



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 2 (2026) | 300-308

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i2.300-308>

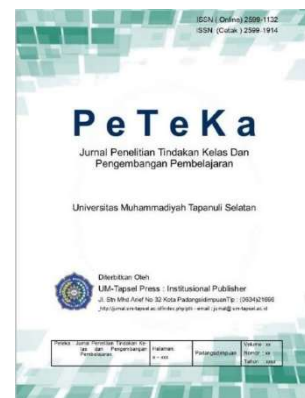
EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF BLOOKET TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK BINA NUSA BEKASI

Nurlaili Rahmawati^{1)*}, Nur Laily Fauziyah¹⁾, Hadi Winarno¹⁾, M. Agung Hidayatulloh²⁾

¹⁾ STAI Al-Marhalah Al-'Ulya Bekasi, Jalan K. Haji Jl. KH. Mas Mansyur No.30, RT.007/RW.002, Bekasi Jaya, Bekasi Timur, Bekasi, Jawa Barat 17112, Indonesia.

²⁾ UIN Salatiga, Jalan Lingkar Salatiga Km. 2, Pulutan, Sidorejo, Kota Salatiga, Jawa Tengah, Indonesia.

*e-mail: rahmalili099@gmail.com



Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta melihat peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MPLB 1 SMK Bina Nusa Bekasi. Penelitian dilakukan melalui observasi, angket, dan penerapan Blooket dalam tiga kali pertemuan pembelajaran dengan materi Akhlak, Iman, dan Ibadah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Blooket dalam pembelajaran PAI mendapatkan respons yang sangat positif. Berdasarkan hasil observasi, efektivitas media interaktif Blooket mencapai rata-rata 86,6% dengan kategori Sangat Baik. Indikator yang paling menonjol adalah kesesuaian media dengan materi (90%), suasana belajar menyenangkan (88%), dan keterlibatan siswa (86%). Media ini terbukti membuat pembelajaran lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton. Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah penggunaan Blooket. Rata-rata motivasi belajar sebesar 86%, termasuk kategori Sangat Baik. Peningkatan terlihat pada minat belajar, keaktifan, ketekunan, perhatian, serta keinginan siswa untuk memahami ajaran Islam. Indikator perhatian belajar mencapai nilai tertinggi yaitu 90%, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game mampu menarik fokus siswa secara optimal.

Kata Kunci: Blooket, Media, Interaktif, Efektivitas, Motivasi, Belajar.

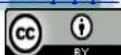
Abstract. This study aims to determine the effectiveness of the interactive medium Blooket in Islamic Religious Education (PAI) instruction and to observe the increase in students' learning motivation after using the medium. The research subjects were students from class X MPLB 1 at SMK Bina Nusa Bekasi. The study was conducted through observation, questionnaires, and the implementation of Blooket across three instructional sessions covering the topics of Morality (*Akhlak*), Faith (*Iman*), and Worship (*Ibadah*). Research findings indicate that the implementation of Blooket in Islamic Religious Education (PAI) instruction elicited a highly positive response. Based on observational data, the effectiveness of the interactive Blooket medium reached an average of 86.6%, falling into the "Very Good" category. The most prominent indicators are the suitability of the media to the material (90%), an enjoyable learning atmosphere (88%), and student engagement (86%). This medium has proven to make learning more lively, interactive, and engaging. Student learning motivation also saw a significant increase following the use of Blooket. The average learning motivation was 86%, placing it in the "Very Good" category. Improvements were observed in students' learning interest, active participation, perseverance, attentiveness, and desire to understand Islamic teachings. The indicator for learning attentiveness reached the highest score—90%—demonstrating that game-based learning effectively captures students' focus.

Keywords: Blooket, Media, Interactive, Effectiveness, Motivation, Learning.

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

Kampus Terpadu Jl. Stn Mhd Arief No 32 Kota Padang Sidempuan, Sumatera Utara, Telp (0634)21696,

<http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/ptk> ; email : peteka@um-tapsel.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan sebuah usaha yang direncanakan dengan sengaja untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengenali, memahami, meyakini, dan berakhlak baik, serta menerapkan ajaran agama Islam yang bersumber dari kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits. Proses pembelajaran PAI berlangsung secara interaktif antara guru dan siswa untuk mendapatkan pengetahuan serta untuk meyakini, merasakan, dan menjalankan ajaran agama Islam. Dalam melaksanakan kegiatan belajar, seorang pendidik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, strategi, dan cara mengajar, serta menggunakan alat atau media pembelajaran. Namun, pendidik juga harus mampu menciptakan kondisi yang mendukung agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diinginkan (Detty, 2025).

Oleh karena itu pendidikan mengharuskan pendidik lebih inovatif dalam menggunakan berbagai inovasi pembelajaran seperti media belajar. Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang menyediakan informasi yang dapat digunakan dalam proses belajar. Alat pendidikan ini memiliki peran penting untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan kecerdasan, dan bersaing dalam lingkungan belajar (Nirwazdi, 2016). Efektivitas dalam proses pembelajaran tentunya dipengaruhi oleh media dan

metode yang digunakan oleh pendidik saat menyampaikan materi. Metode dan media pembelajaran memiliki keterkaitan yang erat, sehingga pemilihan metode yang tepat akan berdampak langsung pada pilihan media yang akan digunakan. Dengan kata lain, penting untuk memastikan adanya kecocokan antara media dan metode agar hasil belajar yang diinginkan dapat tercapai (Nirwazdi, 2016).

Media pembelajaran yang serupa tentunya akan menjadikan proses belajar terasa biasa saja. Pengajar yang hanya menggunakan metode tradisional cenderung kurang efektif dalam memotivasi siswa selama pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan menjadi sulit dicapai. Tentu saja, situasi ini berdampak negatif pada siswa yang berpotensi menggiring mereka pada perilaku buruk, seperti tidur di kelas, berbincang dengan teman saat belajar, dan sering ditemukan siswa yang bolos. Oleh karena itu, para pendidik diharuskan untuk menguasai media pembelajaran yang sesuai dengan era digital saat ini (Taufiq, 2020).

Proses belajar yang interaktif dengan bantuan komputer dianggap memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran yang berbentuk cetak. Pembelajaran yang interaktif dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dengan antusiasme karena daya tarik dari multimedia yang menyajikan teks, gambar, video, dan animasi (Abror, 2020). Di era milenial saat ini, sudah banyak sekali media pembelajaran yang berbasis teknologi yang pastinya sangat modern dan menarik. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Sebagai rekomendasi untuk media pembelajaran yang cocok digunakan di

zaman milenial ini adalah aplikasi Blooket.

Motivasi merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran karena menjadi sumber tenaga yang mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Dalam konteks pendidikan, motivasi diartikan sebagai kekuatan internal dan eksternal yang mengarahkan, menggerakkan, serta mempertahankan perilaku belajar seseorang agar tetap konsisten dan berorientasi pada pencapaian tujuan pendidikan. (Syarnubi, 2023) Tanpa adanya motivasi, proses pembelajaran akan berjalan pasif dan cenderung tidak efektif. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan minat dan antusiasme terhadap pelajaran PAI. Mereka lebih aktif berdiskusi, tekun membaca Al-Qur'an, serta berusaha menerapkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Muhaimin, 2016).

Penelitian terdahulu yang relevan, dengan judul Penelitian, Nuril Hafiza, Sukardi, Jepri Utomo, Ni Made Novi Suryanti, dan Baiq Sanikurniati, jurnal Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sangat penting untuk menunjang penyerapan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pengalaman belajar yang bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Blooket terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi. Mendapatkan kesimpulan bahwa Hasil penelitian ini adalah; Hasil penelitian menunjukkan

bahwa rata-rata partisipasi belajar siswa di kelas eksperimen (42,20) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (35,37) dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model TGT berbantuan media Blooket terhadap partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sosiologi (Nuril Hafiza, 2020)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif Blooket dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama (PAI) Islam di SMK Bina Nusa Babelan.

METODE

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dengan statistik deskriptif. Menurut Eva Dwi Kumala Sari penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan subjek atau objek penelitian secara apa adanya. Dalam penelitian ini, instrumen untuk angket variabel x itu tentang efektivitas media interaktif blooket. Sedangkan untuk variabel y itu tentang motivasi belajar PAI. Selain itu, angket ini menggunakan skala likert dengan pernyataan positif dan negatif berdasarkan skala sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi secara langsung di sekolahan tempat penelitian, selanjutnya menyebarkan angket pada siswa-siswi serta dokumentasi. Berikutnya teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik analisis deskriptif kuantitatif, adalah cara seorang peneliti mengolah atau mengelola serta menghitung data-data bersifat angka atau statistik dengan perumusan tertentu. Teknik analisis data kuantitatif terbagi kepada dua

bagian, yaitu statistik analisis deskriptif dan statistik analisis inferensial (Salma, 2023).

Molly Wahyuni mengartikan statistik deskriptif sebagai penyajian data penelitian dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan melalui proses transformasi data. Transformasi data disajikan dengan ringkas melalui data yang ditabulasi dengan bentuk numerik dan grafik (Molly, 2020).

Statistik deskriptif pada penelitian ini akan digambarkan dalam bentuk persentase. Persentase ini akan memberikan gambaran kriteria penilaian terhadap masing-masing indikator atau pun secara keseluruhannya. Pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan Microsoft Excel. Berikut ini tabel persentase menurut Suharsimi Arikunto. (Yenti, 2021) yaitu:

Tabel 1. Pedoman Konversi Nilai menurut Suharsimi Arikunto

Tingkat Persentase	Kriteria
80%-100 %	Sangat Baik
70%-79%	Baik
60%-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Interaktif Blooket

Kata media berasal dari bahasa Latin medium yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menjadi perantara atau pengantar pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara etimologi, interactive berarti adanya tindakan timbal balik antara dua pihak atau lebih. Dengan menggabungkan kedua unsur tersebut, secara etimologi media interaktif berarti alat atau sarana yang memungkinkan terjadinya tindakan timbal balik antara pengguna dengan konten, perangkat, atau pesan yang disampaikan. Artinya, media tersebut tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengundang pengguna untuk memberi respon.

Menurut Sharon Smaldino seorang ahli teknologi pendidikan media interaktif adalah media yang menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, video, suara, animasi, dan elemen interaksi

yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi secara aktif, mengontrol proses belajar, serta menerima umpan balik secara langsung dari sistem pembelajaran. Smaldino menekankan beberapa karakteristik utama media interaktif.(Shahron, 2012)

Efektivitas media pembelajaran pada dasarnya menggambarkan sejauh mana sebuah media mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, serta mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung.(Irwan, 2024)

Azhar Arsyad mengungkapkan fungsi media interaktif berkaitan dengan kemampuannya menggabungkan unsur visual, audio, teks, animasi, dan kendali pengguna sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Arsyad, media interaktif memiliki fungsi strategis dalam pembelajaran modern, yaitu memperjelas materi, meningkatkan

motivasi, mendorong keterlibatan aktif, memfasilitasi pembelajaran mandiri, dan memberikan umpan balik cepat. Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai penopang utama pembelajaran efektif berbasis teknologi. (Azhar, 2019)

Blooket adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dikemas dalam berbagai mode permainan menarik. Blooket dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa melalui kombinasi antara drill and practice dan unsur gamifikasi seperti poin, hadiah, avatar, serta kompetisi antar pemain. Melalui sistem ini, siswa tidak sekadar menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam permainan yang memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan kompetitif. (Tom Steward, 2021)

Menurut Baydas dan Cicek, platform game-based learning seperti Blooket efektif karena mampu menggabungkan kompetisi, petualangan, dan hadiah virtual yang merangsang fokus dan motivasi siswa. (Baydas, 2020) Elemen permainan seperti poin, leaderboard, dan power-up terbukti meningkatkan keterlibatan dibandingkan metode konvensional.

Dalam konteks pembelajaran di kelas, Blooket berfungsi sebagai media evaluasi, penguatan materi, dan pemicu motivasi belajar karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan konten melalui perangkat digital seperti laptop, komputer, atau ponsel. Menurut Stewart, penggunaan Blooket dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat pedagogis, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. (Tom Steward, 2021).

Beberapa keunggulan Blooket yang membuatnya unggul dibandingkan

media interaktif lain adalah: (1) Mode Permainan yang Variatif; Blooket menyediakan banyak mode, seperti Gold Quest, Tower Defense, Factory, dan Battle Royale, yang membuat proses belajar tidak monoton. (2) Antarmuka yang ramah pengguna; Guru dan siswa dapat mengakses dan menggunakan platform tanpa kesulitan teknis karena tampilannya sederhana dan intuitif. (3) Mendukung pembelajaran berbasis data; Setiap permainan menghasilkan data performa siswa sehingga guru dapat melakukan refleksi dan penyesuaian pembelajaran. (4) Sistem Gamifikasi yang kuat; Adanya avatar, hadiah, poin, dan leaderboard meningkatkan kompetisi sehat dan motivasi intrinsik siswa. (5) Cocok untuk berbagai mata pelajaran; Blooket dapat digunakan untuk PAI, IPA, IPS, Matematika, Bahasa, hingga materi keagamaan. (6) Konten dapat disesuaikan; Guru dapat membuat set soal sendiri, mengimpor dari bank soal publik, atau menyesuaikan pertanyaan sesuai kebutuhan kelas.

Langkah-langkah pembuatan media Blooket (Tom Swert, 2022) di antaranya:

1) Masuk ke Situs Blooket

Langkah pertama adalah membuka situs resmi Blooket. Buka browser (Chrome, Edge, Firefox atau lainnya). Ketik alamat: <https://www.blooket.com>. Setelah halaman utama terbuka, Anda akan melihat tampilan beranda dengan menu Login dan Sign Up.

2) Membuat Akun atau Login

Untuk dapat membuat permainan, Anda harus login. Klik Sign Up untuk membuat akun baru. Anda dapat memilih "Sign Up with Google" agar lebih cepat. Jika sudah memiliki akun, klik Login, lalu masukkan email dan password. Akun diperlukan agar guru dapat

menyimpan set soal, memantau hasil permainan, dan mengelola kelas.

3) Membuat Set Soal Baru

Set soal adalah kumpulan pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan. Langkah-langkahnya:

- a) Masuk ke dashboard Blooket.
- b) Klik tombol Create.
- c) Isi judul set soal, misalnya "Materi Akidah Akhlak Kelas X".
- d) Tambahkan deskripsi (opsional).
- e) Masukkan pertanyaan satu per satu.
- f) Setiap pertanyaan dapat berisi teks, gambar, atau pilihan ganda.
- g) Klik Save Set untuk menyimpan

4) Mengatur Mode Permainan

Setelah set soal dibuat, guru dapat memilih mode permainan. Beberapa mode permainan free yang bisa digunakan: Gold Quest, Fishing Frenzy, Crypto Hack. Langkah:

- a) Klik Host pada set soal yang sudah dibuat.
- b) Pilih mode permainan sesuai tujuan.
- c) Atur parameter permainan, seperti durasi, jumlah pemain, dan opsi acak pertanyaan.

5) Kode Permainan

Membagikan kode permainan kepada Siswa Setelah Anda memilih mode permainan:

- a) Klik Host Game.
- b) Sistem akan menampilkan Game ID/Kode Room.
- c) Minta siswa membuka <https://play.blooket.com>.
- d) Siswa memasukkan kode permainan dan nama yang ingin digunakan.

6) Memulai Permainan

Setelah semua siswa masuk:

- a) Klik Start
- b) Permainan akan dimulai dan siswa bermain sesuai aturan mode permainan.

- c) Guru dapat memantau skor, progres, dan aktivitas siswa secara langsung.

7) Hasil Permainan

Menganalisis hasil permainan Setelah permainan selesai:

- a) Klik Reports pada dashboard guru.
- b) Blooket akan menampilkan data: Jumlah benar/salah, Siswa tercepat, Persentase penguasaan materi, Tingkat partisipasi.

Data hasil permainan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

B. Penerapan Media Interaktif Blooket Pada Mata Pelajaran PAI Di SMK Bina Nusa Bekasi

Berdasarkan observasi dan angket yang diberikan kepada siswa kelas X MPLB 1 SMK Bina Nusa Bekasi, penerapan media interaktif Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mendapatkan respon yang positif. Penggunaan media ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan soal sesuai materi Akhlak, Iman, dan Ibadah, kemudian memasukkannya ke dalam platform Blooket.
- 2) Siswa mengakses permainan menggunakan smartphone masing-masing melalui kode permainan.
- 3) Guru memilih mode game seperti Gold Quest, Factory, atau Classic.
- 4) Siswa menjawab soal secara langsung (real-time) dan mendapatkan poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan jawaban.
- 5) Di akhir pembelajaran, guru melakukan refleksi dan menampilkan peringkat siswa.

Berdasarkan data terbaru, diperoleh hasil observasi penerapan media Blooket pada PAI, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Penerapan Media Interaktif Blooket

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Kesesuaian media dengan materi	90%	Sangat Baik
2	Kemudahan penggunaan (usability)	84%	Sangat Baik
3	Keterlibatan siswa	86%	Sangat Baik
4	Peningkatan pemahaman materi	85%	Sangat Baik
5	Suasana belajar menyenangkan	88%	Sangat Baik

Data di atas menunjukkan bahwa penerapan Blooket dalam pembelajaran PAI berjalan sangat efektif. Hampir semua indikator berada pada kategori Sangat Baik, terutama dalam aspek kesesuaian media dengan materi (90%), suasana belajar menyenangkan (88%), serta keterlibatan siswa (86%). Hal ini menguatkan pendapat Woodard (2022) bahwa media berbasis game seperti Blooket mampu meningkatkan interaktivitas, keterlibatan, dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan penggabungan data observasi dan angket, nilai efektivitas media interaktif Blooket mencapai 86.6%, kategori Sangat Baik. Artinya, Blooket memang memberikan dampak nyata dalam:

- 1) membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton,
- 2) meningkatkan keterlibatan siswa,
- 3) membantu pemahaman materi,
- 4) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Pratama (2020) yang menyatakan bahwa media berbasis game dapat meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa dalam pembelajaran.

C. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Setelah Menggunakan Blooket

Motivasi belajar siswa diukur melalui lima indikator utama: (1) Minat belajar, (2) Keaktifan, (3) Ketekunan, (4) Perhatian, dan (5) Keinginan memahami ajaran Islam.

Tabel 2. Hasil Observasi Mengenai Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	Minat belajar PAI	84%	Sangat Baik
2	Keaktifan belajar	86%	Sangat Baik
3	Ketekunan	88%	Sangat Baik
4	Perhatian dalam belajar	90%	Sangat Baik
5	Keinginan memahami ajaran Islam	82%	Baik

Peningkatan motivasi belajar terlihat jelas dari indikator-indikator yang mencapai kategori Sangat Baik, terutama pada aspek perhatian dalam belajar (90%) dan ketekunan (88%). Siswa terlihat lebih fokus, tidak mudah terdistraksi, dan menunjukkan antusias yang lebih tinggi ketika mengikuti pembelajaran berbasis game. Temuan ini sejalan dengan pendapat Uno (2020)

bahwa motivasi belajar tumbuh ketika siswa menikmati proses belajar dan merasa terlibat aktif di dalamnya. Rata-rata motivasi belajar siswa mencapai 86%, kategori Sangat Baik, menunjukkan bahwa penggunaan Blooket benar-benar membantu meningkatkan:

- 1) Minat belajar PAI.

- 2) Keaktifan siswa dalam bertanya dan berdiskusi.
- 3) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.
- 4) Fokus siswa dalam menerima materi.
- 5) Dorongan untuk memahami ajaran Islam

Tingginya perhatian siswa (90%) menjadi bukti bahwa media interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fitri (2022) bahwa motivasi belajar meningkat ketika siswa diberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

SIMPULAN

Penerapan media Blooket pada materi Pendidikan Agama Islam di SMK Bina Nusa Bekasi terlaksana dengan tahapan; Guru menyiapkan soal sesuai materi Akhlak, Iman, dan Ibadah, kemudian memasukkannya ke dalam platform Blooket. Selanjutnya siswa mengakses permainan menggunakan smartphone masing-masing melalui kode permainan, berikutnya Guru memilih mode game seperti Gold Quest, Factory, atau Classic, kemudian siswa menjawab soal secara langsung (real-time) dan mendapatkan poin berdasarkan ketepatan dan kecepatan jawaban, terakhir guru melakukan refleksi.

Motivasi belajar siswa setelah menggunakan Blooket mencapai rata-rata 86%, termasuk kategori Sangat Baik. Peningkatan terlihat jelas pada: minat belajar PAI, keaktifan bertanya dan berdiskusi, ketekunan dalam mengerjakan tugas, fokus dan perhatian selama pembelajaran, serta keinginan memahami ajaran Islam lebih dalam. Sebelum menggunakan Blooket, pembelajaran PAI di kelas ini lebih banyak didominasi metode ceramah,

minim variasi media, dan membuat siswa cepat bosan. Setelah menggunakan Blooket, kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, F., (2025). 'The Effect of Blooket on Students' Grammar Mastery', *International Journal of Education and Development*.
- Azhar, Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Baydas, O., and M. Cicek, (2020). "Gamification in Education: Engagement and Learning Outcomes", *Technology in Education Review*.
- Detty Andani. (2025). "Penggunaan Permainan Blooket Dalam Meningkatkan Keaktifan", *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2.1: 40.
- Eva Dwi Kumalasari. (2023). *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial (Research Design Quantitative and Qualitative)* PT Pena Persada Kerta Utama
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*, 8th edn, Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Manotar Tampubolon. (2023). *Metode Penelitian*, ed. ke-1, PT Global Eksekutif Teknologi
- Mardan Umar and Feiby Ismail. (2020) *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam: Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum*, Purwokerto: CV Pena Persada
- Muhaimin. (2016). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya*

- Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Nuril Hafiza, Sukardi, Jepri Utomo, Ni Made Novi Suryanti, and Baiq Sanikurniati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blooket Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik'.
- Oemar Hamalik. (2011). Media Pendidikan, Bandung, PT Citra Aditya Bakti.
- Richard Steers. (1977). Organizational Effectiveness, Santa Monica: Goodyear Publishing.
- Salmaa. (2023). 'Teknik Analisis Data.....', Deepublish, <https://penerbitdeepublish.com/teknik-analisis-data/> [diakses 15 September 2023].
- Sardiman A.M. (2017). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta, Rajawali Pers.
- Sardiman A.M.(2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta, Rajawali Pers.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell. (2015). Instructional Technology and Media for Learning, Boston: Pearson.
- Smaldino, Sharon E., et al. (2019). Instructional Technology and Media for Learning
- Syarnubi. (2023). "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama", Internasional Education Conference (IEC) FITK, 1.1: 112–117.
- Taufiq Subhanul Qodr,,(2020). "Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital", Journal of Curriculum Indonesia, 3.2.
- Tom Stewart, (2022). Blooket Teacher Handbook: A Practical Guide to Game-Based Learning, New York: Blooket Publishing.
- Tom Stewart. (2021). Blooket User Guide: Game-Based Learning for the Classroom (New York: Blooket LLC.
- Yenti. (2021). "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa...", Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, 6.1, 24–38.