



Development of a Blooket-Based Gamified E-Assessment Tool for the English Language Subject in the Fourth Grade of Madrasah Ibtidaiyah

Pengembangan Media E-Evaluasi Berbasis Gamifikasi Blooket pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah

¹Noerani Lugina Balbany, ²Ariga Bahrodin

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam,
Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
e-mail: 1noeraniluginaa07@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the steps involved in developing gamification-based e-assessment tools and to determine the feasibility and appeal of such tools in the English language class for fourth-grade students at MI Al-Adnani Kayangan in Jombang. The research method used was research and development (R&D), employing the ADDIE model as the development framework. The research subjects were fourth-grade students at MI Al-Adnani Kayangan in Jombang, and the study also involved media experts, learning assessment experts, and English teachers as expert validators. Data collection was conducted by gathering the results of the feasibility assessment questionnaires from expert validators, the results of the appeal test from fourth-grade students which were calculated using a likert scale as well as supporting documentation such as teaching modules, photos of the teaching materials, and photos taken during the pilot test fourth-grade students. The results of the study indicate that the development of the gamification-based e-assessment tool Blooket was rated as highly feasible by media experts, learning assessment experts, and English teacher, and as highly engaging based on student feedback surveys from both individual and large-group trials. This study recommends the use of the gamification-based e-assessment tool Blooket in schools with highly adequate and modern facilities, so that the tool can be implemented in every learning assessment activity.

Keywords: E-assessment Platform, Gamification, Blooket

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan langkah-langkah dalam pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi serta mengetahui uji kelayakan dan uji kemenarikan pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MI Al-Adnani Kayangan Jombang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan model ADDIE sebagai model pengembangannya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di MI Al-Adnani Kayangan Jombang dan juga melibatkan ahli media, ahli evaluasi pembelajaran dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai validasi ahli. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengambil hasil angket penilaian uji kelayakan dari para validasi ahli, hasil uji kemenarikan dari peserta didik kelas IV yang kemudian dihitung menggunakan skala likert serta dokumentasi seperti modul ajar, foto bentuk media, foto

saat kegiatan uji coba pada peserta didik kelas IV sebagai pendukung penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket menunjukkan kategori sangat layak dari ahli media, ahli evaluasi pembelajaran, dan guru Bahasa Inggris serta kategori sangat menarik dari hasil angket tanggapan siswa pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok besar. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket pada sekolah yang memiliki fasilitas yang sangat memadai dan modern agar media dapat terlaksana dengan baik dan keberlangsungan medianya dapat dilakukan pada setiap kegiatan evaluasi pembelajaran.

Kata kunci: Media E-Evaluasi, Gamifikasi, Blooket



Licensed under [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

*Copyright (c) 2026 Noerani Lugina Balbany, Ariga Bahrodin

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berlangsung secara berkelanjutan memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan masyarakat, terutama pada bidang pendidikan ([Subiyantoro et al., 2023](#)). Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan mendukung terciptanya pengalaman belajar yang menarik sekaligus meningkatkan semangat peserta didik melalui penggunaan berbagai alat pembelajaran inovatif, termasuk platform yang mengintegrasikan gamifikasi. Berbeda dengan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran, gamifikasi dirancang dengan mengintegrasikan elemen permainan seperti badge, point, level dan leaderboard ke dalam konteks non-permainan, termasuk pembelajaran di kelas ([Wirahyuni et al., 2025](#)). Perkembangan teknologi yang sedang berlangsung saat ini turut mendukung para pendidik atau guru dalam menciptakan materi ajar berbasis elektronik ([Hariyati & Rachmadyanti, 2022](#)), khususnya bagi peserta didik generasi alpha, yaitu kelompok anak yang lahir antara tahun 2010 hingga 2025 dan tumbuh di Tengah kemajuan teknologi digital yang pesat sehingga sangat lekat dengan penggunaan gawai dalam aktivitas sehari-hari. Kondisi tersebut menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan berinovasi secara berkelanjutan, termasuk dalam merancang kegiatan evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini ([Anwar, 2022](#)).

Dalam konteks pendidikan, kegiatan evaluasi memiliki signifikansi yang setara dengan pembelajaran itu sendiri ([Triatmojo & Sukirman, 2024](#)), karena berfungsi untuk menilai kemajuan peserta didik, memperbaiki sistem pendidikan, serta meningkatkan akuntabilitas hasil belajar. ([Mardhiyah, 2023](#)). Namun demikian, sebagian guru masih

melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan instrumen cetak konvensional, yang cenderung membuat peserta didik kurang bersemangat dan tidak tertarik (Islamia et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh Handayani dalam (Marzuki & Soraya, 2024), terbukti dapat mempercepat proses evaluasi dan memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik. Permasalahan evaluasi konvensional ini menjadi semakin krusial pada pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang dasar, mengingat peserta didik pada jenjang ini masih mengalami berbagai kesulitan belajar akibat kurangnya keterampilan menyimak, membaca, berdialog, dan menalar (Fatmasari & Bahrodin, 2022). Penelitian Rofii (2023) di Sekolah Dasar Negeri menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan berbicara Bahasa Inggris akibat kurangnya penguasaan kosakata (vocabulary), pengucapan (pronunciation), dan kepercayaan diri saat berbicara (speaking). Kondisi ini kontras dengan tujuan pengajaran Bahasa Inggris pada jenjang SD/MI, yaitu meningkatkan keterampilan komunikasi lisan secara terbatas sesuai dengan konteks kegiatan di lingkungan sekolah, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya Bahasa Inggris sebagai sarana peningkatan daya saing bangsa dan tataran masyarakat dunia (Febriani & Sya, 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti. Hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas IV di MI Al-Adnani Kayangan pada bulan Oktober 2025 mengungkapkan bahwa peserta didik kelas IV masih menghadapi tantangan dalam memahami kosakata Bahasa Inggris, sementara evaluasi pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Inggris masih menggunakan alat konvensional berupa soal cetak kertas yang membuat peserta didik kurang bersemangat dan mudah bosan. Guru sebelumnya telah berupaya melakukan variasi evaluasi, misalnya menggunakan alat berupa sound system untuk mengukur keterampilan listening serta kuis tanya-jawab secara cepat maupun menampilkan media visual melalui layar smartphone. Hal itu dapat menghemat waktu daripada harus menggunakan layar proyektor yang seringkali memerlukan waktu pemasangan yang cukup lama. Namun, upaya tersebut belum optimal karena keterbatasan ukuran layar dan sifatnya yang belum terintegrasi dalam sistem penilaian yang sistematis. Kondisi inilah yang mendasari perlunya pengembangan media evaluasi elektronik berbasis gamifikasi yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendukung penguasaan kosakata Bahasa Inggris peserta didik secara terukur.

Dalam upaya mempersiapkan peserta didik agar mampu menguasai Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional, guru sekolah dasar perlu menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif. Bahan ajar yang diajarkan kepada peserta didik menekankan kemampuan untuk memperbanyak kosakata Bahasa Inggris. Kosakata merupakan salah satu aspek yang sangat penting dan fundamental dalam mempelajari bahasa; penguasaan kosakata yang masih belum memadai akan menyulitkan seseorang berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tertulis (Handayani et al., 2024). Penggunaan media atau alat bantu pembelajaran memiliki peran signifikan dalam membantu peserta didik menangkap materi serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Fitri & Derta, 2024). Berkenaan dengan hal tersebut, sejumlah penelitian terdahulu telah mengembangkan media e-evaluasi berbasis gamifikasi pada berbagai platform dan mata pelajaran. Untuk memperjelas posisi penelitian ini diantara penelitian-penelitian tersebut, perbandingan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu Dengan Penelitian Ini

Peneliti	Platform	Konteks	Fokus Evaluasi	Perbedaan
(Islamia et al., 2025)	Wordwall	IPAS, Sekolah Dasar	Uji kelayakan media e-evaluasi	Mata pelajaran, jenjang, dan platform berbeda; tidak menggunakan Blooket maupun konteks Bahasa Inggris di MI
(Lavani, 2023)	Minecraft	Bahasa Inggris, SMP	Uji kelayakan media pembelajaran	Berfokus pada media pembelajaran umum, bukan e-assessment; jenjang SMP dan memerlukan spesifikasi perangkat yang lebih tinggi
(Wasetya et al., 2022)	Gamifikasi umum	Tata Surya (IPA), Sekolah Dasar	Uji kelayakan dan kemenarikan media	Mata pelajaran dan platform berbeda; tidak menyasar penguasaan kosakata bahasa asing
(Syahwinsyah et al., 2025)	Quizalize	Umum, motivasi belajar	Validitas isi, materi, tampilan, teknis, dan peningkatan pre-test/post-test	Platform berbeda; mengukur efektivitas hasil belajar yang belum menjadi fokus penelitian ini
Penelitian ini (2026)	Blooket	Bahasa Inggris (kosakata & dialog sederhana), Madrasah Ibtidaiyah kelas IV	Uji kelayakan dan kemenarikan e-assessment berbasis gamifikasi	Menjadi kajian pertama yang mengintegrasikan Blooket sebagai media e-assessment pada pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang MI, dengan penekanan pada penguasaan kosakata melalui desain evaluasi formatif berbasis permainan

Sintesis pada Tabel 1 menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi telah banyak dilakukan, tetapi sebagian besar memanfaatkan platform seperti Wordwall, Quizziz, Minecraft, atau Quizalize, dan lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran selain Bahasa Inggris atau pada jenjang di luar Madrasah Ibtidaiyah. Sepanjang penelusuran peneliti, belum ditemukan kajian yang secara khusus mengembangkan dan menguji kelayakan serta kemenarikan platform blooket sebagai media e-assessment pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Kesenjangan (research gap) ini menjadi dasar penelitian dan pengembangan yang dilakukan.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada tiga hal. Pertama, dari sisi konteks, penelitian ini menyasar jenjang madrasah ibtidaiyah yang relatif jarang menjadi subjek pengembangan media e-assessment berbasis gamifikasi dibandingkan sekolah dasar umum atau jenjang pendidikan menengah. Kedua, dari sisi desain evaluasi, media dikembangkan secara khusus untuk mengukur penguasaan kosakata dan dialog sederhana Bahasa Inggris melalui pemanfaatan fitur game-mode, karakter blocks, dan leaderboard pada Blooket yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian gamifikasi Bahasa Inggris sebelumnya. Ketiga, dari sisi kontribusi konseptual, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai kelayakan dan daya tarik Blooket dibandingkan platform gamifikasi lain yang lebih umum digunakan, sekaligus memetakan fitur yang paling berkontribusi terhadap ketertarikan peserta didik. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian mengenai penerapan teori konstruktivisme dalam evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi, sedangkan secara praktis diharapkan memberi alternatif media e-evaluasi yang aplikatif bagi guru, meningkatkan motivasi peserta didik dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris, serta menjadi rujukan bagi pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi di madrasah ibtidaiyah lainnya. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket serta menguji kelayakan dan kemenarikannya pada evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, yang juga dikenal sebagai Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan

produk media evaluasi elektronik berbasis gamifikasi sekaligus menguji kelayakan dan kemenarikannya dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris bagi peserta didik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah. Menurut Richey dan Klein menjelaskan dalam bahwa R&D dalam konteks teknologi pembelajaran merupakan kegiatan penelitian sistematis untuk merancang dan mengevaluasi suatu produk sekaligus memberikan penjelasan mengenai proses instruksionalnya (Rahayu, 2025). Sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda yang terdiri atas lima tahap yakni Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena tersusun secara sistematis dari tahap awal hingga akhir dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. (Syahid et al., 2024).

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MI Al-Adnani Kayangan Jombang pada tanggal 11 Februari 2026 pada pukul 10.20. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 19 peserta didik dengan rentang usia sekitar 9-10 tahun yang telah terbiasa menggunakan perangkat smartphone dalam kegiatan sehari-hari. Teknik pengambilan sampel pada uji coba kelompok besar menggunakan sampling jenuh (total sampling), yakni seluruh anggota populasi kelas IV dijadikan sampel penelitian karena jumlah populasi yang relatif kecil (19 peserta didik), sehingga representasi data uji kemenarikan dapat mencakup keseluruhan karakteristik kelas. Adapun uji coba perorangan melibatkan 3 peserta didik yang dipilih secara acak dari kelas yang sama dengan mempertimbangkan keterwakilan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah, dengan tujuan mengidentifikasi kendala teknis maupun substansi soal sebelum media diujicobakan pada kelompok yang lebih besar. Pengambilan sample uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang peserta didik ini didasarkan atas rekomendasi oleh guru kelas yang tentunya sudah mewakili kemampuan akademik dari setiap tingkat.

Prosedur Penelitian

Pada tahap pertama, dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan belajar, permasalahan yang muncul di kelas, karakteristik peserta didik, media yang telah digunakan guru, serta kurikulum yang berlaku melalui observasi langsung di sekolah dan wawancara semi terstruktur dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Pedoman wawancara disusun berdasarkan indikator kebutuhan media evaluasi, meliputi kendala

evaluasi yang dihadapi guru, materi yang dianggap sulit oleh peserta didik, dan ketersediaan sarana teknologi di sekolah.

Tahap Design atau perancangan dilakukan dengan menentukan elemen gamifikasi yang akan diterapkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, yakni platform Blooket dengan elemen tantangan, poin, karakter blooks, dan leaderboard, serta soal evaluasi berisi kosakata dan dialog singkat sesuai materi About Time. Pada tahap ini juga disusun modul ajar, kisi-kisi soal evaluasi, serta rancangan awal instrumen angket validasi ahli dan angket tanggapan peserta didik.

Tahap Development merupakan proses realisasi rancangan media ke dalam platform Blooket sekaligus proses validasi oleh para ahli. Media yang telah dikembangkan diuji oleh tiga validator ahli, yakni satu ahli media/gamifikasi, satu ahli evaluasi pembelajaran, dan satu guru mata pelajaran Bahasa Inggris. Kriteria pemilihan validator ditentukan sebagai berikut: (1) ahli media/gamifikasi dan ahli evaluasi pembelajaran berkualifikasi pendidikan minimal magister (S2) pada bidang teknologi pendidikan, PGMI/PGSD, atau evaluasi pendidikan, serta memiliki pengalaman meneliti atau mengampu mata kuliah yang relevan; (2) guru mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pendidik aktif dengan pengalaman belajar Bahasa Inggris di jenjang MI/SD minimal 2 tahun. Pada penelitian ini, ahli media/gamifikasi dan ahli evaluasi pendidikan keduanya merupakan seorang tenaga pendidik dengan latar belakang pendidikan doktor (S3) di salah satu kampus di Jombang yang memiliki kemampuan relevan dengan teknologi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Sedangkan guru mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan pendidik aktif dengan pengalaman mengajar Bahasa Inggris di MI Al-Adnani Kayangan selama kurang lebih 4 tahun.

Tahap Implementation dilakukan melalui dua uji coba bertahap, yakni uji coba perorangan pada 3 peserta didik dan uji coba kelompok besar pada 19 peserta didik kelas IV. Pada kedua tahap ini, peserta didik memainkan gamifikasi Blooket yang telah divalidasi, kemudian mengisi angket tanggapan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media.

Tahap terakhir Evaluation dilakukan melalui evaluasi formatif, yakni masukan dan revisi pada setiap tahap pengembangan berdasarkan kritik dan saran validator, serta evaluasi sumatif, yakni penilaian menyeluruh terhadap kelayakan dan kemenarikan media berdasarkan hasil akhir uji coba.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas angket validasi ahli dan angket tanggapan peserta didik, keduanya dikembangkan dengan mengadaptasi indikator penilaian media pembelajaran elektronik dari penelitian sejenis (Islamia et al., 2025; Mariana & Bahrodin, 2026; Syahid et al., 2024) yang disesuaikan dengan karakteristik media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket. Rincian indikator dan jumlah butir setiap instrumen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Indikator Dan Jumlah Butir Instrumen Penelitian

Instrumen	Indikator	Jumlah Butir	Sumber Pengembangan
Angket ahli media/gamifikasi	Kesesuaian desain visual, kemudahan navigasi, kesesuaian fitur gamifikasi (tantangan, poin, blook, leaderboard), kualitas teknis platform	10 butir soal	Diadaptasi dari kriteria evaluasi media pembelajaran elektronik (Islamia et al., 2025; Syahid et al., 2024)
Angket ahli evaluasi pembelajaran	Kesesuaian soal dengan indikator capaian pembelajaran, kejelasan instruksi soal, tingkat kesukaran, kesesuaian bentuk penilaian dengan karakteristik peserta didik	10 butir soal	Diadaptasi dari pedoman evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi (Islamia et al., 2025)
Angket guru Bahasa Inggris	Kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan kosakata dan dialog, kebahasaan, kepraktisan penggunaan di kelas	10 butir soal	Dikembangkan berdasarkan indikator kesesuaian materi ajar Bahasa Inggris SD/MI
Angket tanggapan peserta didik	Kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, motivasi mengerjakan soal, minat mengulangi penggunaan media	10 butir soal	Diadaptasi dari instrumen uji kemenarikan media pembelajaran kartu domino (Mariana & Bahrodin, 2026)

Instrumen berbentuk angket tertutup dengan skala likert 5 poin (1 = tidak layak/tidak, 2 = kurang layak/kurang menarik, 3 = cukup layak/cukup menarik, 4 = layak/menarik, 5 = sangat layak/sangat menarik) untuk memudahkan responden anak usia sekolah dasar dalam memberikan penilaian. Uji validitas instrumen dilakukan melalui expert judgement, yakni penilaian terhadap kesesuaian indikator dan butir pernyataan oleh dosen pembimbing sebelum instrumen digunakan di lapangan.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari angket validasi ahli dan angket tanggapan peserta didik dianalisis menggunakan teknik persentase skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

$$P = (\sum x / \sum x_i) \times 100\%$$

Keterangan: P adalah persentase kelayakan/kemenarikan, $\sum x$ adalah jumlah skor yang diperoleh dari responden, dan $\sum x_i$ adalah jumlah skor maksimal yang mungkin diperoleh. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan dan kemenarikan berdasarkan interval pada Tabel 3.

Tabel 3 Interval Kategori Kelayakan Dan Kemenarikan Media

Interval Persentase	Kategori Kelayakan	Kategori Kemenarikan
81% - 100%	Sangat Layak	Sangat Menarik
61% - 80%	Layak	Menarik
41% - 60%	Cukup Layak	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Layak	Kurang Menarik
0% - 20%	Tidak Layak	Tidak Menarik

Kategori tersebut diadaptasi dari pedoman interpretasi skor skala Likert yang digunakan pada penelitian pengembangan dan penelitian sejenis ([Cahyani & Bahrodin, 2024](#); [Mariana & Bahrodin, 2026](#)). Berdasarkan pedoman ini, media dinyatakan “sangat layak” apabila memperoleh persentase pada rentang 81%-100%, dengan catatan validator tetap dapat memberikan catatan revisi minor meskipun media telah dinyatakan sangat layak. Adapun data kualitatif berupa catatan, kritik, dan saran dari validator maupun hasil wawancara yang dianalisis secara deskriptif melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan ([Mariana & Bahrodin, 2026](#)).

Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pengujian kelayakan (melalui validasi ahli) dan kemenarikan (melalui tanggapan peserta didik) media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket. Penelitian ini tidak mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun penguasaan vocabulary peserta didik secara empiris melalui desain eksperimen (misalnya pre-test dan post-test), sehingga klaim yang diajukan terbatas pada aspek kelayakan dan daya tarik media, bukan pada dampaknya terhadap capaian belajar karena penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk atau media yang layak dan menarik. Keterbatasan ini turut menjadi dasar rekomendasi bagi penelitian selanjutnya sebagaimana diuraikan pada bagian Pembahasan dan Kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media evaluasi

elektronik berbasis gamifikasi Blooket sekaligus menguji kelayakan dan kemenarikannya dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV, yang dilaksanakan mengikuti tahapan model ADDIE (Helaluddin et al., 2020).

Analysis

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik masih mengalami kesulitan memahami mata pelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi About Time, yang dipengaruhi oleh rendahnya minat dan kemampuan sebagian peserta didik. Evaluasi pembelajaran juga masih didominasi media konvensional (spidol, papan tulis dan soal cetak. Guru telah berupaya menggunakan sound system untuk mengukur keterampilan listening, dan hasil wawancara menunjukkan adanya ketertarikan peserta didik terhadap metode pembelajaran berbasis audio-visual. kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

Design

Pada tahap design, media dirancang untuk membantu peserta didik menumbuhkan minat dan menguasai kosakata serta dialog singkat Bahasa Inggris kelas IV menggunakan platform bernama Blooket dengan elemen gamifikasi berupa tantangan, poin, karakter blocks, dan leaderboard. Pemilihan platform ini disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Selain menetapkan elemen gamifikasi dan game-mode, tahap ini juga mencakup perancangan soal evaluasi, penyusunan modul ajar, serta penyusunan angket validasi ahli dan angket tanggapan peserta didik.

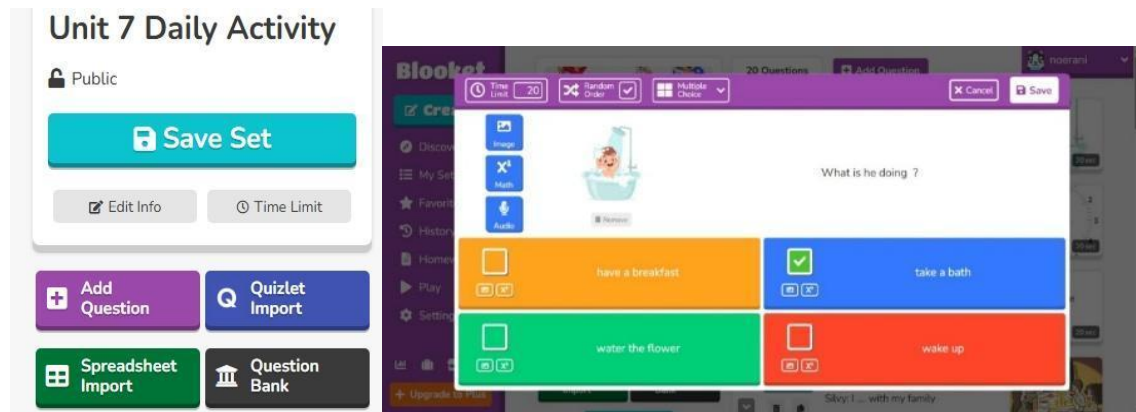
Membuat akun Blooket



Gambar 1 Tampilan Sebelum Login ke Platform Blooket

Guru atau Host membuka situs Blooket untuk membuat akun, memilih menu sign up, dan mendaftar menggunakan alamat surel atau akun yang telah tersedia. Setelah berhasil sign up, guru atau host akan masuk ke dalam dashboard utama.

Membuat Paket Soal



Gambar 2 Tampilan Halaman Pembuatan Paket Soal

Guru atau host meng-klik menu Create untuk membuat paket soal baru, memasukkan judul paket, dan deskripsi paket, menentukan bentuk soal (pilihan ganda atau esai) beserta jawaban yang benar, serta mengatur durasi waktu pengerjaan setiap soal. Paket soal yang telah disusun dan diedit, kemudian disimpan melalui menu save set.

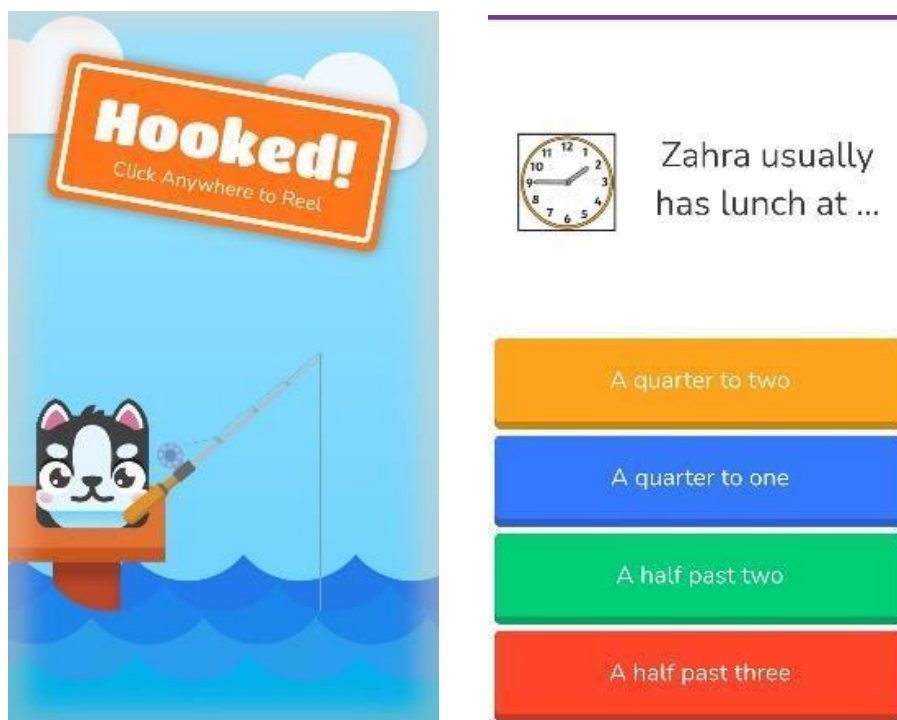
Memulai Gamifikasi



Gambar 3 Tampilan Paket Soal dan Game-Mode dalam Platform Blooket

Untuk memulai gamifikasi, guru atau host meng-klik menu Host pada halaman My Sets, memilih game-mode yang tersedia dan yang akan digunakan, mengatur beberapa peraturan permainan, kemudian meng-klik Host Now. Sistem selanjutnya

menampilkan Game ID yang akan dimasukkan oleh peserta didik untuk bergabung.



Gambar 4 Tampilan Gamifikasi dan Soal Evaluasi dalam Platform Blooket

Development

Rancangan soal evaluasi pembelajaran yang telah disusun pada tahap design selanjutnya dimasukkan ke dalam gamifikasi Blooket yang telah didesain, menghasilkan media evaluasi pembelajaran tahap pertama yang siap melalui proses validasi. Media ini divalidasi oleh tiga ahli yang seluruhnya memiliki kepakaran relevan sebagaimana kriteria yang telah diuraikan pada bagian Metode Penelitian, yakni ahli media/gamifikasi, ahli evaluasi pembelajaran, dan guru Bahasa Inggris. Ketiga validator menilai kelayakan media dari aspek isi, desain, kesesuaian materi, kemenarikan tampilan fitur gamifikasi, kebahasaan, dan kemudahan penggunaan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Terhadap Media E-Evaluasi Berbasis Gamifikasi Blooket

Validator	Persentase Kelayakan	Kategori
Ahli Media/Gamifikasi	94%	Sangat Layak (revisi kecil)
Ahli Evaluasi Pembelajaran	94%	Sangat Layak (revisi kecil)
Guru Bahasa Inggris Kelas IV	96%	Sangat Layak (revisi kecil)

Hasil pada Tabel 4 menunjukkan bahwa media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket dinyatakan sangat layak digunakan dalam evaluasi pembelajaran Bahasa

Inggris kelas IV MI dengan revisi kecil. Setelah proses validasi, media direvisi dan disempurnakan berdasarkan catatan dan saran ketiga validator sebelum diuji cobakan kepada peserta didik.

Implementation

Media yang telah direvisi dan disempurnakan selanjutnya diuji cobakan secara bertahap. Uji coba perorangan melibatkan 3 peserta didik untuk mengidentifikasi kendala teknis penggunaan gamifikasi Blooket, baik dari sisi peserta didik maupun guru sebagai host. Pada tahap ini, peserta didik diberi soal yang berbeda untuk menghindari kebocoran soal, kemudian mengisi angket tanggapan. Uji coba kelompok besar selanjutnya dilakukan pada satu kelas utuh berjumlah 19 peserta didik kelas IV MI Al-Adnani Kayangan. Ringkasan hasil uji kemenarikan disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Kemenarikan Media Pada Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Jumlah Responden	Persentase	Kategori
Uji Perorangan	3 peserta didik	86,6%	Sangat Menarik
Uji Kelompok Besar	19 peserta didik	85,15%	Sangat Menarik

Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif, yakni masukan dari hasil uji kelayakan oleh validator ahli yang digunakan untuk merevisi media, serta evaluasi sumatif, yakni penilaian menyeluruh terhadap kelayakan dan kemenarikan media setelah keseluruhan tahap uji coba selesai dilaksanakan. Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa media e-evaluasi berbasis gamifikasi Blooket memenuhi kategori sangat layak dari sisi validator ahli dan sangat menarik dari sisi tanggapan peserta didik.

Hasil kelayakan yang tinggi dari ketiga validator (94%-96%) sebagaimana disajikan pada Tabel 4 tidak terlepas dari desain gamifikasi Blooket yang mengintegrasikan soal evaluasi ke dalam mekanisme permainan yang telah teruji secara komersial, sehingga aspek teknis platform relative stabil dan familiar digunakan. Skor tertinggi diperoleh dari guru Bahasa Inggris (96%), yang mengindikasikan bahwa dari sisi kesesuaian materi dan kebahasaan, media ini dinilai sudah cukup relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas, sementara skor ahli media dan ahli evaluasi yang relatif lebih rendah (94%) kemungkinan mencerminkan adanya catatan revisi minor pada aspek desain visual atau instrumen evaluasi yang perlu disempurnakan.

Tingginya minat peserta didik, yang tercermin dari kategori sangat menarik

pada uji perorangan (86,6%) maupun uji kelompok besar (85,15%) sebagaimana pada Tabel 5, dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, mekanisme kompetitif pada fitur leaderboard memberikan umpan balik langsung mengenai peringkat peserta didik, yang mendorong motivasi ekstrinsik untuk berusaha memperoleh skor lebih tinggi. Kedua, karakter blocks, yang dapat dikumpulkan memberikan unsur permainan berbasis koleksi (collection mechanic) yang jarang ditemukan pada platform gamifikasi berbasis kuis sederhana seperti Wordwall atau Quizziz, sehingga menambah daya tarik visual dan rasa memiliki terhadap capaian dalam permainan. Ketiga, variasi game-mode pada Blooket memungkinkan guru menyesuaikan format evaluasi dengan suasana kelas, yang berkontribusi terhadap pengalaman belajar yang tidak monoton. Diantara ketiga faktor tersebut, fitur leaderboard dan karakter blocks diperkirakan menjadi fitur yang paling berpengaruh terhadap ketertarikan peserta didik, mengingat kedua elemen inilah yang paling banyak mendapat respons antusias peserta didik selama uji coba berlangsung.

Dibandingkan dengan platform gamifikasi lain, Blooket memiliki keunggulan pada variasi game-mode dan elemen koleksi karakter yang memberikan pengalaman bermain lebih beragam dibandingkan Wordwall yang umumnya berbasis papan kata sederhana, maupun Quizziz yang berbasis kuis langsung tanpa elemen narati permainan. Namun demikian, dibandingkan dengan Minecraft sebagaimana yang digunakan oleh [Lavani \(2023\)](#), Blooket memiliki keunggulan pada kemudahan akses karena tidak memerlukan spesifikasi perangkat maupun instalasi khusus, sehingga lebih sesuai diterapkan pada jenjang MI dengan keterbatasan sarana teknologi. Meskipun demikian, Blooket memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada koneksi internet yang stabil, yang berpotensi menjadi kendala sekolah dengan fasilitas jaringan terbatas, sebagaimana juga ditemukan pada pelaksanaan uji coba di lokasi penelitian ini. Selama implementasi, kendala yang dijumpai antara lain keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia sehingga sebagian peserta didik harus bergantian menggunakan smartphone, serta waktu pemuatan (loading) yang kadang terhambat pada jaringan yang kurang stabil.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian ([Lavani, 2023](#)) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi Minecraft sangat layak digunakan di kelas, penelitian ([Wasetya et al., 2022](#)) yang menemukan bahwa media gamifikasi materi Tata Surya memiliki kualitas sangat baik dan menarik bagi peserta didik kelas VI, serta

penelitian ([Syahwinsyah et al., 2025](#)) yang menunjukkan bahwa e-evaluasi Quizalize berbasis gamifikasi sangat valid dan direspons positif oleh peserta didik disertai kenaikan hasil pre-test dan post-test. Konsistensi temuan pada berbagai platform gamifikasi tersebut secara umum efektif meningkatkan penerimaan peserta didik, terlepas dari platform spesifik yang digunakan. Implikasinya bagi pembelajaran Bahasa Inggris di MI, guru dapat mempertimbangkan pemanfaatan Blooket sebagai variasi evaluasi formatif untuk menumbuhkan motivasi belajar, khususnya pada materi kosakata yang bersifat hafalan dan cenderung monoton apabila dievaluasi secara konvensional.

Secara teoretis, hasil ini juga selaras dengan teori belajar konstruktivisme Piaget sebagaimana dikutip ([Zahroni et al., 2024](#)), yang menyatakan bahwa peserta didik mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Peserta didik terlibat aktif dalam evaluasi pembelajaran dengan menjawab soal secara mandiri dan langsung terlibat dalam kegiatan evaluasi berbasis gamifikasi, melalui proses skema awal, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Skema awal peserta didik yang semula memahami gamifikasi hanya sebagai bentuk permainan, mengalami asimilasi ketika mendapati bahwa gamifikasi dapat digabungkan dengan unsur non-permainan seperti evaluasi pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap akomodasi, peserta didik mengubah skema awal menjadi pemahaman baru bahwa gamifikasi tidak hanya berisi poin, tantangan, badge dan leaderboard, tetapi juga dapat memuat soal evaluasi mata pelajaran yang dapat dijawab secara mandiri dengan umpan balik langsung. Pada tahap ekuilibrasi, peserta didik menyeimbangkan pengetahuan lama dan baru tersebut sehingga tidak terjadi pertentangan kognitif ([Ardi et al., 2025](#)). Proses inilah yang secara teoretis menjelaskan mengapa media e-evaluasi berbasis gamifikasi dapat diterima dengan baik dan dinilai menarik oleh peserta didik.

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan. Pertama, penilaian kelayakan dan kemenarikan yang dilakukan belum diikuti dengan pengukuran efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, dan penguasaan vocabulary peserta didik secara empiris, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian Batasan Penelitian. Kedua, ketersediaan fasilitas sekolah yang belum sepenuhnya merata membatasi penggunaan media optimal oleh peserta didik. Ketiga, subjek penelitian terbatas pada satu kelas di satu madrasah, sehingga generalisasi temuan pada konteks MI lain perlu dilakukan secara hati-hati. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk: (1) menguji efektivitas media e-evaluasi berbasis

gamifikasi Blooket menggunakan desain pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan penguasaan kosakata dan motivasi belajar peserta didik secara empiris; (2) memperluas subjek penelitian pada beberapa madrasah dengan tingkat kesiapan fasilitas dan sumber daya guru yang bervariasi, agar generalisasi hasil lebih kuat; dan (3) mengkaji lebih lanjut fitur spesifik Blooket yang paling berkontribusi terhadap motivasi belajar peserta didik melalui instrumen yang dirancang khusus untuk tujuan tersebut.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media evaluasi elektronik berbasis gamifikasi Blooket sekaligus untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan bagi peserta didik kelas IV di madrasah ibtidaiyah. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat layak (94%-96%) dengan revisi kecil, sedangkan hasil uji kemenarikan pada uji perorangan (86,6%) dan uji kelompok besar (85,15%) menunjukkan kategori sangat menarik. Faktor utama yang mendorong ketertarikan peserta didik adalah fitur leaderboard dan karakter blook yang memberikan pengalaman kompetitif sekaligus koleksi dalam permainan, meskipun implementasinya masih menghadapi kendala ketergantungan pada koneksi internet dan keterbatasan jumlah perangkat. Kebaruan penelitian ini terletak pada konteks jenjang Madrasah Ibtidaiyah, desain evaluasi kosakata Bahasa Inggris melalui Blooket, serta pemetaan fitur yang paling berkontribusi terhadap ketertarikan peserta didik, yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian gamifikasi Bahasa Inggris sebelumnya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni belum mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dan penguasaan kosakata peserta didik, serta cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas di satu madrasah dengan fasilitas yang belum sepenuhnya merata. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media melalui desain pre-test dan post-test, memperluas subjek penelitian pada beberapa madrasah dengan tingkat kesiapan fasilitas yang bervariasi, serta mengembangkan media pada lembaga pendidikan dengan kesiapan tenaga pendidik dan fasilitas digital yang memadai.

Referensi

Anwar, F. (2022). Generasi Alpha: Tantangan dan kesiapan guru Bimbingan Konseling dalam menghadapinya. *Jurnal At-Taujih Bimbingan dan Konseling Islam*, 5(2), 68–

80. <https://doi.org/10.1093/oed/4899724269>
- Ardi, L. A., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2025). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran dan bimbingan konseling: Fondasi teoritis dan implikasi praktis bagi peserta didik. *Current Issues in Counseling*, 5(1).
- Cahyani, A. D., & Bahrodin, A. (2024). Pengembangan media KAPOMEL (Kotak Pohon Meledak) berbasis alur merdeka belajar mata pelajaran IPAS. *BIONatural*, 55(4), 524–530. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Fatmasari, L., & Bahrodin, A. (2022). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 2(3), 7–20. <https://doi.org/10.51454/jpp.v1i3.55>
- Febriani, R., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan siswa sekolah dasar dalam pengucapan Bahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 1(4), 461–467. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7817>
- Fitri, H., & Derta, S. (2024). Perancangan media evaluasi mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII menggunakan Wordwall di MTSN 4 Lima Puluh Kota. *Koloni*, 3(4), 87–97. <https://doi.org/10.31004/koloni.v3i4.702>
- Handayani, E. (2024). Penguasaan kosa kata Bahasa Inggris peserta didik di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 771–781. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7903>
- Hariyati, D. P., & Rachmadyanti, P. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis Liveworksheet untuk siswa sekolah dasar kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 10(7), 1473–1483.
- Helaluddin, Tulak, H., & Vonny, S. (2020). *Penelitian dan pengembangan: Sebuah tinjauan teori dan praktik dalam bidang pendidikan*. Media Madani.
- Islamia, R. A., Mulyawati, Y., & Indriani, R. S. (2025). Pengembangan E-evaluasi berbantuan Wordwall pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD Universitas Mandiri*, 11(3), 243–257. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i03.8126>
- Lavani, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi Microsoft Minecraft pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuraniyah Kota Bekasi. *Jurnal Teknodik*, 12(2). <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v12i2.14538>
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>
- Mariana, I., & Bahrodin, A. (2026). Pengembangan kartu domino bahasa Jawa krama inggil pada materi unggah-ungguh di kelas V MI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.40928>
- Marzuki, I., & Soraya, F. (2024). Transformasi model evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di era Society 5.0. *Tadarus Tarbawy: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 6(2), 167–179. <https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12925>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Rofii, A. (2023). Kesulitan berbicara siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1895–1904. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6851>
- Subiyantoro, S., Hartati, S., Hidajat, D., Sanjaya, A., & Abdullah, T. (2023). *Sistem pembelajaran daring* (Andriyanto, Ed.). Penerbit Lakeisha.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Syahrinsyah, Fitriati, I., Ahyar, A., Hakim, A. R., & Prayudi, A. (2025). Pengembangan E-evaluasi Quizalize berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Sains*, 6(1), 110–119. <https://doi.org/10.51673/jips.v6i1.2467>
- Triatmojo, K. B., & Sukirman. (2024). Pengembangan sistem evaluasi pembelajaran online “Sivaline” dengan fitur gamifikasi. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 9(3), 1307–1319. <https://doi.org/10.29100/jupi.v9i3.5353>
- Wasetya, F., Utomo, E., & Ariani, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi materi tata surya kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(6), 34. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.2>
- Wirahyuni, K., Putrayasa, I. B., Rasna, I. W., & Suandi, I. N. (2025). Gamifikasi media dan evaluasi pembelajaran pada mata kuliah MPK Bahasa Indonesia di Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 15(3), 293–303. <https://doi.org/10.23887/jpbsi.v15i3.104126>
- Zahroni, A., Suciati, Efendi, M., Hadi Mustofa, N., Eko Susetyarini, R., & Baiduri. (2024). *Konstruktivisme: Pembelajaran berpusat pada siswa* (E. Santoso, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.