YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854
Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i5.12042

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blooket terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi

The Effect of Using Blooket-Based Learning Media on Students' Learning Interest in Fiqh at MTs Laboratorium UIN Bukittinggi

Della Puspita Sari & Puti Andam Dewi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
dellap7616478@gmail.com; putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jul 28, 2026	Aug 25, 2026	Sep 6, 2026	Sep 11, 2026

Abstract

Blooket as a game-based learning medium has received attention in a number of studies, but research specifically examining its use to increase students' interest in learning *Fiqih* at the madrasah level remains limited. This study aimed to analyze differences in students' learning interest before and after the use of Blooket-based learning media in the *Fiqih* subject at MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest–posttest design. The research subjects comprised 12 Grade VII students selected using total sampling. Data were collected using a learning interest questionnaire consisting of 20 statements administered before and after the treatment. The treatment was conducted over three sessions using the Gold Quest, Monster Brawl, and Classic features. The data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro–Wilk normality test, and a paired-samples *t*-test with the assistance of SPSS version 27. The results showed that the mean learning interest score increased from 68.25 on the pretest to 78.92 on the posttest. The paired-samples *t*-test revealed a significant difference in students' learning interest before and after the use of Blooket ($t = -5.625$; $df = 11$; $p = .001$). These findings indicate that Blooket has the potential to serve as an alternative interactive learning medium for increasing students' interest in learning *Fiqih*. In practical terms, these results may inform teachers' consideration of integrating game-based learning into the

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Fiqih learning process. However, future studies should involve larger samples and a control group so that the effect of Blooket can be examined more robustly.

Keywords: Blooket; *Fiqih*; Learning Interest; Interactive Learning Media; Game-Based Learning

Abstrak: Blooket sebagai media pembelajaran berbasis permainan telah mendapat perhatian dalam sejumlah penelitian, tetapi kajian yang secara khusus menguji penggunaannya dalam meningkatkan minat belajar Fiqih pada jenjang madrasah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Blooket pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain praeksperimen berbentuk *one-group pretest–posttest design*. Subjek penelitian terdiri atas 12 siswa kelas VII yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang terdiri atas 20 pernyataan dan diberikan sebelum serta sesudah perlakuan. Perlakuan dilaksanakan dalam tiga pertemuan menggunakan fitur *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, dan *paired-samples t-test* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar meningkat dari 68,25 pada prates menjadi 78,92 pada pascates. Hasil *paired-samples t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Blooket ($t = -5{,}625$; $df = 11$; $p = 0{,}001$). Temuan ini mengindikasikan bahwa Blooket berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan ke dalam proses pembelajaran Fiqih. Namun, penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih luas dan kelompok kontrol agar pengaruh Blooket dapat diuji secara lebih kuat.

Kata Kunci: Blooket; Fiqih; Minat Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Berbasis Permainan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran pada era digital tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga membutuhkan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam membantu guru menyampaikan materi sekaligus merangsang perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, penggunaan media yang tepat menjadi semakin penting karena materi Fiqih tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga dengan kemampuan peserta didik memahami dan menerapkan ketentuan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh

karena itu, pembelajaran Fiqih perlu dikembangkan melalui strategi dan media yang dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah masih rendahnya minat dan keterlibatan sebagian siswa dalam mengikuti pembelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, penggunaan *PowerPoint Presentation* (PPT) yang dilakukan secara berulang belum mampu mempertahankan perhatian seluruh siswa. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang memahami materi yang disampaikan, cepat merasa bosan, tidak tertarik terhadap materi, serta kurang memiliki keinginan untuk mengerjakan tugas. Penggunaan PPT secara berulang juga menyebabkan pembelajaran cenderung berlangsung satu arah sehingga keterlibatan siswa menjadi rendah dan minat belajar mengalami penurunan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum cukup apabila hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi perlu disertai dengan inovasi media yang mampu melibatkan siswa secara langsung.

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik terhadap kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif memperhatikan penjelasan guru, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan memiliki kemauan untuk menyelesaikan tugas. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat ditunjukkan melalui perilaku pasif, kurang memperhatikan materi, mudah merasa bosan, dan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran. Penelitian Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan unsur permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Hal yang sama juga ditunjukkan oleh Khaerunnisa et al. (2022), yang menemukan bahwa penerapan metode *games based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Blooket*. *Blooket* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan kuis dan aktivitas pembelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Media tersebut menggabungkan materi pembelajaran dengan unsur permainan sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga

berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan. Dalam dokumen penelitian, *Blooket* dijelaskan sebagai alat kuis dan ulasan yang memungkinkan guru meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas permainan yang interaktif dan menyenangkan. Sari dan Jasiah (2024) secara khusus mengembangkan *game Blooket* sebagai media pembelajaran pada materi Fiqih Muamalah dan menemukan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penggunaan *Blooket* menjadi relevan dengan karakteristik peserta didik karena media ini menghadirkan suasana pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang hanya menggunakan PPT secara berulang. Melalui permainan, tantangan, poin, dan kompetisi, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif. Sari dan Jasiah (2024) menunjukkan bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Fiqih Muamalah dan memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini karena sama-sama menempatkan *Blooket* dalam konteks pembelajaran Fiqih. Namun, penelitian ini memiliki konteks yang berbeda, yaitu mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dapat dijelaskan melalui teori behavioristik. Teori behavioristik memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil interaksi antara *stimulus* dan *respons*. Dalam pembelajaran, media yang diberikan oleh guru dapat berfungsi sebagai *stimulus*, sedangkan perhatian, antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa dapat menjadi bentuk *respons*. Berdasarkan perspektif tersebut, penggunaan media *Blooket* dapat dipandang sebagai pemberian *stimulus* baru dalam proses pembelajaran yang diharapkan menghasilkan respons positif berupa meningkatnya perhatian dan minat belajar siswa. Dengan demikian, teori behavioristik menjadi salah satu dasar teoritis untuk menjelaskan hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan perubahan respons peserta didik.

Selain teori behavioristik, penggunaan *Blooket* juga berkaitan dengan konsep *gamification* atau gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan unsur-unsur permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dalam *Blooket*, unsur permainan diwujudkan melalui tantangan, poin, peringkat, kompetisi, dan umpan balik langsung. Unsur-unsur tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara aktif.

Dalam penelitian ini, fitur permainan seperti *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic* digunakan sebagai bagian dari perlakuan pembelajaran Fiqih.

Penelitian terdahulu semakin memperkuat pentingnya penggunaan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar. Simanjuntak et al. (2024) menemukan bahwa penerapan *Game Based Learning* dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Nurhayati et al. (2025) juga menemukan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan *Game Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian Arifin dan Dinata (2026) menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik.

Penelitian mengenai media permainan edukatif juga menunjukkan hasil yang sejalan. Fauzi et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa permainan edukatif memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Darmawan dan Khoiroh (2026) juga menjelaskan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat menjadi alternatif pembelajaran interaktif untuk mengatasi rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran konvensional. Sementara itu, Sapitri et al. (2026) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa dan dapat menjadi alternatif terhadap metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan memiliki hubungan dengan peningkatan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian lain juga memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat diterapkan pada berbagai jenjang dan mata pelajaran. Novianto dan Hawa (2026) menemukan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media BAPER dapat meningkatkan minat belajar siswa. Khumaeroh et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media permainan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dapat memberikan alternatif terhadap pembelajaran yang monoton. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran

umum dan media permainan selain *Blooket*, sehingga penelitian yang secara khusus menguji penggunaan *Blooket* dalam pembelajaran Fiqih masih diperlukan.

Penelitian Sari dan Jasiah (2024) merupakan salah satu penelitian yang memiliki kedekatan paling kuat dengan penelitian ini karena secara khusus mengembangkan *Blooket* sebagai media pembelajaran Fiqih Muamalah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Akan tetapi, penelitian tersebut menggunakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengujian pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, terdapat perbedaan pada tujuan, desain penelitian, lokasi penelitian, karakteristik peserta didik, serta konteks materi Fiqih yang diteliti.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Penelitian ini tidak hanya melihat *Blooket* sebagai media evaluasi atau permainan edukatif, tetapi menempatkannya sebagai bagian dari proses pembelajaran Fiqih untuk mengatasi permasalahan kejenuhan dan rendahnya keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *pre experimental*, yaitu *one group pretest posttest*. Dalam desain tersebut, siswa diberikan pengukuran awal, kemudian memperoleh perlakuan menggunakan media *Blooket*, dan selanjutnya diberikan pengukuran akhir.

Kondisi empiris dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan minat belajar setelah penggunaan *Blooket*. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum penggunaan *Blooket* adalah 68,25, sedangkan setelah penggunaan media tersebut meningkat menjadi 78,92. Nilai tertinggi juga mengalami peningkatan dari 82 menjadi 85, sedangkan nilai terendah meningkat dari 56 menjadi 73. Hasil pengujian menggunakan *Paired Sample T Test* memperoleh nilai signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar siswa. Temuan tersebut memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Meskipun demikian, penggunaan *Blooket* juga memiliki beberapa keterbatasan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media tersebut membutuhkan perangkat dan

koneksi internet yang memadai. Dalam penelitian di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi, keterbatasan perangkat dan jaringan menyebabkan pembelajaran perlu dipindahkan ke ruang laboratorium agar penggunaan *Blooket* dapat berlangsung secara lebih optimal. Selain itu, gangguan koneksi internet juga menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan kuis menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas media, tetapi juga oleh kesiapan fasilitas dan kondisi lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih merupakan persoalan yang perlu mendapatkan perhatian. Pembelajaran yang kurang bervariasi dan penggunaan PPT secara berulang dapat menyebabkan siswa merasa jenuh, kurang memperhatikan materi, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar berbeda dan lebih menarik. *Blooket* menjadi salah satu alternatif karena mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan unsur permainan, tantangan, kompetisi, dan umpan balik. Penggunaan media tersebut diharapkan dapat memberikan *stimulus* yang menarik bagi siswa sehingga menghasilkan *respons* berupa perhatian, antusiasme, keaktifan, dan peningkatan minat belajar.

Dengan demikian, berdasarkan permasalahan yang ditemukan, landasan teori, penelitian terdahulu, kesenjangan penelitian, serta kebaruan yang ditawarkan, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas VII di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan dalam penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Tujuan tersebut sesuai dengan fokus penelitian dalam dokumen yang menyatakan bahwa penelitian diarahkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa skor minat belajar siswa yang diperoleh melalui instrumen angket dan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik.

Metode eksperimen dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terukur. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendalikan. Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*, sedangkan variabel yang diamati adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Pemilihan pendekatan kuantitatif juga sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Blooket* (X), sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y). Penggunaan metode eksperimen memungkinkan peneliti membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan sehingga perubahan yang terjadi dapat dianalisis secara objektif (Sugiyono, 2017; Siyoto & Sodik, 2015).

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre experimental design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini melibatkan satu kelompok penelitian tanpa kelompok kontrol sebagai pembanding. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pemberian *pre test*, pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*, dan pemberian *post test*. Desain tersebut dipilih karena populasi siswa kelas VII MTs Laboratorium UIN Bukittinggi hanya terdiri atas satu kelas dengan jumlah siswa yang terbatas. Oleh karena itu, seluruh siswa dalam satu kelas diberikan perlakuan yang sama, kemudian kondisi minat belajar mereka dibandingkan antara sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*. Menurut Sugiyono (2017), desain *one group pretest posttest* dapat digunakan untuk mengetahui perubahan kondisi subjek setelah memperoleh perlakuan. Dengan desain ini, pengaruh penggunaan media *Blooket* dianalisis berdasarkan perbedaan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Secara sederhana, rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut: $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

O_1 = pengukuran minat belajar sebelum perlakuan (*pre test*);
X = perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*;
O_2 = pengukuran minat belajar setelah perlakuan (*post test*).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menggunakan *Blooket* dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama digunakan fitur *Gold Quest*, pertemuan kedua

menggunakan *Monster Brawl*, dan pertemuan ketiga menggunakan *Classic*. Materi yang diberikan berkaitan dengan pembelajaran Fiqih kelas VII, khususnya materi shalat berjamaah, shalat jamak, qashar, dan shalat dalam keadaan tertentu.

Penelitian dilaksanakan di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi yang berlokasi di Jalan Paninjauan Garegeh No. 15, Kecamatan Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya fenomena rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Penelitian dilaksanakan pada Januari sampai Maret 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Populasi tersebut hanya terdiri atas satu kelas dengan jumlah 12 siswa, yang terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Menurut Sugiyono (2007), populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Karena jumlah populasi hanya 12 siswa dan seluruh anggota populasi memungkinkan untuk dijadikan subjek penelitian, teknik pemilihan sampel yang digunakan adalah total *sampling*. Teknik *total sampling* berarti seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 12 siswa kelas VII MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Pemilihan seluruh anggota populasi sebagai sampel memungkinkan penelitian memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kondisi minat belajar siswa pada kelas yang menjadi lokasi penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*. Menurut Sugiyono (2017), kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Penggunaan angket sesuai dengan karakteristik penelitian karena minat belajar merupakan variabel yang dapat diukur melalui respons siswa terhadap sejumlah pernyataan yang telah disusun berdasarkan indikator tertentu.

Angket yang digunakan merupakan angket tertutup dengan menggunakan skala Likert. Responden diminta memilih salah satu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dirinya. Skor jawaban terdiri atas lima kategori, yaitu selalu = 5, sering = 4, kadang-kadang = 3, pernah = 2, dan tidak pernah = 1. Penggunaan skala Likert memungkinkan

respons siswa terhadap indikator minat belajar diubah menjadi data kuantitatif yang dapat dianalisis secara statistik (Sugiyono, 2017; Ghozali, 2018).

Instrumen minat belajar disusun berdasarkan beberapa indikator, antara lain keinginan mengikuti pembelajaran, rasa ketertarikan terhadap kegiatan belajar, serta partisipasi atau keaktifan dalam proses pembelajaran. Instrumen penelitian dalam dokumen juga dirancang dalam bentuk kisi-kisi yang menghubungkan variabel minat belajar dengan indikator dan nomor pernyataan. Secara keseluruhan, instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri atas 20 butir pernyataan yang diberikan kepada siswa pada tahap *pre test* dan *post test*.

Sebelum digunakan untuk memperoleh data penelitian, instrumen terlebih dahulu diperhatikan kelayakannya melalui proses validasi. Dalam dokumen penelitian disebutkan bahwa pernyataan angket telah melalui rangkaian uji kelayakan bersama validator ahli materi. Validitas instrumen diperlukan untuk memastikan bahwa instrumen benar-benar mampu mengukur aspek yang hendak diukur, sedangkan reliabilitas berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran (Ghozali, 2018; Sugiyono, 2017). Oleh karena itu, instrumen penelitian harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap pengukuran. Tahap pertama adalah pemberian *pre test* berupa angket minat belajar sebelum siswa memperoleh perlakuan menggunakan media *Blooket*. Tahap kedua adalah pemberian *post test* berupa angket yang sama setelah siswa memperoleh perlakuan. Dengan cara tersebut, peneliti memperoleh dua set data dari subjek yang sama sehingga perubahan skor minat belajar dapat dibandingkan secara langsung. Perlakuan pembelajaran dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan menggunakan fitur *Blooket* yang berbeda, yaitu *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic*. Secara keseluruhan, soal yang digunakan berjumlah 10 butir dan dibagi ke dalam beberapa sesi pembelajaran, yaitu sesi pembuka, sesi inti, dan sesi penutup. Pelaksanaan tersebut dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas yang interaktif sekaligus tetap berorientasi pada materi Fiqih.

Data yang diperoleh dari angket *pre test* dan *post test* dianalisis menggunakan teknik statistik kuantitatif. Tahap awal analisis dilakukan melalui analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*. Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai

terendah, dan ukuran penyebaran data. Menurut Sugiyono (2017), statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran terhadap data yang telah terkumpul tanpa bermaksud membuat generalisasi yang lebih luas.

Setelah analisis deskriptif, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data *pre test* dan *post test* berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro Wilk dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Penggunaan uji Shapiro Wilk relevan karena jumlah sampel penelitian relatif kecil, yaitu 12 siswa.

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan SPSS versi 27. Uji tersebut digunakan karena data yang dibandingkan berasal dari subjek yang sama dan terdiri atas dua kondisi pengukuran, yaitu skor minat belajar sebelum perlakuan dan skor minat belajar setelah perlakuan. Menurut Ghozali (2018), pengujian terhadap dua pengukuran yang berasal dari subjek yang sama dapat dilakukan dengan pendekatan statistik berpasangan apabila asumsi yang diperlukan telah terpenuhi.

Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah apabila nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah H_a: terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar siswa, dan H_0: tidak terdapat pengaruh yang signifikan akibat penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar siswa.

Dengan demikian, teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap, yaitu: 1) Analisis statistik deskriptif; 2) Uji normalitas Shapiro Wilk, dan (3) uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t Test*. Rangkaian analisis tersebut dipilih untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

HASIL

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang diperoleh dari 12 siswa kelas VII MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket minat belajar yang terdiri atas 20 pernyataan. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*. Perlakuan penggunaan *Blooket* dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada pembelajaran Fiqih dengan materi shalat jama', qashar, dan shalat dalam keadaan tertentu. Pada setiap pertemuan digunakan fitur *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic*.

Hasil pengukuran minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* menunjukkan adanya perbedaan skor.

Tabel 1. Perbandingan Skor Minat Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Blooket

Kode Siswa	Pre test	Post test	Selisih
P-01	61	73	12
P-02	79	82	3
P-03	66	78	12
P-04	78	82	4
P-05	66	74	8
P-06	66	79	13
P-07	78	83	5
P-08	62	73	11
P-09	57	80	23
P-10	56	77	21
P-11	82	85	3
P-12	68	81	13
Rata-rata	68,25	78,92	10,67
Nilai maksimum	82	85	—
Nilai minimum	56	73	—
Standar deviasi	8,935	4,010	—

Sumber: Rekapitulasi angket minat belajar siswa.

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa pada *pre test* adalah 68,25, sedangkan rata-rata skor pada *post test* adalah 78,92. Dengan demikian, terdapat selisih rata-rata sebesar 10,67 poin antara pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media *Blooket*. Nilai maksimum meningkat dari 82 menjadi 85, sedangkan nilai minimum meningkat dari 56 menjadi 73. Standar deviasi juga berubah dari 8,935 pada *pre test* menjadi 4,010 pada *post test*. Data tersebut merupakan hasil rekapitulasi 12 siswa sebagaimana tercantum dalam file penelitian.

Secara individual, seluruh siswa mengalami peningkatan skor dari *pre test* ke *post test*. Peningkatan terbesar terdapat pada siswa P-09, yaitu dari skor 57 menjadi 80 atau meningkat 23 poin. Peningkatan berikutnya terdapat pada siswa P-10, yaitu dari 56 menjadi 77 atau meningkat 21 poin. Siswa P-06 dan P-12 masing-masing mengalami peningkatan sebesar 13 poin, sedangkan P-01 dan P-03 masing-masing meningkat 12 poin. Sementara itu, peningkatan paling kecil terjadi pada siswa P-02 dan P-11, masing-masing sebesar 3 poin. P-04 mengalami peningkatan 4 poin dan P-07 mengalami peningkatan 5 poin. Meskipun peningkatannya berbeda-beda, tidak terdapat siswa yang menunjukkan penurunan skor pada pengukuran kedua. Data individual tersebut menunjukkan bahwa seluruh 12 siswa memiliki skor *post test* yang lebih tinggi dibandingkan skor *pre test*.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data *pre test* dan *post test* diuji normalitasnya. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro Wilk dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27. Kriteria yang digunakan adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pre test dan Post test

Data	Statistik Shapiro Wilk	df	Sig.
Pre test	0,910	12	0,211
Post test	0,937	12	0,457

Sumber: Hasil output SPSS versi 27.

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pre test* adalah 0,211, sedangkan nilai signifikansi data *post test* adalah 0,457. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pre test* dan *post test* memenuhi kriteria distribusi normal berdasarkan hasil uji Shapiro Wilk.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*. Karena data memenuhi kriteria normalitas, pengujian dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t Test* dengan bantuan SPSS versi 27.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t Test

Pasangan Data	Mean Selisih	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% CI Lower	95% CI Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre test – Post test	-10,667	6,569	1,896	-14,840	-6,493	-5,625	11	0,001

Sumber: Hasil uji Paired Sample t-Test SPSS versi 27.

Tabel 3 menunjukkan nilai rata-rata perbedaan antara skor *pre test* dan *post test* sebesar -10,667, dengan standar deviasi 6,569 dan *standard error mean* sebesar 1,896. Interval kepercayaan 95% berada pada rentang -14,840 sampai -6,493. Nilai *t* yang diperoleh adalah -5,625 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 11. Nilai signifikansi *two tailed* adalah 0,001. Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Dengan demikian, berdasarkan kriteria pengujian yang digunakan dalam penelitian, hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*.

Hasil penelitian tidak menunjukkan adanya data siswa yang mengalami penurunan skor minat belajar setelah penggunaan media *Blooket*. Seluruh responden memiliki skor *post test* lebih tinggi dibandingkan skor *pre test*. Namun, besar peningkatan skor tidak sama pada setiap siswa. Peningkatan paling kecil ditemukan pada P-02 dan P-11, masing-masing hanya sebesar 3 poin. P-02 memiliki skor 79 pada *pre test* dan 82 pada *post test*, sedangkan P-11 memiliki skor 82 pada *pre test* dan 85 pada *post test*. Kedua siswa tersebut sudah memiliki skor awal yang relatif tinggi dibandingkan sebagian besar responden sehingga perubahan skor yang diperoleh lebih kecil. Selain perbedaan peningkatan skor, penelitian juga menemukan kendala selama pelaksanaan penggunaan media *Blooket*. Penggunaan media tidak selalu dapat dilaksanakan secara optimal di ruang kelas biasa karena keterbatasan perangkat dan jaringan. Oleh karena itu, pembelajaran dipindahkan ke ruang laboratorium. Selain itu, gangguan koneksi internet juga terjadi ketika kuis ditampilkan kepada siswa. Perbedaan kemampuan dan kejujuran responden ketika mengisi angket juga dicatat sebagai keterbatasan dalam memperoleh data.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* memberikan perubahan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Berdasarkan hasil pengukuran, rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 68,25 sebelum perlakuan menjadi 78,92 setelah perlakuan, atau mengalami peningkatan sebesar 10,67 poin. Selain itu, hasil uji *Paired Sample t Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, dengan nilai *t* sebesar -5,625 dan *df*

sebesar 11. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* memberikan perubahan positif terhadap kondisi minat belajar siswa. Sebelum penggunaan *Blooket*, proses pembelajaran Fiqih lebih banyak menggunakan *PowerPoint Presentation* (PPT) secara berulang. Berdasarkan kondisi awal yang ditemukan, penggunaan media tersebut belum mampu mempertahankan perhatian seluruh siswa sehingga beberapa siswa kurang memahami materi, cepat merasa bosan, kurang tertarik, dan kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan menggunakan *Blooket*, siswa memperoleh bentuk aktivitas pembelajaran yang berbeda melalui permainan, tantangan, dan kompetisi.

Peningkatan skor tersebut juga terlihat pada seluruh responden. Tidak terdapat siswa yang memperoleh skor *post test* lebih rendah daripada *pre test*. Peningkatan terbesar terjadi pada P-09 sebesar 23 poin dan P-10 sebesar 21 poin, sedangkan peningkatan terkecil terjadi pada P-02 dan P-11 sebesar 3 poin. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan positif terjadi pada seluruh siswa, meskipun tingkat perubahannya tidak sama. Perbedaan tersebut dapat berkaitan dengan kondisi awal minat belajar masing-masing siswa, karena siswa yang memiliki skor awal relatif tinggi memiliki ruang peningkatan yang lebih kecil dibandingkan siswa yang memiliki skor awal rendah. Hasil penelitian juga menunjukkan perubahan pada penyebaran data. Standar deviasi minat belajar siswa menurun dari 8,935 pada *pre test* menjadi 4,010 pada *post test*. Penurunan tersebut menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa setelah perlakuan cenderung lebih terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata. Dengan demikian, selain adanya peningkatan rata-rata skor, terdapat pula perubahan distribusi skor minat belajar setelah siswa memperoleh pembelajaran menggunakan *Blooket*.

Secara teoritis, hasil tersebut dapat dijelaskan melalui teori behavioristik. Teori behavioristik memandang proses belajar sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya hubungan antara *stimulus* dan *respons*. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Blooket* menjadi bentuk *stimulus* pembelajaran yang berbeda dari penggunaan media sebelumnya, sedangkan perhatian, antusiasme, partisipasi, dan ketertarikan siswa merupakan bentuk *respons* yang muncul selama proses pembelajaran. Ketika siswa memperoleh rangsangan berupa aktivitas permainan, tantangan, poin, dan umpan balik, siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda sehingga respons mereka terhadap pembelajaran dapat berubah.

Penggunaan *Blooket* juga dapat dipahami melalui konsep *gamification*. Unsur permainan yang terdapat dalam *Blooket* memungkinkan pembelajaran disajikan melalui aktivitas yang melibatkan tantangan, poin, kompetisi, dan umpan balik. Dalam penelitian ini, fitur *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic* digunakan dalam tiga pertemuan pembelajaran. Karakteristik tersebut memberikan variasi dalam proses pembelajaran Fiqih sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan materi melalui aktivitas permainan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari dan Jasiah (2024) yang mengembangkan *game Blooket* sebagai media pembelajaran pada materi Fiqih Muamalah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan minat belajar siswa. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan *Blooket* dalam konteks pembelajaran Fiqih dan fokus terhadap minat belajar. Perbedaannya, penelitian Sari dan Jasiah berorientasi pada pengembangan media, sedangkan penelitian ini berorientasi pada pengujian pengaruh penggunaan media terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nugroho dan Romadhon (2022) yang menunjukkan bahwa *Blooket* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media yang memiliki unsur permainan memberikan alternatif terhadap pembelajaran yang bersifat monoton. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena peningkatan skor minat belajar terjadi setelah siswa memperoleh pengalaman pembelajaran menggunakan *Blooket*. Selanjutnya, hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Prananda et al. (2022) mengenai pengembangan media *E-Blooket*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *Blooket* memberikan bentuk interaksi pembelajaran yang berbeda dibandingkan penggunaan PPT secara berulang sehingga dapat menciptakan variasi kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Aida et al. (2025) mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *Blooket*. Penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap minat belajar. Kesamaan hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil

penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Khaerunnisa et al. (2022) yang menemukan bahwa penerapan metode *games based learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Demikian pula, penelitian Rahmawati et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Temuan tersebut juga didukung oleh penelitian Simanjuntak et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi. Dalam penelitian ini, aktivitas *Blooket* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan dan mengikuti tantangan pembelajaran secara langsung. Namun demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dengan sebagian penelitian terdahulu karena dilakukan secara khusus pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Sebagian penelitian terdahulu menggunakan media permainan untuk mata pelajaran umum atau menggunakan desain pengembangan media. Penelitian ini menggunakan desain *pre experimental* dengan *one group pretest posttest* untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan tambahan bukti empiris mengenai penggunaan *Blooket* dalam konteks pembelajaran Fiqih pada jenjang madrasah.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian memberikan dukungan terhadap penerapan teori behavioristik dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai *stimulus* yang diberikan kepada siswa, sedangkan perubahan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar dapat dipandang sebagai *respons* terhadap *stimulus* tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perubahan bentuk rangsangan pembelajaran dapat berkaitan dengan perubahan respons siswa dalam proses belajar. Dari perspektif pembelajaran berbasis permainan, penelitian ini menunjukkan bahwa unsur permainan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Fiqih tanpa menghilangkan tujuan pembelajaran. *Blooket* dapat digunakan untuk memberikan variasi aktivitas belajar melalui permainan, tantangan, kompetisi, dan umpan balik. Dalam penelitian ini, penggunaan fitur *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic* memberikan variasi kegiatan selama tiga kali pertemuan.

Hal tersebut dapat menjadi alternatif bagi guru ketika pembelajaran dengan media yang sama secara terus-menerus mulai menimbulkan kejenuhan.

Secara praktis, guru Fiqih dapat memanfaatkan *Blooket* sebagai salah satu media pembelajaran alternatif, khususnya pada kegiatan penguatan materi, latihan soal, maupun evaluasi pembelajaran. Penggunaannya dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan kondisi peserta didik. Dalam konteks MTs Laboratorium UIN Bukittinggi, media tersebut dapat menjadi alternatif untuk mengurangi ketergantungan terhadap penggunaan PPT secara berulang yang sebelumnya menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran Fiqih. Temuan penelitian juga memberikan implikasi bagi sekolah. Sekolah perlu memperhatikan kesiapan sarana pendukung pembelajaran digital, seperti perangkat dan jaringan internet. Hal ini penting karena penggunaan *Blooket* membutuhkan perangkat yang dapat digunakan siswa dan koneksi internet yang memadai. Dalam pelaksanaan penelitian ditemukan bahwa keterbatasan perangkat dan jaringan menyebabkan pembelajaran perlu dipindahkan ke ruang laboratorium, sementara gangguan koneksi juga masih terjadi selama pelaksanaan kuis. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital perlu disertai dengan dukungan fasilitas yang memadai.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian: 1) Penelitian hanya melibatkan 12 siswa kelas VII dalam satu kelas. Jumlah subjek yang relatif kecil menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas kepada seluruh siswa pada jenjang madrasah atau sekolah yang memiliki karakteristik berbeda; 2) Penelitian menggunakan desain *pre experimental* berupa *one group pretest posttest* tanpa kelompok kontrol. Dengan demikian, perubahan skor minat belajar yang ditemukan hanya dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama. Desain tersebut belum memungkinkan peneliti membandingkan perubahan yang terjadi pada kelompok yang memperoleh perlakuan dengan kelompok yang tidak memperoleh perlakuan; 3) Penggunaan *Blooket* sangat bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Dalam pelaksanaan penelitian ditemukan keterbatasan perangkat dan gangguan koneksi internet sehingga pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi fasilitas yang tersedia. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kelancaran pelaksanaan perlakuan; 4) Instrumen penelitian menggunakan angket minat belajar yang bergantung pada respons siswa. Kejujuran dan kesungguhan siswa ketika memberikan jawaban dapat memengaruhi data yang diperoleh. Dokumen penelitian juga mencatat adanya perbedaan kemampuan dan kejujuran responden dalam mengisi angket sebagai salah satu keterbatasan penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, beberapa kelas, atau beberapa sekolah sehingga hasilnya memiliki daya generalisasi yang lebih kuat. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan desain *quasi experimental* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk memperoleh pembandingan yang lebih kuat. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji penggunaan *Blooket* dalam jangka waktu yang lebih panjang dan pada materi Fiqih yang berbeda untuk mengetahui konsistensi pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa dan menghasilkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan pembelajaran berbasis permainan sekaligus memberikan konteks khusus pada pembelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi. Namun, hasil tersebut tetap perlu dipahami dengan mempertimbangkan jumlah sampel, desain penelitian, serta keterbatasan fasilitas dan instrumen yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MTs Laboratorium UIN Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan perubahan positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 68,25 sebelum perlakuan menjadi 78,92 setelah perlakuan, dengan peningkatan rata-rata sebesar 10,67 poin. Hasil pengujian *Paired Sample t Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 < 0,05, dengan nilai *t* sebesar -5,625 dan *df* sebesar 11. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket*, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkuat kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Fiqih. Penggunaan *Blooket* memberikan alternatif terhadap pembelajaran yang sebelumnya cenderung menggunakan *PowerPoint Presentation* (PPT) secara berulang. Melalui fitur permainan seperti *Gold Quest*, *Monster Brawl*, dan *Classic*, pembelajaran Fiqih dapat

dilaksanakan dengan aktivitas yang lebih bervariasi. Temuan ini juga memberikan dukungan empiris terhadap penerapan teori behavioristik, khususnya mengenai perubahan respons peserta didik setelah memperoleh *stimulus* pembelajaran yang berbeda. Dalam konteks praktis, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru Fiqih untuk memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis permainan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami berdasarkan keterbatasannya. Penelitian hanya melibatkan 12 siswa dalam satu kelas dan menggunakan desain *pre experimental* dengan *one group pretest posttest*, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penggunaan *Blooket* bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet. Dalam pelaksanaan penelitian ditemukan keterbatasan perangkat serta gangguan koneksi internet yang menyebabkan penggunaan media perlu disesuaikan dengan kondisi fasilitas sekolah.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk: 1) Melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan beberapa sekolah agar generalisasi hasil lebih kuat; 2) Menggunakan desain *quasi experimental* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sehingga pengaruh media dapat dibandingkan secara lebih objektif; 3) Menerapkan penggunaan *Blooket* dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat konsistensi perubahan minat belajar; dan 4)Mengkaji penggunaan *Blooket* pada materi Fiqih atau mata pelajaran Pendidikan Agama Islam lainnya serta mengombinasikannya dengan variabel lain, seperti motivasi, keaktifan, hasil belajar, atau keterlibatan siswa. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa *Blooket* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Fiqih, khususnya untuk memberikan variasi pengalaman belajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Temuan tersebut sekaligus membuka peluang bagi pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyani, D., Sari, N. T. A., & Nurussama, A. (2026). The effect of game based learning model assisted by Blooket media on English vocabulary mastery of elementary school students. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia, 5*(2), 761–770. https://doi.org/10.58218/literasi.v5i2.3142

Anshora, N. A., & Triwoelandari, R. (2025). Pengaruh kuis berbasis gamifikasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education, 6*(5), 503–510. https://doi.org/10.32832/itjmie.v6i5.20009

Arifin, P. A., & Dinata, V. C. (2026). Pengaruh model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) terhadap minat belajar PJOK siswa kelas V. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 9*(5), 5329–5334. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i5.11403

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Haris, M. A., Mustaru, M., Hadi, M. S., & Sawaludin, S. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penerapan model pembelajaran game based learning di SMA Negeri 1 Narmada. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI), 5*(2), 717–732. https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1371

Khaerunnisa, Latri, Lestari, & Hasan. (2022). Penerapan metode games based learning untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 6*(3), 516–520. https://doi.org/10.26858/jkp.v6i3.37018

Khumaeroh, A., Sa'idah, L., Cahyani, M. H., Marisah, D. Y., & Setiawaty, R. (2026). Penerapan game based learning berbantuan media roda putar ajaib terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 12*(3), 301–317.

Marito, W. (2025). Pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa pada pembelajaran online. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal, 6*(1), 1427–1434. https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2689

Meiriza, M. S. (2026). Pengaruh penggunaan media Blooket terhadap motivasi dan belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Ekonomi Makro. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 11*(2), 104–111. https://doi.org/10.33084/neraca.v11i2.12620

Novianto, H., & Hawa, A. M. (2026). Pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media BAPER terhadap minat belajar siswa kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3).

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research, 42*(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Rahma, P., Hidayat, M., & Amnie, E. (2026). Needs analysis for game-based learning integration: Developing Blooket media for teaching matter and its changes in junior high school. *Journal of Advances in Physics Education, 2*(1), 1–15. https://doi.org/10.23960/jape.v2i1.1313

Sapitri, H., Hambali, & Primahardani, I. (2026). Pengaruh media pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas VIII. *Journal of Education, Cultural and Politics, 6*(1), 207–214. https://doi.org/10.24036/jecco.v6i1.973

Sari, M., & Jasiah. (2024). Pengembangan game Blooket untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi Fiqih Muamalah sebagai media pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial, 3*(1), 118–134. https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1481

Sihite, N. S. E., Safitri, D., & Saipiatuddin. (2025). Efektivitas media pembelajaran Blooket dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP. *Edukasi IPS, 9*(2), 101–111. https://doi.org/10.21009/eips.009.2.06

Simanjuntak, M. M., Saragih, A. D., Simanjuntak, C. J., Tambunan, E. P., Purba, M. S. D., Lingga, R. H., Gultom, R. V., & Simanjuntak, O. (2024). Penerapan model pembelajaran game based learning untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD 094155 Rambung Merah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 912–920. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.21375

Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing.

Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.