



BUDAYA BELAJAR DIGITAL DAN NEGOSIASI NILAI-NILAI MORAL: ANALISIS ENCODING DAN DECODING ATAS PENGGUNAAN BLOOKET DALAM PENDIDIKAN AGAMA HINDU

Ni Luh Arinata Krista Dewi ^{a,1}

Ida Bagus Ketut Tresna Manuaba ^a

^a Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

¹ Corresponding Author, email: kristadewi@gmail.com (Dewi)

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 19-03-2025
Revised: 22-04-2025
Accepted: 24-05-2025
Published: 30-05-2025

Keywords:

digital learning culture, negotiation of moral values, analysis of encoding and decoding, blooket use in hindu religious education

ABSTRACT

This study explores how Blooket-based Hindu Religious Education shapes the negotiation of moral values and ethical understanding within the digital learning culture of students. The increasing orientation toward gamified learning has transformed how young people engage with and interpret moral teachings in religious contexts. Using a qualitative interpretive approach, this research combines Hall's theory of encoding and decoding with Bourdieu's ideas of habitus and arena to examine how teachers communicate Hindu values and how students interpret these messages in digital classroom settings. Data were gathered through participatory observation, in-depth interviews with teachers and students at SMAN 1 Mengwi, and analysis of classroom interactions during Blooket-based learning sessions. The findings reveal that Blooket functions not only as an educational game but as a cultural space that mediates communication, motivation, and the interpretation of moral meaning. Students display three patterns of understanding (dominant, negotiated, and oppositional) showing how moral values are redefined within the logic of digital play and performance. The study concludes that digital learning is a cultural arena where meanings are produced, contested, and reshaped, emphasizing the need for a critical and humanistic perspective on media in the formation of students' religious character and social ethics.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan mendasar dalam paradigma pendidikan. Ruang kelas kini tidak hanya terbatas pada interaksi tatap muka, tetapi juga meluas ke dunia virtual yang dipenuhi platform pembelajaran berbasis gamifikasi. Salah satu media yang semakin populer adalah Blooket, sebuah platform permainan edukatif daring yang memungkinkan guru menyampaikan materi melalui kuis interaktif. Misalnya, penelitian oleh Khanah dan Alam (2025) menemukan bahwa aplikasi Blooket berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak di sekolah menengah (Khanah & Alam, 2025). Dalam konteks pembelajaran agama, khususnya Pendidikan Agama Hindu, penggunaan Blooket menghadirkan dinamika baru dalam bagaimana nilai-nilai moral

dan spiritual diinternalisasikan oleh peserta didik di tengah budaya belajar digital yang semakin kompetitif dan performatif.

Pergeseran paradigma pembelajaran ke arah digital dan gamifikasi menghadirkan potensi dan tantangan secara bersamaan. Di satu sisi, gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, misalnya, Astuti (2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran IPA “significantly improves students’ learning motivation, concept understanding, and social interaction” (Astuti, 2025). Namun di sisi lain, pendekatan ini juga berisiko menggeser makna pembelajaran moral ke dalam logika hiburan, kompetisi, dan pencapaian instan. Dalam konteks Pendidikan Agama Hindu, ini menjadi signifikan karena tujuan pembelajaran tidak hanya terletak pada pemahaman kognitif terhadap ajaran, tetapi juga pada pembentukan budi pekerti dan karakter spiritual yang mendalam. Pertanyaannya kemudian: bagaimana nilai-nilai luhur seperti dharma, satya, dan ahimsa dimaknai kembali oleh siswa dalam ruang belajar yang dikendalikan oleh mekanisme permainan digital?

Kebijakan pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemdikbudristek) saat ini mendorong digitalisasi pendidikan secara masif. Program seperti “Merdeka Belajar” menekankan pentingnya inovasi teknologi untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan. Namun, dalam praktiknya, digitalisasi sering dipahami hanya sebagai modernisasi alat belajar, bukan sebagai transformasi budaya belajar itu sendiri. Sebagai contoh, studi Prabowo (2024) yang menerapkan kerangka nilai moral digital menemukan bahwa “digital learning culture constitutes a site of meaning production and ideological contestation” (Prabowo, 2024). Akibatnya, dimensi etis dan spiritual pendidikan bisa tersisih oleh dominasi nilai-nilai efisiensi, kompetisi, dan hiburan yang melekat dalam logika media digital. Di sinilah pentingnya kajian komunikasi budaya untuk membaca secara kritis bagaimana ruang belajar digital tidak hanya menjadi media pedagogis, tetapi juga arena produksi dan pertarungan makna.

Dalam kerangka kajian komunikasi budaya, penelitian ini berpijak pada teori Encoding/Decoding dari Stuart Hall dan konsep habitus serta arena dari Pierre Bourdieu. Melalui kerangka ini, proses pembelajaran dipandang sebagai praktik komunikasi sarat makna, ketika guru sebagai pengirim pesan (“encoder”) melakukan proses pengkodean terhadap nilai-nilai budi pekerti berdasarkan ajaran Hindu, sementara siswa sebagai penerima pesan (“decoder”) melakukan interpretasi sesuai latar habitus digital mereka. Proses ini tidak berjalan secara linear, melainkan melibatkan negosiasi, resistensi, dan reinterpretasi makna dalam konteks budaya digital yang dipenuhi logika hiburan, kecepatan, dan kompetisi. Sebagai ilustrasi bahwa media gamifikasi tidak hanya soal penyampaian konten, penelitian Rusdiani et al. (2025) tentang permainan digital dalam konteks moral anak kecil menyebut bahwa “digital educational games ... significantly support the cultivation of honesty, responsibility, politeness, and devotion” namun juga menyoroti bahwa mekanisme permainan memunculkan kultur nilai yang berbeda (Rusdiani, Yuantika & Handayani, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media gamifikasi seperti Blooket telah efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, seperti Sinaga, Widayantoro & Sinaga (2025) yang melaporkan bahwa penggunaan Blooket secara signifikan meningkatkan skor kosakata siswa sekolah menengah (Sinaga et al., 2025). Namun, sebagian besar studi tersebut berfokus pada aspek pedagogis dan hasil belajar kognitif, bukan pada bagaimana media digital membentuk ulang relasi makna, nilai moral, dan budaya belajar itu sendiri. Cela penelitian ini penting untuk dijembatani melalui pendekatan cultural studies yang menyoroti dinamika ideologi, kekuasaan simbolik, dan negosiasi makna dalam praktik

pendidikan berbasis media. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas teknologi tetapi juga mempersoalkan dimensi ideologis dan kultural yang tersembunyi di baliknya.

Penelitian ini memposisikan Blooket sebagai arena budaya di mana nilai-nilai budi pekerti dinegosiasikan di antara dua kekuatan: nilai-nilai tradisional Hindu yang diusung oleh guru, dan nilai-nilai digital yang dihidupi oleh siswa. Dalam arena ini muncul tiga posisi pembacaan sebagaimana dikemukakan oleh Hall: dominan, negosiasi, dan oposisi. Melalui kerangka ini, proses belajar dipahami sebagai praktik komunikasi yang bersifat dialogis dan ideologis, ketika siswa tidak sekadar menerima pesan moral, tetapi juga mengartikulasikannya kembali sesuai pengalaman budaya digital mereka. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan utama: bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Agama Hindu berbasis Blooket membentuk negosiasi makna nilai-nilai budi pekerti dalam budaya belajar digital siswa? Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami proses encoding nilai-nilai Hindu oleh guru, proses decoding oleh siswa, serta bagaimana dinamika tersebut menciptakan ruang produksi makna baru dalam pembelajaran digital. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi pendidikan berbasis budaya dengan menegaskan pentingnya pendekatan kritis terhadap penggunaan media digital dalam pembentukan karakter religius dan etika sosial peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan paradigma konstruktivisme sosial. Pendekatan ini dipilih karena berorientasi pada pemahaman makna yang dibentuk melalui interaksi simbolik, bukan sekadar pengukuran perilaku atau hasil belajar. Dalam konteks ini, realitas pembelajaran agama berbasis digital dipahami sebagai hasil konstruksi sosial antara guru dan siswa yang saling menegosiasikan pesan moral dalam ruang komunikasi yang dimediasi oleh teknologi (Wibowo, 2023). Posisi peneliti dalam pendekatan ini bersifat reflektif, tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai penafsir makna di tengah dinamika budaya belajar digital yang terus berkembang.

Secara teoretis, penelitian ini berpijak pada model *Encoding/Decoding* dari Stuart Hall (1980) serta konsep *habitus* dan *arena* dari Pierre Bourdieu (1990). Kedua kerangka tersebut digunakan secara dialogis untuk membaca praktik komunikasi simbolik yang berlangsung dalam pembelajaran berbasis media digital. Teori *Encoding/Decoding* membantu menjelaskan bagaimana guru sebagai pengirim pesan mengonstruksi nilai-nilai budi pekerti melalui kode budaya dalam materi pembelajaran Hindu di Blooket, sedangkan siswa menafsirkan pesan tersebut sesuai dengan pengalaman dan dunia digital mereka. Variasi pemaknaan ini menciptakan tiga posisi pembacaan (dominan, negosiasi, dan oposisi) yang merepresentasikan beragam cara siswa memahami dan menegosiasikan nilai moral dalam ruang belajar digital (Arsyad & Sari, 2024).

Sementara itu, konsep *habitus* dan *arena* Bourdieu digunakan untuk menjelaskan konteks sosial yang melandasi pertemuan dua dunia: dunia pedagogis guru yang berakar pada nilai-nilai religius dan pengalaman spiritual, serta dunia digital siswa yang dibentuk oleh logika kecepatan, hiburan, dan kompetisi. Pertemuan keduanya melahirkan arena digital yang menjadi ruang produksi dan pertarungan makna, ketika nilai-nilai budi pekerti tidak lagi ditransmisikan secara satu arah, melainkan dinegosiasikan melalui simbol, performa, dan interaksi digital. Dalam konteks Bali kontemporer, sebagaimana disinggung oleh Budiasa (2025), ruang digital semakin menjadi medan baru bagi artikulasi identitas spiritual dan modal sosial, termasuk dalam proses pendidikan dan pembentukan etika religius generasi muda.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Mengwi, Kabupaten Badung, Bali, sekolah yang telah memanfaatkan Blooket sebagai media pendukung dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. Satu orang guru dan dua puluh siswa kelas XI menjadi partisipan utama penelitian. Pemilihan lokasi dan partisipan didasarkan pada pertimbangan kontekstual karena sekolah ini merepresentasikan situasi pendidikan yang sedang beradaptasi dengan budaya digital tanpa meninggalkan akar tradisi spiritual Hindu. Peneliti hadir secara langsung dalam ruang kelas digital dan mengikuti proses pembelajaran untuk memahami praktik komunikasi yang muncul secara alami.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta analisis interaksi digital. Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan fokus pada pola komunikasi guru dan siswa, respons terhadap pertanyaan moral, serta cara siswa menavigasi antara permainan dan pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali strategi guru dalam mengonstruksi pesan moral melalui media digital, serta pengalaman siswa dalam menafsirkan dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut. Selain itu, peneliti juga menelaah materi digital, tanggapan siswa dalam Blooket, dan refleksi guru setelah pembelajaran untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh.

Analisis data dilakukan secara interpretatif dan tematik melalui pembacaan berulang terhadap transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen digital untuk menemukan pola makna yang muncul. Data kemudian diinterpretasikan menggunakan kerangka *Encoding/Decoding* untuk mengidentifikasi posisi pembacaan siswa, serta dipahami lebih dalam dengan konsep habitus dan arena dari Bourdieu guna menelusuri akar sosial dan budaya dari proses negosiasi makna tersebut. Analisis dilakukan secara reflektif, dengan kesadaran bahwa peneliti merupakan bagian dari ruang budaya yang sedang diteliti, sehingga interpretasi yang dihasilkan tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga kritis terhadap praktik komunikasi pendidikan digital.

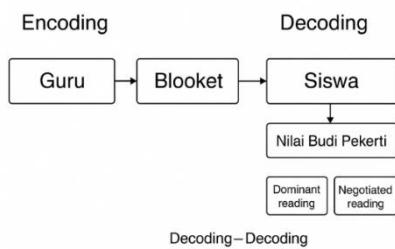
Selama penelitian berlangsung, seluruh proses dilaksanakan dengan menjunjung tinggi prinsip etika akademik dan sosial. Partisipasi guru dan siswa bersifat sukarela dengan persetujuan sadar, identitas mereka dijaga kerahasiaannya, dan interaksi penelitian dilakukan dengan menghormati nilai-nilai spiritual Hindu. Peneliti memastikan agar kehadiran di ruang kelas digital tidak mengganggu ritme pembelajaran maupun kesakralan nilai-nilai yang diajarkan.

Dengan pendekatan ini, penelitian menegaskan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran agama tidak hanya merupakan strategi teknologi, tetapi juga praktik kultural yang membentuk ulang relasi antara nilai, makna, dan pengalaman spiritual. Melalui kerangka Hall, Bourdieu, dan refleksi lokal sebagaimana disinggung Budiasa, metode ini memungkinkan pembacaan yang lebih mendalam tentang bagaimana ruang belajar digital menjadi arena di mana ajaran dharma, etika sosial, dan nilai-nilai budi pekerti dinegosiasikan dalam logika hiburan, kompetisi, dan performativitas digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya belajar digital yang dihadirkan melalui penggunaan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu memperlihatkan transformasi cara siswa berinteraksi dengan nilai-nilai budi pekerti. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai arena budaya ketika nilai moral, hiburan, dan logika kompetisi saling bernegosiasi. Dalam konteks ini, Blooket berfungsi sebagai medium yang menyalurkan pesan moral dari guru kepada siswa, namun juga sebagai ruang digital tempat siswa mengonstruksi ulang makna sesuai dengan pengalaman dan habitus mereka.

Gambar 1. Diagram Proses Encoding-Decoding dalam Kelas Digital Pendidikan Agama Hindu)



Blooket sebagai Arena Budaya Digital

Budaya belajar digital yang dihadirkan melalui penggunaan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu menunjukkan bagaimana ruang kelas kini bertransformasi menjadi arena budaya baru. Proses belajar tidak lagi sekadar kegiatan transfer pengetahuan, melainkan menjadi interaksi simbolik yang membentuk cara siswa memahami nilai-nilai moral dan spiritual. Dalam konteks ini, Blooket berperan ganda, di satu sisi sebagai media pedagogis yang interaktif, dan di sisi lain sebagai ruang budaya digital yang merefleksikan logika hiburan dan kompetisi.

Guru berperan sebagai pengode (encoder) pesan-pesan nilai Hindu seperti *dharma*, *satya*, dan *ahimsa* melalui simbol, narasi, dan desain permainan. Di dalam permainan, nilai-nilai etika disampaikan dalam bentuk pertanyaan reflektif dan kuis moral yang menuntut siswa berpikir kritis sekaligus bermain. Namun, sebagaimana dikemukakan oleh Nasution dan Bahari (2024), media digital tidak pernah netral karena selalu mengandung nilai dan ideologi yang mempengaruhi cara berpikir pengguna. Dalam konteks ini, ruang digital yang diciptakan Blooket bukan hanya alat bantu ajar, tetapi juga arena ideologis tempat nilai-nilai spiritual bernegosiasi dengan nilai-nilai hiburan.

Habitus guru yang berakar pada nilai religius dan pengalaman pedagogis bertemu dengan habitus siswa yang telah terbiasa dengan budaya kompetitif, cepat, dan interaktif. Pertemuan dua habitus ini membentuk *arena digital* yang khas, ketika pesan-pesan etika dan spiritualitas Hindu mengalami reartikulasi dalam bahasa teknologi dan permainan. Sejalan dengan pandangan Budiasa (2025), ruang digital di Bali kini berfungsi sebagai arena baru pembentukan identitas dan spiritualitas, ketika nilai-nilai lokal dipertemukan dengan ekspresi modernitas global.

Gambar 2. Visual Booklet di SMA N 1 Mengwi



Sumber: Dok. SMA N 1 Mengwi

Negosiasi Makna antara Nilai Moral dan Logika Hiburan

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tidak memaknai permainan digital secara seragam. Pola penerimaan pesan nilai moral mengikuti model *encoding-decoding* dari Stuart Hall (1980), yakni *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*.

Siswa yang termasuk dalam kategori *dominant reading* menerima pesan guru secara utuh. Mereka memaknai Blooket sebagai cara baru untuk memahami nilai-nilai Hindu dengan lebih dekat dan kontekstual. Beberapa siswa bahkan menyebut bahwa bermain di Blooket

membuat pelajaran agama terasa lebih hidup dan mudah diingat karena dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

Gambar 2. Praktik Pembelajaran Digital Kategori dominan reading



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=fBIWldZfazA>

Sementara itu, kelompok *negotiated reading* menafsirkan pesan moral secara adaptif. Mereka memahami nilai-nilai seperti *dharma* dan *karma phala*, tetapi menyesuaikan maknanya dengan kebiasaan bermain dan interaksi digital. Salah satu siswa menjelaskan bahwa Blooket membuat mereka bisa belajar sekaligus bersaing dengan teman-teman, bentuk negosiasi antara nilai spiritual dan logika hiburan. Sejalan dengan temuan Putri et al. (2023), gamifikasi memang dapat menumbuhkan motivasi dan rasa keterlibatan, namun juga membuka ruang bagi reinterpretasi makna yang tidak selalu sejalan dengan nilai moral yang diharapkan.

Gambar 2. Praktik Pembelajaran Digital Kategori *negotiated reading*



Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=btYv_b0yds0

Kelompok terakhir, yaitu *oppositional reading*, memperlihatkan resistensi terhadap pesan moral. Bagi mereka, permainan lebih menarik sebagai arena kompetisi untuk mendapatkan skor tertinggi. Alih-alih merenungkan makna *dharma*, mereka justru fokus pada kecepatan dan peringkat. Fenomena ini menggambarkan bahwa dalam budaya belajar digital, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif pesan moral, melainkan aktor yang aktif membentuk makna berdasarkan pengalaman digital mereka sendiri.

Gambar 2. Praktik Pembelajaran Digital Kategori *oppositional reading*



Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=btYv_b0yds0

Pertarungan Makna dalam Budaya Belajar Digital

Arena digital yang terbentuk dalam proses pembelajaran ini memperlihatkan adanya pertarungan makna antara moralitas dan hiburan. Dalam kerangka Pierre Bourdieu, arena tersebut mempertemukan dua kekuatan simbolik yang berbeda: *habitus* guru yang berorientasi pada nilai luhur, dan *habitus* siswa yang tumbuh dalam ekosistem digital yang sarat dengan kompetisi dan performativitas. Ketika dua habitus ini bersinggungan, muncullah proses reproduksi budaya baru, ruang ketika nilai-nilai agama tidak hanya ditransmisikan, tetapi juga ditafsirkan ulang dalam bentuk simbolik yang lebih sesuai dengan pengalaman digital siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Nasution et al. (2024), pembelajaran digital pascapandemi menciptakan “habitus belajar baru” yang mengedepankan visualitas, kecepatan, dan pengalaman interaktif. Dalam konteks ini, Blooket menjadi arena mediasi antara dunia nilai dan dunia hiburan, antara kedalaman moral dan kesenangan visual. Guru menghadapi tantangan untuk menjaga keseimbangan antara edukasi spiritual dan pengalaman bermain yang kompetitif.

Kebijakan *Merdeka Belajar* yang mendorong digitalisasi pendidikan memperkuat legitimasi penggunaan media seperti Blooket di sekolah. Namun, sebagaimana dikritisi oleh Usman et al. (2025), kebijakan ini masih cenderung bersifat teknokratis dan instrumental, menempatkan teknologi sebagai alat efisiensi, bukan sebagai medan ideologis. Dari perspektif *cultural studies*, pendekatan semacam ini berpotensi mengabaikan dimensi kultural dan ideologis media digital yang dapat menggeser orientasi moral pendidikan. Oleh karena itu, pendekatan kritis menjadi penting untuk memastikan bahwa digitalisasi pendidikan tidak sekadar menghasilkan “siswa cepat,” tetapi juga “manusia reflektif.”

Dengan demikian, Blooket bukan hanya aplikasi gamifikasi, tetapi simbol dari pergeseran cara kita memahami pendidikan dan spiritualitas. Ia membuka peluang bagi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, namun juga menghadirkan risiko komodifikasi nilai-nilai etika menjadi sekadar permainan yang diukur dengan skor. Tantangan bagi pendidik adalah menjadikan ruang digital ini sebagai arena refleksi dan transformasi moral, bukan sekadar hiburan kompetitif.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu di SMAN 1 Mengwi bukan hanya sekadar penerapan teknologi, tetapi sebuah transformasi budaya belajar yang mendalam. Di dalam ruang digital ini, nilai-nilai budi pekerti tidak lagi ditransfer secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan dinegosiasikan dan dimaknai ulang melalui dinamika hiburan, kompetisi, serta interaksi digital. Proses tersebut memperlihatkan bahwa media digital seperti Blooket berperan sebagai arena budaya, tempat ideologi moral dan budaya populer saling bertemu, berdialog, dan bahkan bertarung untuk memperoleh makna baru.

Dengan menggunakan kerangka teori Encoding and Decoding dari Stuart Hall, penelitian ini menemukan bahwa guru mengonstruksi nilai-nilai Hindu seperti dharma, satya, dan ahimsa ke dalam bentuk simbol, narasi, dan permainan, sementara siswa menafsirkan pesan tersebut dengan cara yang beragam sesuai dengan pengalaman digital mereka. Ada yang menerima pesan moral secara penuh, ada yang menegosiasikan maknanya agar sejalan dengan logika hiburan, dan ada pula yang lebih menonjolkan aspek kompetitif dari permainan. Melalui perspektif habitus dan arena Pierre Bourdieu, pertemuan antara habitus religius guru dan habitus digital siswa menciptakan ruang simbolik baru yang mempertemukan spiritualitas dan hiburan dalam satu ekosistem belajar.

Temuan ini menggarisbawahi bahwa digitalisasi pendidikan tidak bersifat netral. Ia

membawa serta nilai-nilai tertentu yang bisa memperkaya pembelajaran, tetapi juga berpotensi menggeser orientasi moral jika tidak dikritisi secara reflektif. Oleh karena itu, guru dan pembuat kebijakan pendidikan perlu menumbuhkan literasi digital kritis yang memahami media bukan hanya sebagai alat, melainkan juga sebagai ruang budaya yang membentuk kesadaran dan identitas siswa. Pembelajaran agama berbasis digital sebaiknya diarahkan untuk mengharmonikan kecerdasan spiritual, sosial, dan digital, sehingga teknologi dapat berfungsi sebagai jembatan bagi penguatan karakter, bukan sekadar sarana hiburan.

Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu tidak sekadar menghadirkan inovasi teknologi, tetapi juga menjadi ruang pertemuan antara nilai moral dan budaya digital yang membentuk cara baru dalam memahami spiritualitas. Melalui permainan interaktif, guru berupaya menginternalisasikan nilai-nilai seperti dharma, satya, dan karma phala dengan cara yang menyenangkan, sementara siswa menegosiasikan makna tersebut dalam konteks dunia digital yang sarat hiburan dan kompetisi. Proses ini menciptakan dinamika pembelajaran yang tidak hanya mengasah pengetahuan, tetapi juga menggugah kesadaran reflektif tentang bagaimana nilai-nilai luhur dapat tetap hidup di tengah arus modernitas. Blooket, dalam hal ini, menjadi simbol dari upaya menjembatani tradisi dan teknologi, sebuah ruang belajar ketika kesenangan dan kebijaksanaan dapat berjalan beriringan jika diimbangi dengan bimbingan moral yang bijak dan kesadaran akan kemanusiaan di balik setiap interaksi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiasa, I. M. (2025). *New spiritual movements in Bali's cyber mediascape: Social capital, identity, and power relations*. In *Heritage studies: Its challenge and respond towards a sustainable cultural development* (pp. 19–46). Pustaka Larasan.
- Chen, C.-M., & Hsu, S.-H. (2023). Exploring the effects of digital gamification on students' learning motivation and moral reasoning in religious education. *Computers & Education*, 197, 104690. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104690>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128–138). Routledge.
- Priyanto, A., & Nugroho, H. (2022). Digital learning culture and moral formation in Indonesian schools: A critical reflection on gamified education. *Journal of Educational Media Studies*, 15(2), 45–61. <https://doi.org/10.1080/educmedia.2022.158024>
- Rahmawati, D., & Suryana, E. (2023). Gamification in moral and character education: Negotiating ethics through digital play. *Asia Pacific Journal of Education*, 43(4), 679–694. <https://doi.org/10.1080/02188791.2023.2220579>
- Wibowo, A., & Hartati, N. (2024). Teachers' digital habitus in gamified learning: A study of pedagogical transformation in Indonesian high schools. *Indonesian Journal of Educational Research*, 12(1), 1–15. <https://doi.org/10.17509/ijer.v12i1.55280>