media yaitu salah satu dosen di IAIN Palangka Raya. Validasi media ini dilakukan pada tanggal 06 Desember 2024 dan memperoleh hasil sebesar 83,33 % yang menyatakan bahwa validasi ahli media

terhadap alat evaluasi berbasis blooket mata pelajaran PAI materi amanah dan jujur dinyatakan dalam kategori “Sangat Layak”.

b. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi materi alat evaluasi berbasis blooket mata Pelajaran PAI materi amanah dan jujur dilakukan oleh seorang ahli materi yaitu salah satu guru Pendidikan Agama Islam. Validasi materi ini dilakukan pada tanggal 09 Desember 2024 dan memperoleh hasil sebesar 71,42 % yang menyatakan bahwa validasi ahli materi terhadap alat evaluasi berbasis blooket mata pelajaran PAI materi amanah dan jujur dinyatakan dalam kategori “Layak”.

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap pengembangan, tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk berupa alat evaluasi berbasis blooket mata pelajaran PAI materi amanah dan jujur dengan melibatkan 25 siswa dan satu orang guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

5. Tahap Evaluasi

Tahapan yang terakhir dari penelitian pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Setelah peneliti melakukan uji coba alat evaluasi kepada siswa, peneliti kemudian menyebarkan angket untuk mengetahui respon dari peserta didik dan guru terhadap alat evaluasi berbasis blooket mata pelajaran PAI materi amanah dan jujur. Angket respon siswa dan guru diperlukan sebagai alat ukur dalam menilai keberhasilan suatu produk yang telah dikembangkan. Angket respon siswa memperoleh hasil sebesar 82,2 % yang dinyatakan dalam kategori “Baik” dan angket respon guru memperoleh 75% yang dinyatakan dalam kategori “Baik”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Blooket Mata Pelajaran Pai Materi Amanah Dan Jujur yang dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Alat evaluasi yang dikembangkan secara keseluruhan mampu memberikan pengalaman evaluasi yang menarik dan interaktif, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil validasi media yang mendapatkan rata-rata sebesar 83,33% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi yang mendapatkan rata-rata sebesar 71,42 % dengan kategori layak, dan respon siswa memperoleh rata-rata sebesar 82,2% dengan kategori baik serta respon guru memperoleh rata-rata sebesar 75% dengan kategori baik. Hasil menunjukkan bahwa pengembangan alat evaluasi berbasis blooket mata Pelajaran PAI materi amanah dan jujur layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Adapun rekomendasi untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan alat evaluasi berbasis Blooket pada materi lainnya, seperti aqidah, fiqih, sejarah Islam, dan Al-Qur'an hadis. Sehingga akan memberikan variasi dan memperluas implementasi dalam pembelajaran PAI

REFERENSI

- Abdurakhman, O., & Rusli, R. K. (2015). Teori Belajar dan Pembelajaran. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97.

- Inanna, I., RAHMATULLAH, R., & Hasan, M. (2021). *Evaluasi pembelajaran: teori dan praktek*. Tahta Media Group.
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Meccawy, Z., Meccawy, M., & Alsobhi, A. (2021). Assessment in ‘survival mode’: student and faculty perceptions of online assessment practices in HE during COVID-19 pandemic. *International Journal for Educational Integrity*, 17, 1–24.
- Mesra, R. (2023). Research dan Development Dalam Pendidikan. In *Https://Doi.Org/10.31219/Osf.Io/D6Wck*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Murtopo, A., Rahmaisyah, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era Digital 4.0. *Al-Afkar: Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
- Saifulloh, A. (2017). Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus di SMPN 2 Ponorogo). *Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (Studi Kasus Di SMPN 2 Ponorogo)*, 1(1), 61–73.
- Saputra, A. (2022). Strategi evaluasi pembelajaran pendidikan Agama Islam pada SMP. *Jurnal Genta Mulia*, 13(2).
- Shodiq, S. F. (2019). Revival Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Era Revolusi Industri 4.0. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 2(02).
- Wardani, N. F. D. R., Rudyanto, H. E., & Sholikah, O. H. (2024). Penggunaan Media Wordwall sebagai Alternatif pada Pembelajaran IPAS. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 750–756.