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.v6i5.12041

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Platform Game Blooket terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MAN 2 Bukittinggi

The Effect of Using Blooket Game Platform-Based Interactive Learning Media on the Aqidah Akhlaq Learning Outcomes of Grade XI Students at MAN 2 Bukittinggi

Putri Jelita & Puti Andam Dewi
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
putri.jelita0406@gmail.com; putiandamdewi@uinbukittinggi.ac.id

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

Abstract

Although the use of game-based digital learning media has received attention in various studies, research on the use of the Blooket platform in *Akidah Akhlak* instruction at the madrasah aliyah level remains limited. This study aimed to analyze the effect of using Blooket game-based interactive learning media on the *Akidah Akhlak* learning outcomes of Grade XI students at MAN 2 Bukittinggi. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The sample consisted of 71 students, comprising 36 students from Grade XI D4 as the experimental group and 35 students from Grade XI D2 as the control group, who were selected using purposive sampling. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation. After the validity and reliability of the test instrument were assessed, the data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, an independent-samples *t*-test, and N-gain analysis with the assistance of SPSS version 27. The results of the independent-samples *t*-test showed a significance value of 0.009 (< 0.05), indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. Thus, the use of Blooket had a significant effect on students' *Akidah Akhlak* learning outcomes. These findings provide empirical evidence of the potential of game-based learning media to support *Akidah Akhlak* instruction and confirm that Blooket can be used as an alternative digital

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

learning medium by considering device readiness, internet availability, and students' ability to operate the platform.

Keywords: Blooket; Learning Outcomes; Interactive Learning Media; *Akidah Akhlak*; Game-Based Learning

Abstrak: Meskipun penggunaan media pembelajaran digital berbasis *game* telah mendapat perhatian dalam berbagai penelitian, kajian mengenai penggunaan platform Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang madrasah aliyah masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen melalui rancangan *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 71 siswa, yaitu 36 siswa kelas XI D4 sebagai kelompok eksperimen dan 35 siswa kelas XI D2 sebagai kelompok kontrol, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Setelah validitas dan reliabilitas instrumen tes diuji, data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *independent-samples t-test*, dan *N-gain* dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil *independent-samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009 (< 0,05), yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penggunaan Blooket berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa. Temuan ini memberikan bukti empiris mengenai potensi media pembelajaran berbasis *game* dalam mendukung pembelajaran Akidah Akhlak serta menegaskan bahwa Blooket dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran digital dengan mempertimbangkan kesiapan perangkat, ketersediaan jaringan internet, dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan platform.

Kata Kunci: Blooket; Hasil Belajar; Media Pembelajaran Interaktif; Akidah Akhlak; Pembelajaran Berbasis *Game*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran pada era digital tidak lagi hanya mengandalkan penyampaian materi secara konvensional, tetapi dituntut mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sehingga materi dapat dipahami secara lebih mudah. Penggunaan media yang tepat juga dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian Cahyani dan Chendra (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan penyampaian materi

secara konvensional. Hal tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi salah satu bagian penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Berdasarkan hasil wawancara, proses pembelajaran dan evaluasi masih banyak menggunakan media cetak seperti LKS dan LKPD serta tes tertulis. Guru menyampaikan bahwa penggunaan LKS menghadapi beberapa kendala, antara lain tampilan yang kurang menarik, tulisan yang relatif kecil, materi yang dianggap kurang lengkap, serta kondisi bahan cetak yang mudah rusak atau hilang. Selain itu, guru masih relatif kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sehingga proses pembelajaran cenderung membuat sebagian peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Kondisi tersebut diperkuat oleh keterangan siswa kelas XI yang merasa jenuh ketika pembelajaran masih sering menggunakan media cetak sehingga semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang.

Permasalahan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut memiliki keterkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data penilaian harian Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Bukittinggi yang terdapat dalam skripsi, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Pada kelas XI D1, misalnya, dari 35 siswa terdapat 10 siswa yang belum tuntas pada ulangan harian pertama, sedangkan pada kelas XI D2 terdapat 19 siswa yang belum tuntas. Kondisi serupa juga terlihat pada kelas XI D3, XI D4, dan XI D5. Secara umum, data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI masih belum maksimal. Dengan demikian, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Menurut pandangan peneliti, kondisi tersebut perlu mendapatkan perhatian karena media pembelajaran bukan sekadar alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memberikan respons secara langsung terhadap materi yang dipelajari. Ariandini dan Ramly (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu, Marbun et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital memberikan pengaruh terhadap hasil belajar

peserta didik. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kemampuan media tersebut dalam membangun perhatian, aktivitas, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah Blooket. Blooket merupakan platform pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan materi atau soal dengan berbagai bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar melalui aktivitas yang lebih interaktif. Blooket dipahami sebagai platform pembelajaran interaktif berbasis *website* yang mengintegrasikan unsur permainan dan kuis. Berbagai fitur permainan memungkinkan peserta didik menjawab pertanyaan secara langsung serta mengikuti aktivitas secara individu maupun kelompok. Karakteristik tersebut menjadikan Blooket relevan digunakan sebagai alternatif untuk mengurangi pembelajaran yang monoton serta meningkatkan partisipasi peserta didik.

Penggunaan Blooket juga didukung oleh sejumlah penelitian terdahulu. Sihite et al. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran Blooket efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa SMP. Penelitian Salsabilla et al. (2026) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web* Blooket memberikan peningkatan hasil belajar pada siswa kelas XI, dengan nilai *N Gain* kelas eksperimen berada pada kategori sedang. Selanjutnya, Matitaputty et al. (2026) menemukan bahwa penggunaan Blooket dalam pembelajaran Sejarah Hindu-Buddha menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media berbasis permainan memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Penelitian mengenai *game based learning* juga menunjukkan kecenderungan yang sama. Manurung et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang kurang bervariasi, menarik, dan interaktif dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik yang kemudian berhubungan dengan rendahnya hasil belajar. Lubis et al. (2026) juga menemukan adanya pengaruh penggunaan model *game based learning* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan hasil pengujian menunjukkan signifikansi sebesar 0,001. Dengan demikian, unsur permainan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi untuk membangun pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu mengenai Blooket masih banyak dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian Sihite et al. (2025), misalnya, berfokus pada pembelajaran IPS tingkat SMP, sedangkan Salsabilla et al. (2026) mengkaji mata pelajaran Informatika pada jenjang SMA. Penelitian Matitaputty et al. (2026) berfokus pada pembelajaran Sejarah Hindu-Buddha. Sementara itu, penelitian mengenai Blooket dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak pada madrasah, khususnya pada peserta didik kelas XI MAN 2 Bukittinggi, masih terbatas. Dengan demikian, terdapat *research gap* berupa kebutuhan untuk menguji penggunaan Blooket secara lebih spesifik dalam pembelajaran Akidah Akhlak yang memiliki karakteristik materi dan tujuan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran umum.

Kesenjangan tersebut menjadi semakin penting karena pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pemahaman, keyakinan, dan pengamalan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam dokumen penelitian, materi Akidah Akhlak kelas XI mencakup pembahasan mengenai akhlak tercela, seperti *israf*, *tabzir*, dan *bakhil*, yang diharapkan dapat membentuk karakter peserta didik dalam kehidupan di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Oleh karena itu, penggunaan media yang interaktif perlu dikaji tidak hanya dari sisi daya tariknya, tetapi juga dari kontribusinya terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada teori media pembelajaran yang memandang media sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran serta teori belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, pertanyaan, dan aktivitas pembelajaran. Dalam konteks Blooket, unsur permainan, kuis, kompetisi, dan pemberian respons secara langsung dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif. Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran interaktif juga menunjukkan bahwa media yang memuat animasi, kuis, dan permainan dapat membantu meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik (Cahyani & Chendra, 2019).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis platform permainan Blooket terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat madrasah aliyah, khususnya kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Penelitian ini tidak hanya memanfaatkan Blooket sebagai media evaluasi, tetapi menempatkannya

sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif melalui berbagai fitur permainan. Hal tersebut sesuai dengan kondisi penelitian yang menunjukkan bahwa ketika Blooket digunakan, siswa dapat mengikuti permainan melalui perangkat masing-masing, menjawab pertanyaan materi, memperoleh poin, dan terlibat dalam kompetisi yang sehat. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai relevansi media *game based learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Blooket dipandang sebagai salah satu alternatif yang layak untuk menjawab permasalahan pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Penelitian ini penting dilakukan karena terdapat permasalahan berupa penggunaan media cetak yang relatif dominan, kejenuhan peserta didik, keterbatasan pemanfaatan media digital, serta hasil belajar yang belum maksimal. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk memperoleh bukti empiris mengenai apakah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform game Blooket memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform game Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat mengetahui besarnya pengaruh penerapan media Blooket terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak serta memberikan alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Fokus tersebut sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian dalam skripsi, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan media *Game Blooket* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Bukittinggi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan belajar peserta didik, kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak. Metode *quasi experiment* digunakan karena penelitian melibatkan kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol yang

tidak memperoleh perlakuan yang sama. Dalam penelitian eksperimen semu, peneliti tetap dapat membandingkan perubahan hasil belajar antarkelompok meskipun pengendalian terhadap seluruh variabel luar tidak dilakukan secara penuh (Sukmadinata, 2011; Arikunto, 2013).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* Blooket, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian diarahkan untuk mengetahui apakah penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Pemilihan pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian yang bersifat menguji hubungan sebab-akibat antara pemberian perlakuan berupa penggunaan Blooket dengan perubahan hasil belajar peserta didik.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Desain ini termasuk desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Penggunaan kelompok kontrol memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan Blooket dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran secara konvensional (Arikunto, 2013).

Rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	**Pretest**	**Perlakuan**	**Posttest**
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	–	O_4

Dalam pelaksanaannya, penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pada kelompok eksperimen, pertemuan pertama digunakan untuk memberikan *pretest*, menjelaskan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta memperkenalkan media *Game Blooket* dan cara penggunaannya. Pada pertemuan berikutnya, Blooket digunakan sebagai media permainan kuis dan latihan soal. Guru membagikan kode permainan, memantau aktivitas siswa, serta memberikan pembahasan terhadap jawaban yang kurang tepat. Pada pertemuan selanjutnya, Blooket kembali digunakan sebagai media latihan soal dan penguatan materi.

Sementara itu, kelompok kontrol memperoleh pembelajaran dengan pendekatan konvensional. Pembelajaran dilakukan melalui penjelasan materi oleh guru, pemberian contoh, tanya jawab, diskusi sederhana, dan latihan soal. Dengan demikian, perbedaan perlakuan antara kedua kelompok terletak pada penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran pada kelompok eksperimen.

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bukittinggi pada peserta didik kelas XI tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh peserta didik kelas XI yang berjumlah 176 siswa yang tersebar dalam lima kelas, yaitu XI D1 sebanyak 35 siswa, XI D2 sebanyak 35 siswa, XI D3 sebanyak 34 siswa, XI D4 sebanyak 36 siswa, dan XI D5 sebanyak 36 siswa.

Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran Akidah Akhlak, kelas XI D4 dan XI D2 dipilih sebagai sampel karena kedua kelas tersebut dinilai memiliki tingkat pemahaman terhadap materi Akidah Akhlak yang relatif sama. Kelas XI D4 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 36 siswa, sedangkan kelas XI D2 ditetapkan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 35 siswa. Dengan demikian, jumlah keseluruhan peserta didik yang menjadi sampel penelitian adalah 71 siswa.

Teknik *purposive sampling* digunakan karena penelitian tidak mengambil peserta didik secara individual, melainkan memilih kelas yang dianggap memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Pemilihan kelompok yang relatif sebanding penting dalam penelitian eksperimen semu agar perbandingan hasil belajar setelah perlakuan dapat dilakukan secara lebih terarah. Dalam penelitian pendidikan, pemilihan sampel berdasarkan karakteristik tertentu dapat digunakan ketika peneliti membutuhkan kelompok yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sukmadinata, 2011). Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bukittinggi pada 5 Mei sampai 10 Juni 2026. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi dan wawancara awal yang menunjukkan bahwa kegiatan evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara manual dan sebagian siswa menunjukkan kejenuhan terhadap bentuk evaluasi yang digunakan.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar Akidah Akhlak. Tes digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda yang

disusun berdasarkan indikator pembelajaran pada materi akhlak tercela, khususnya *israf*, *tabzir*, dan *bakhil*. Instrumen mencakup kemampuan kognitif pada tingkat C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (aplikasi). Penyusunan instrumen berdasarkan indikator pembelajaran diperlukan agar butir soal dapat mengukur kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Arifin, 2011; Purwanto, 2014). Pada tahap awal, instrumen terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda. Soal disusun berdasarkan kisi-kisi materi dan indikator pembelajaran, kemudian dilakukan pengujian terhadap kualitas instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Pengujian instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda.

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan instrumen dalam mengukur hasil belajar. Dalam penelitian ini, validitas butir soal dianalisis menggunakan korelasi *Product Moment*. Butir soal dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria korelasi yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian, dari 25 butir soal terdapat 17 butir soal yang dinyatakan valid dan 8 butir soal tidak valid. Butir yang memenuhi kriteria kemudian digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir yang tidak memenuhi kriteria tidak digunakan.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi instrumen. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Dalam penelitian ini digunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan kriteria instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien memenuhi batas yang telah ditentukan (Dewi, 2018). Hasil pengujian menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,754 pada 17 butir soal, sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

Selain validitas dan reliabilitas, instrumen juga dianalisis berdasarkan tingkat kesukaran dan daya pembeda. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah suatu butir soal berada pada kategori mudah, sedang, atau sukar. Kriteria yang digunakan dalam penelitian adalah indeks 0,01-0,30 untuk kategori sukar, 0,31-0,70 untuk kategori sedang, dan 0,71-1,00 untuk kategori mudah (Yadnyawati, 2019). Sementara itu, daya pembeda digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu butir soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah (Saputri et al., 2023).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik serta

pelaksanaan pembelajaran di kelas. Observasi juga didukung dengan dokumentasi kegiatan penelitian. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran. Tes tersebut digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Akidah Akhlak. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis dan berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dengan bantuan SPSS versi 27. Analisis dilakukan secara bertahap, dimulai dari pengujian kualitas instrumen, uji prasyarat analisis, dan pengujian hipotesis. Penggunaan analisis statistik dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan menggunakan Blooket dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kelompok penelitian memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka varians kedua kelompok dinyatakan tidak homogen. Uji prasyarat ini diperlukan untuk menentukan penggunaan teknik statistik yang sesuai dalam pengujian perbedaan dua kelompok (Fauzi, 2023).

Uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t test*. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar dari dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian tersebut relevan dengan tujuan penelitian karena penelitian bermaksud mengetahui apakah hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan Blooket berbeda secara signifikan dengan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dasar pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis adalah apabila nilai signifikansi < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah: 1) H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi; 2) H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi.

Selain *Independent Samples t test*, penelitian juga menggunakan uji N gain untuk melihat peningkatan hasil belajar dari *pretest* ke *posttest*. N gain dihitung berdasarkan selisih antara skor *pretest* dan *posttest* sehingga dapat digunakan untuk menggambarkan tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan. Analisis N gain menjadi data pendukung untuk melihat perubahan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket. Dengan rangkaian analisis tersebut, penelitian dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Analisis dimulai dari memastikan kualitas instrumen, memeriksa karakteristik data melalui uji prasyarat, kemudian menguji perbedaan hasil belajar kedua kelompok melalui analisis statistik inferensial. Prosedur tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan Blooket terhadap hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi.

HASIL

Deskripsi Data Hasil Belajar

Data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data deskriptif dalam penelitian, terdapat 20 data yang dianalisis pada kelas eksperimen dan 33 data pada kelas kontrol. Hasil pengukuran meliputi nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata (*mean*).

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tes	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean
Pretest	20	63	100	86,50
Posttest	20	44	100	73,45

Sumber: Data hasil penelitian.

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki 20 data yang dianalisis. Nilai *pretest* berada pada rentang 63-100 dengan rata-rata 86,50, sedangkan nilai *posttest* berada pada rentang 44-100 dengan rata-rata 73,45.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tes	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Mean
Pretest	33	65	96	82,76
Posttest	33	68	100	85,09

Sumber: Data hasil penelitian.

Tabel 2 menunjukkan bahwa kelas kontrol memiliki 33 data yang dianalisis. Nilai *pretest* berada pada rentang 65-96 dengan rata-rata 82,76, sedangkan nilai *posttest* berada pada rentang 68-100 dengan rata-rata 85,09.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data, dilakukan pengujian terhadap butir soal. Instrumen awal terdiri atas 25 butir soal pilihan ganda. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa terdapat 17 butir soal valid dan 8 butir soal tidak valid. Butir soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir yang tidak valid tidak digunakan.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Jumlah Butir
Tes hasil belajar	0,754	17

Sumber: Data hasil penelitian.

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* instrumen sebesar 0,754 dengan jumlah 17 butir soal. Instrumen tersebut dinyatakan reliabel dalam dokumen penelitian. Selain uji validitas dan reliabilitas, dilakukan analisis tingkat kesukaran soal. Berdasarkan tabel hasil analisis dalam file, butir soal yang tercantum memiliki indeks tingkat kesukaran antara 0,74 sampai 1,00 dan dikategorikan mudah.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan Shapiro Wilk. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27. Kriteria yang digunakan dalam penelitian adalah data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Data	N	Sig. Shapiro Wilk
Pretest kelas kontrol	33	0,181
Posttest kelas kontrol	33	0,920
Pretest kelas eksperimen	20	0,241
Posttest kelas eksperimen	20	0,166

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol sebesar 0,181, *posttest* kelas kontrol sebesar 0,920, *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,241, dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,166. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan SPSS versi 27 pada tingkat signifikansi 0,05. Pengujian digunakan untuk memperoleh nilai signifikansi varians data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,197	1	51	0,659
Based on Median	0,154	1	51	0,696
Based on Median and with adjusted df	0,154	1	50,092	0,696
Based on Trimmed Mean	0,147	1	51	0,703

Sumber: Data hasil penelitian.

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,659. Nilai signifikansi tersebut tercatat lebih besar dari 0,05 dalam hasil penelitian.

Hasil Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Samples t test* untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian menghasilkan dua baris, yaitu *Equal variances assumed* dan *Equal variances not assumed.*

Tabel 6. Hasil *Independent Samples t test*

Asumsi Varians	F	Sig. Levene	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	11,573	0,001	3,385	51	0,001	11,641
Equal variances not assumed	—	—	2,862	23,739	0,009	11,641

Sumber: Data hasil penelitian.

Tabel 6 menunjukkan bahwa pada baris *Equal variances assumed* diperoleh nilai *t* sebesar 3,385 dengan *df* 51 dan nilai signifikansi 0,001. Pada baris *Equal variances not assumed*, diperoleh nilai *t* sebesar 2,862 dengan *df* 23,739 dan nilai signifikansi 0,009. Nilai *mean difference* pada kedua baris sebesar 11,641. Dalam bagian hasil penelitian, dokumen menggunakan baris *Equal variances not assumed* dan melaporkan nilai signifikansi 0,009. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05.

Hasil Uji *N Gain*

Uji *N Gain* dilakukan untuk melihat perubahan skor antara *pretest* dan *posttest*. Pada kelas eksperimen, hasil analisis menunjukkan adanya variasi skor *N Gain* antarsiswa.

Tabel 7. Statistik Deskriptif N Gain Kelas Eksperimen

Indikator	N	Minimum	Maximum	Mean
N Gain Score	18	-6,00	1,00	-1,4880
N Gain Percent	18	-600,00	100,00	-148,7976

Sumber: Data hasil penelitian.

Tabel 7 menunjukkan bahwa terdapat 18 data yang dianalisis pada perhitungan *N Gain*. Nilai minimum *N Gain Score* adalah -6,00, nilai maksimum 1,00, dan nilai rata-rata -1,4880. Pada *N Gain Percent*, nilai minimum adalah -600,00, nilai maksimum 100,00, dan nilai rata-rata -148,7976.

Data penelitian juga menunjukkan adanya nilai yang berada di luar pola peningkatan umum pada perhitungan *N Gain*. Nilai minimum *N Gain Score* pada kelas eksperimen tercatat sebesar -6,00, sedangkan nilai maksimumnya mencapai 1,00. Dengan demikian, terdapat rentang perubahan skor yang cukup besar pada data *N Gain* kelas eksperimen. Selain itu, terdapat perbedaan jumlah data yang dianalisis pada statistik deskriptif. Pada hasil belajar kelas eksperimen tercatat N = 20, sedangkan pada analisis *N Gain* tercatat N = 18. Pada kelas kontrol, statistik deskriptif mencatat N = 33.

Secara faktual, hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan utama: 1) Data hasil belajar yang dianalisis terdiri atas *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol; 2) Instrumen penelitian terdiri atas 17 butir soal valid dari 25 butir soal yang diuji dan memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,754; 3) Seluruh nilai signifikansi pada uji normalitas Shapiro Wilk berada di atas 0,05; 4) Uji homogenitas yang tercantum pada tabel menunjukkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,659; 5) Pengujian *Independent Samples t test* menghasilkan nilai signifikansi 0,009 pada baris *Equal variances not assumed*; 6) Analisis *N Gain* kelas eksperimen menghasilkan nilai minimum -6,00, maksimum 1,00, dan rata-rata -1,4880.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI

MAN 2 Bukittinggi. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,009 pada baris *Equal variances not assumed*. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan tersebut menjawab rumusan masalah penelitian mengenai apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Secara statistik, perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok menunjukkan bahwa perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen menghasilkan capaian yang berbeda dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, hasil pengujian hipotesis memberikan bukti empiris bahwa penggunaan media Blooket berkaitan dengan perbedaan hasil belajar Akidah Akhlak pada kedua kelompok penelitian.

Penggunaan Blooket dalam penelitian ini dilakukan melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Pada perlakuan pertama, guru menggunakan fitur *Gold Quest*. Guru menampilkan kode permainan melalui proyektor, kemudian siswa bergabung menggunakan telepon seluler masing-masing. Siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memperoleh poin berupa emas. Aktivitas tersebut dilakukan secara kompetitif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses menjawab pertanyaan.

Pada perlakuan berikutnya digunakan fitur Cafe. Dalam fitur tersebut siswa mengikuti simulasi pengelolaan sebuah kafe dan harus menjawab pertanyaan berkaitan dengan materi pembelajaran yang muncul pada perangkat mereka. Aktivitas tersebut menuntut siswa mengatur strategi, menyelesaikan pertanyaan, dan mempertahankan konsistensi dalam menjawab. Variasi fitur yang digunakan menunjukkan bahwa perlakuan tidak hanya dilakukan dengan satu bentuk permainan, tetapi menggunakan beberapa bentuk aktivitas dalam platform Blooket.

Hasil pengamatan selama penerapan media menunjukkan adanya respons positif dari peserta didik. Pada penggunaan fitur *Gold Quest*, siswa terlihat fokus memperhatikan instruksi serta tampilan pada proyektor dan perangkat masing-masing. Pada penggunaan fitur Cafe, siswa juga menunjukkan keterlibatan dalam menyusun strategi permainan dan menyelesaikan pertanyaan yang diberikan. Temuan tersebut memberikan gambaran bahwa selama perlakuan berlangsung terdapat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang membahas penggunaan Blooket sebagai media *game based learning*. Penelitian Lestari (2024) di SMP Negeri 1 Badas yang mengkaji penggunaan media *game based learning* berbasis platform Blooket terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian tersebut melaporkan adanya perbedaan nilai rata-rata *post test* antara kelas eksperimen yang menggunakan Blooket dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan Blooket sebagai perlakuan untuk meningkatkan hasil belajar dan penggunaan kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Perbedaannya terdapat pada konteks mata pelajaran dan karakteristik peserta didik. Penelitian Lestari (2024) dilakukan pada mata pelajaran IPA di tingkat SMP, sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Dengan demikian, penelitian ini memperluas penggunaan Blooket pada konteks pembelajaran yang berbeda, khususnya pembelajaran Akidah Akhlak di madrasah aliyah.

Temuan penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan karakteristik Blooket yaitu sebagai platform pembelajaran berbasis *website* yang mengintegrasikan unsur *game* dan kuis. Penggunaan unsur permainan memberikan bentuk aktivitas yang berbeda dari evaluasi menggunakan media cetak. Dalam pelaksanaan penelitian, siswa tidak hanya menerima soal secara tertulis, tetapi mengikuti pertanyaan melalui perangkat masing-masing dan memperoleh poin berdasarkan jawaban yang diberikan. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan pola yang searah dengan penelitian sebelumnya bahwa pemanfaatan Blooket dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menghasilkan perbedaan capaian belajar antarkelompok. Namun, hasil penelitian ini perlu ditempatkan dalam konteks khusus karena subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi dan materi Akidah Akhlak yang digunakan dalam penelitian.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru Akidah Akhlak dalam memilih media pembelajaran. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi 0,009 memberikan dasar empiris bahwa penggunaan media Blooket menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, Blooket dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Implikasi lainnya berkaitan dengan variasi aktivitas pembelajaran. Penggunaan fitur *Gold Quest* dan Cafe memberikan bentuk aktivitas yang berbeda selama pembelajaran. Pada

Gold Quest, siswa berhadapan dengan aktivitas menjawab pertanyaan untuk memperoleh poin, sedangkan pada Cafe siswa mengikuti simulasi pengelolaan kafe sambil menjawab pertanyaan materi. Variasi tersebut dapat digunakan guru sebagai salah satu cara untuk memberikan bentuk aktivitas yang berbeda dalam pembelajaran. Dari sisi peserta didik, penerapan Blooket memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas menjawab pertanyaan menggunakan perangkat masing-masing. Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respons antusias dan berpartisipasi dalam permainan. Pada penggunaan *Gold Quest*, siswa terlihat memperhatikan instruksi dan tampilan permainan, sedangkan pada fitur Cafe siswa terlibat dalam penyusunan strategi permainan dan penyelesaian pertanyaan.

Secara konseptual, temuan penelitian ini memberikan tambahan bukti empiris mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian sebelumnya yang disebutkan dalam file lebih banyak menempatkan Blooket pada konteks mata pelajaran umum seperti IPA, sedangkan penelitian ini menerapkannya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menjadi salah satu referensi empiris untuk pengembangan penggunaan media pembelajaran digital pada konteks madrasah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memahami hasil penelitian: 1) Tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game* Blooket. Beberapa siswa masih memerlukan bimbingan dari guru maupun peneliti selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal dalam mengoperasikan media digital yang digunakan; 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Blooket bergantung pada kestabilan jaringan internet. Ketidakstabilan sinyal atau terputusnya jaringan pada saat permainan berlangsung dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran. Kondisi ini menjadi faktor teknis yang perlu dipertimbangkan apabila Blooket diterapkan dalam pembelajaran yang membutuhkan koneksi internet secara terus-menerus; 3) Beberapa siswa mengalami kesulitan teknis ketika melakukan *login* atau memasukkan kode permainan. Waktu yang diperlukan untuk mengatasi kendala tersebut berpotensi mengurangi alokasi waktu pembelajaran yang telah direncanakan. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis *game* memerlukan tahap persiapan teknis sebelum kegiatan pembelajaran dimulai; 4) Penggunaan Blooket bergantung pada ketersediaan kuota dan akses internet. Siswa yang tidak memiliki kuota internet pribadi atau tidak memperoleh akses jaringan sekolah yang memadai dapat mengalami kesulitan

untuk mengikuti permainan secara bersamaan. Keterbatasan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media digital juga dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur dan akses peserta didik.

Selain keterbatasan teknis, hasil analisis *N Gain* pada kelas eksperimen menunjukkan variasi yang cukup besar. Data yang dianalisis berjumlah 18 siswa dengan nilai *N Gain Score* minimum -6,00, maksimum 1,00, dan rata-rata -1,4880. Adanya nilai negatif tersebut menunjukkan bahwa tidak seluruh peserta didik mengalami perubahan skor dengan arah yang sama. Kondisi tersebut perlu menjadi perhatian dalam penelitian selanjutnya, terutama dalam menganalisis faktor individual yang dapat memengaruhi perubahan hasil belajar. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperluas jumlah dan karakteristik sampel, melibatkan lebih banyak kelas atau sekolah, serta mempertimbangkan kesiapan perangkat dan jaringan internet sebelum perlakuan diberikan. Penelitian berikutnya juga dapat mengkaji penggunaan Blooket dalam jangka waktu yang lebih panjang dan pada materi Akidah Akhlak yang berbeda sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran madrasah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis platform *game* Blooket menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai signifikansi *Independent Samples t test* sebesar 0,009. Selama penerapan perlakuan, Blooket digunakan melalui beberapa fitur permainan, yaitu *Gold Quest* dan Cafe, yang melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan materi pembelajaran secara langsung.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian Lestari (2024), yang menemukan adanya perbedaan nilai *post test* antara kelompok yang menggunakan Blooket dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Namun demikian, penerapan Blooket dalam penelitian ini tetap menghadapi keterbatasan berupa perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan media, ketergantungan terhadap jaringan internet, kendala *login*, serta kebutuhan kuota dan akses internet. Dengan demikian, temuan penelitian memberikan bukti empiris mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak sekaligus menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran digital perlu disertai kesiapan teknis, pendampingan guru, serta pengelolaan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Blooket menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian *Independent Samples t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,009, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *game* Blooket terhadap hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI MAN 2 Bukittinggi. Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan Blooket dilakukan melalui aktivitas permainan menggunakan fitur *Gold Quest* dan Cafe. Peserta didik mengikuti permainan melalui perangkat masing-masing, menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak, dan memperoleh poin berdasarkan aktivitas permainan. Selama penerapan perlakuan, siswa menunjukkan keterlibatan dalam mengikuti instruksi, menjawab pertanyaan, dan menjalankan strategi permainan.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pembelajaran Akidah Akhlak melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *game*: 1) Secara konseptual, penelitian memperluas penerapan media Blooket yang sebelumnya banyak digunakan dalam konteks mata pelajaran umum ke dalam pembelajaran Akidah Akhlak pada jenjang madrasah aliyah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris tambahan mengenai pemanfaatan platform pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam; 2) Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru Akidah Akhlak untuk menggunakan media digital yang lebih interaktif sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan fitur permainan memungkinkan kegiatan pembelajaran dan latihan soal dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan peserta didik secara langsung. Namun, penerapannya tetap memerlukan persiapan perangkat, koneksi internet, serta pendampingan bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan media digital.

Berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian, beberapa rekomendasi dapat diberikan: 1) Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah sampel dan cakupan sekolah yang lebih luas agar temuan mengenai penggunaan Blooket dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat dibandingkan pada karakteristik peserta didik dan lingkungan sekolah

yang berbeda; 2) Penelitian berikutnya perlu memperhatikan kesiapan teknis peserta didik dan infrastruktur pembelajaran, terutama kestabilan jaringan internet, ketersediaan kuota, perangkat yang digunakan, serta kemampuan siswa dalam melakukan *login* dan mengoperasikan Blooket. Faktor-faktor tersebut menjadi keterbatasan yang ditemukan selama penelitian ini berlangsung; 3) Penelitian selanjutnya dapat menggunakan durasi perlakuan yang lebih panjang dan menerapkan Blooket pada beberapa materi Akidah Akhlak yang berbeda sehingga dapat diketahui konsistensi pengaruh media tersebut terhadap hasil belajar; 4) Penelitian selanjutnya dapat memperhatikan variasi kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Hal ini penting karena dalam penelitian ini masih terdapat siswa yang membutuhkan bimbingan ketika menggunakan media Blooket; 5) Penelitian lanjutan disarankan melakukan analisis yang lebih mendalam terhadap perubahan skor *pretest* dan *posttest*. Rekomendasi ini penting karena pada data penelitian terdapat variasi nilai *N Gain*, termasuk nilai negatif, sehingga penelitian berikutnya dapat mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perbedaan perubahan hasil belajar antarindividu.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Blooket dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kontribusi utama penelitian terletak pada penyediaan bukti empiris mengenai penggunaan platform *game* Blooket pada konteks pembelajaran Akidah Akhlak kelas XI MAN 2 Bukittinggi, sekaligus memberikan dasar bagi pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pendidikan madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, T., Izzatika, A., Khairani, F., & Sowiyah. (2025). Pengaruh model game-based learning (GBL) berbantuan media Marbel terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, 13*(2), 461–468. https://doi.org/10.30598/pedagogikavol13issue2page461-468

Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kependidikan Media, 12*(2), 107–116. https://doi.org/10.26618/jkm.v12i2.11943

Arifin, Z. (2011). *Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, prosedur*. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Cahyani, D. D., & Wibawa, S. C. (2019). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X multimedia di SMKN 1 Driyorejo. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education, 4*(1).

Dewi, S. K. (2018). Analisis dan pengembangan instrumen penelitian. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.

Fauzi, M. (2023). Uji homogenitas sebagai salah satu uji prasyarat dalam analisis statistik penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita), 7*(3), 557–566. https://doi.org/10.24114/jgk.v7i3.41630

Khanah, D., & Alam, N. A. R. (2025). The utilization of the Blooket application to enhance the learning of Akidah Akhlak subject at junior high school. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme, 7*(1), 258–278. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v7i1.6976

Lalisu, K. S., Novian, D., Takdir, R., & Dangkua, E. V. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada kelas X TJKT mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi. *Inverted: Journal of Information Technology Education, 4*(1), 21–36. https://doi.org/10.37905/inverted.v4i1.19255

Lubis, S. A., Lubis, W., Gultom, I., Nurkhairani, & Parluhutan, H. (2026). Pengaruh model game-based learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 6*(2), 528–535. https://doi.org/10.36636/primed.v6i2.7849

Manurung, D. G., Simanjuntak, M. M., & Purba, J. R. T. (2025). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(2).

Marbun, R., Sitepu, A., Purba, F. J., Silalahi, E. K., Pinem, I., & Silaban, P. J. (2025). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis digital terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(4).

Matitaputty, J. K., Maysuri, T., & Lokollo, H. (2026). Pengaruh penggunaan media Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Hindu-Budha. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology, 6*(3), 522–531. https://doi.org/10.54373/ijset.v6i3.5825

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

Muna, N., Hartatik, S., Nafiah, N., & Rahayu, D. W. (2025). Pengaruh metode game-based learning terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika kelas V SDI Bahrul Ulum Panjang Jiwo. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An), 5*(1), 141–144. https://doi.org/10.36636/primed.v5i1.5154

Nurahmawati, M., Setiani, H., & Nurma'ardi, H. D. (2025). Efektivitas game-based learning terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas II SDN Ciruas 4. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia, 4*(2), 978–983. https://doi.org/10.57235/qistina.v4i2.7082

Paudia, N. R., Maasawet, E. T., Lumowa, S. V. T., Makkadafi, S. P., & Turista, D. D. R. (2025). Pengaruh penerapan model problem-based learning (PBL) berbantuan media game edukasi Blooket terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education, 9*(1), 140–145. https://doi.org/10.33369/pendipa.9.1.140-145

Purwanto. (2014). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar.

Rilasanti, H. A., Yudi, U., Wida Yanti, A., & Sa'diyah, N. (2025). Model pembelajaran problem-based learning berbantuan Blooket dengan integrasi nilai keislaman untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 10*(4), 1925–1942. https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i4.7266

Saputri, H. A. S., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis instrumen asesmen: Validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9*(5), 2986–2995.

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.

Sukmadinata, N. S. (2011). *Landasan psikologi proses pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Wahyuni, N., Azmar, A., Subiki, & Ernasari, E. (2026). Improving physics learning activities and outcomes using the problem-based learning model assisted by Blooket media in high school students. *KONSTAN: Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika, 10*(2), 135–145. https://doi.org/10.20414/konstan.v10i2.761

Yadnyawati, I. A. G. (2019). *Evaluasi pembelajaran*. UNHI Press.