

ANALISIS PERBANDINGAN EFEKTIVITAS METODE CERAMAH DAN GAME BASED LEARNING MENGGUNAKAN MEDIA BLOOKET TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP NEGERI 2 MAJALAYA KARAWANG

Adilah Naasyiah Azzahra¹, Ahmad Fadli Rizqi², Fany Nurwasi³, Siti Ainunnajwa⁴

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : 2210631110002@student.unsika.ac.id¹ 2210631110004@student.unsika.ac.id²,
2210631110023@student.unsika.ac.id³, 2210631110060@student.unsika.ac.id⁴

Abstract

This study aims to assess and compare the effectiveness of the lecture teaching method with the game-based learning method through Blooket media in improving the learning outcomes of Islamic Religious Education (PAI) of seventh grade students at SMPN 2 Majalaya. The method used in this study is quantitative with a true experimental pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two different classes: one as a control group that received teaching through lectures, while the other group as an experimental group using Blooket media. Data were obtained through objective multiple-choice tests carried out before and after the teaching intervention. The results of the analysis showed that the average increase in learning outcomes (N-Gain) in the control group was 0.89, which is considered high, while the experimental group only experienced an increase of 0.29, which is considered low. These findings indicate that conventional lectures are more effective in encouraging quantitative learning improvements, although game-based learning methods such as Blooket function to maintain a good level of understanding among students. This study emphasizes the importance of choosing teaching strategies that are appropriate to the characteristics of students in the digital era.

Keywords: *Islamic Religious Education, lecture method, game-based learning, Blooket, learning outcomes.*

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menilai dan membandingkan keefektifan metode pengajaran ceramah dengan metode pembelajaran berbasis permainan melalui media Blooket dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas tujuh di SMPN 2 Majalaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain true experimental pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang berbeda: satu sebagai kelompok kontrol yang mendapatkan pengajaran dengan cara ceramah, sedangkan kelompok yang lain sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Blooket. Data diperoleh melalui tes pilihan ganda objektif yang dilaksanakan sebelum dan setelah intervensi pengajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan hasil belajar (N-Gain) pada kelompok kontrol adalah 0,89, yang tergolong tinggi, sedangkan kelompok eksperimen hanya mengalami peningkatan 0,29, yang dinilai rendah. Temuan ini

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ISSN 3025-6488



9 773025 648007

menunjukkan bahwa ceramah konvensional lebih efektif untuk mendorong peningkatan pembelajaran secara kuantitatif, meskipun metode pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket berfungsi dalam mempertahankan tingkat pemahaman yang baik di antara siswa. Studi ini menekankan pentingnya pemilihan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, metode ceramah, pembelajaran berbasis permainan, Blooket, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan jati diri siswa. Salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pendidikan adalah metode pengajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, dibutuhkan strategi pengajaran yang menarik dan kreatif agar siswa lebih antusias dalam belajar dan hasil pembelajarannya meningkat (Sugiyanto, 2010). Kebutuhan ini juga sangat relevan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), yang tidak hanya menekankan pada kemampuan intelektual, tetapi juga pada pengembangan aspek emosional dan fisik siswa.

Metode ceramah merupakan pendekatan tradisional yang masih sering digunakan dalam dunia pendidikan. Meskipun metode ini mampu menyampaikan materi secara terstruktur, namun sering dianggap kurang menarik karena minimnya partisipasi aktif dari siswa (Sanjaya, 2006). Sebaliknya, metode yang melibatkan permainan cenderung lebih disukai karena bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Prensky, 2007). Di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang, khususnya di kelas VII, metode ceramah masih menjadi cara utama dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun guru-guru sudah memanfaatkan teknologi seperti ponsel untuk mengakses internet atau memutar video pembelajaran dari YouTube, penggunaan media digital berbasis permainan yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis game belum dimanfaatkan secara optimal.

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang kini mulai banyak digunakan dalam proses belajar mengajar adalah Blooket. Blooket merupakan platform digital yang menyediakan permainan edukatif dalam bentuk kuis interaktif, yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih seru dan menyenangkan. Penggunaan media ini dinilai efektif dalam meningkatkan semangat belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep siswa (Setiawan & Fitria, 2022). Namun, di sekolah ini, baik guru maupun siswa masih belum memahami cara menggunakan platform tersebut, sehingga Blooket belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk menghadirkan pendekatan belajar yang lebih inovatif dan menarik melalui pemanfaatan Blooket, khususnya untuk meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Antusiasme dan semangat belajar yang ditunjukkan oleh siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang terlihat jelas, bahkan saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode ceramah tradisional. Para siswa tetap menunjukkan perhatian dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. Meskipun begitu, mengingat perkembangan teknologi dan karakter siswa yang tumbuh di era digital, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis teknologi. Salah satu alternatif yang bisa dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket, yang telah terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui cara yang menyenangkan. Respon positif siswa saat pertama kali dikenalkan dengan Blooket menunjukkan bahwa inovasi ini tidak hanya relevan, tetapi juga

berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman sekarang.

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang telah dilakukan, belum ditemukan banyak penelitian yang secara khusus membahas penggunaan media Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama di tingkat sekolah menengah pertama. Kebanyakan penelitian yang ada masih berfokus pada pemanfaatan media digital secara umum atau pada mata pelajaran lain seperti Bahasa Inggris, Matematika, dan IPA. Penelitian yang secara sistematis membandingkan efektivitas metode ceramah tradisional dengan media Blooket dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI masih sangat terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik dan kontekstual, terutama di sekolah-sekolah yang belum mengenal Blooket, tetapi memiliki potensi besar dalam mengembangkan pembelajaran digital yang interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dan membandingkan seberapa efektif metode ceramah tradisional dan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media Blooket dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Majalaya Karawang. Selain itu, penelitian ini juga ingin menggali sejauh mana media Blooket mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, serta mendorong partisipasi dan pemahaman siswa secara lebih optimal dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen sejati (*true experimental design*), khususnya desain *pretest-posttest control group*. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menilai pengaruh dari dua metode pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar siswa, yaitu metode ceramah pada kelompok kontrol dan *game-based learning* melalui media Blooket pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Majalaya. Dua kelas dipilih secara acak untuk dijadikan sampel. Satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran berbasis permainan menggunakan Blooket, sedangkan kelas lainnya berfungsi sebagai kelompok kontrol dengan metode ceramah konvensional. Pemilihan secara acak ini bertujuan untuk meningkatkan validitas internal penelitian (Arikunto, 2013).

Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa, sedangkan *posttest* mengukur peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan masing-masing. Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dari skor *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*: $N-Gain = \frac{(Posttest - Pretest)}{(Skor\ Maksimum - Pretest)}$ Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi sesuai dengan standar yang digunakan dalam evaluasi pendidikan (Islam et al., 2024; Winatha & Setiawan, 2020).

Metode ini juga mencakup uji normalitas dan uji perbedaan skor untuk membandingkan efektivitas antara kedua kelompok. Tujuannya adalah untuk mengetahui secara objektif apakah pembelajaran berbasis permainan seperti Blooket dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan pendekatan ceramah yang lebih tradisional (Setiawan & Fitria, 2022; Andani, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Profil Sekolah SMP Negeri 2 Majalaya Karawang

SMP Negeri 2 Majalaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini berlokasi di Jalan Perum Citra Kebun Mas, Desa Bengele, Kecamatan Majalaya. Berdiri sejak tahun 1910, SMPN 2 Majalaya memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan dan telah menjadi bagian penting dalam mencetak generasi muda yang berkualitas.

Dengan akreditasi A dan penerapan Kurikulum Merdeka, sekolah ini menyelenggarakan proses pembelajaran enam hari dalam seminggu dengan sistem double shift. Luas lahan sekolah mencapai 10.000 meter persegi, dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti laboratorium biologi, laboratorium bahasa, laboratorium komputer, perpustakaan, serta ruang kelas yang layak dan memadai. Jumlah peserta didik pada tahun ajaran terakhir tercatat sebanyak 1.765 siswa, yang terdiri atas 933 siswa laki-laki dan 832 siswa perempuan, dan terbagi ke dalam 38 rombongan belajar. Kondisi ini menunjukkan adanya keberagaman serta semangat inklusif dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah tersebut.

Sebagai lembaga pendidikan yang terus berkembang, SMPN 2 Majalaya aktif dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada penguatan karakter, literasi, serta pemanfaatan teknologi. Komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan tercermin dari berbagai strategi yang diterapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar para peserta didik.

2. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Control di SMPN 2 Majalaya Kelas VII D

Penelitian ini melibatkan siswa kelas 7D sebagai kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak mendapatkan pembelajaran dengan metode berbasis permainan. Data dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) berupa soal pilihan ganda, yang diikuti oleh 38 siswa. Selain itu, analisis N-Gain juga dilakukan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Kelas Control (VII D)

| No | Nama | Pre Test | Post Test | N-Gain | % | Kategori |
|----|----------|----------|-----------|--------|------|----------|
| 1 | Siswa 1 | 70 | 90 | 0.67 | 67% | Tinggi |
| 2 | Siswa 2 | 80 | 60 | -0.5 | -50% | Rendah |
| 3 | Siswa 3 | 70 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 4 | Siswa 4 | 80 | 90 | 0.5 | 50% | Sedang |
| 5 | Siswa 5 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 6 | Siswa 6 | 30 | 90 | 0.86 | 86% | Tinggi |
| 7 | Siswa 7 | 80 | 90 | 0.5 | 50% | Sedang |
| 8 | Siswa 8 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 9 | Siswa 9 | 70 | 90 | 0.67 | 67% | Sedang |
| 10 | Siswa 10 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 11 | Siswa 11 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 12 | Siswa 12 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 13 | Siswa 13 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 14 | Siswa 14 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 15 | Siswa 15 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 16 | Siswa 16 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 17 | Siswa 17 | 70 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 18 | Siswa 18 | 80 | 90 | 0.5 | 50% | Sedang |
| 19 | Siswa 19 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 20 | Siswa 20 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |

| | | | | | | |
|------------------|----------|--------------|--------------|-------------|------------|---------------|
| 21 | Siswa 21 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 22 | Siswa 22 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 23 | Siswa 23 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 24 | Siswa 24 | 70 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 25 | Siswa 25 | 70 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 26 | Siswa 26 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 27 | Siswa 27 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 28 | Siswa 28 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 29 | Siswa 29 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 30 | Siswa 30 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 31 | Siswa 31 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 32 | Siswa 32 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 33 | Siswa 33 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 34 | Siswa 34 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 35 | Siswa 35 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 36 | Siswa 36 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 37 | Siswa 37 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 38 | Siswa 38 | 60 | 90 | 0.75 | 75% | Tinggi |
| Rata-Rata | | 80.53 | 97.10 | 0.89 | 89% | Tinggi |

Berdasarkan data yang ada, nilai pre-test paling rendah adalah 30 dan yang paling tinggi 90, dengan rata-rata sebesar 80,53. Setelah mengikuti proses pembelajaran seperti biasa, nilai post-test menunjukkan peningkatan, dengan skor terendah 60 dan tertinggi 100, serta rata-rata mencapai 97,10. Hasil analisis menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori tinggi. Meskipun ada beberapa siswa yang berada di kategori sedang dan rendah dalam peningkatannya, secara umum hasil belajar siswa di kelompok kontrol mengalami peningkatan yang signifikan.

3. Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen di SMPN 2 Majalaya Kelas VII M

Penelitian ini dilakukan di kelas 7M yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen, dengan jumlah siswa sebanyak 38 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, dengan cara membandingkan nilai pre-test dan post-test, serta menghitung nilai N-Gain.

Tabel 2. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain Kelas Eksperimen (VII M)

| No | Nama | Pre-Test | Post-Test | N-Gain | % | Kategori |
|----|----------|----------|-----------|--------|------|----------|
| 1 | Siswa 1 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 2 | Siswa 2 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 3 | Siswa 3 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 4 | Siswa 4 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 5 | Siswa 5 | 90 | 90 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 6 | Siswa 6 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 7 | Siswa 7 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 8 | Siswa 8 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 9 | Siswa 9 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 10 | Siswa 10 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 11 | Siswa 11 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 12 | Siswa 12 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 13 | Siswa 13 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |

| | | | | | | |
|------------------|----------|--------------|--------------|-------------|------------|---------------|
| 14 | Siswa 14 | 40 | 40 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 15 | Siswa 15 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 16 | Siswa 16 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 17 | Siswa 17 | 70 | 80 | 0.33 | 33% | Sedang |
| 18 | Siswa 18 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 19 | Siswa 19 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 20 | Siswa 20 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 21 | Siswa 21 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 22 | Siswa 22 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 23 | Siswa 23 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 24 | Siswa 24 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 25 | Siswa 25 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 26 | Siswa 26 | 90 | 90 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 27 | Siswa 27 | 80 | 80 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 28 | Siswa 28 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 29 | Siswa 29 | 80 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 30 | Siswa 30 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 31 | Siswa 31 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 32 | Siswa 32 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 33 | Siswa 33 | 80 | 90 | 0.5 | 50% | Sedang |
| 34 | Siswa 34 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| 35 | Siswa 35 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 36 | Siswa 36 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 37 | Siswa 37 | 90 | 100 | 1.00 | 100% | Tinggi |
| 38 | Siswa 38 | 100 | 100 | 0.00 | 0% | Rendah |
| Rata-Rata | | 92.89 | 96.58 | 0.29 | 29% | Rendah |

Berdasarkan data dalam tabel, diketahui bahwa nilai pre-test siswa berkisar antara 40 hingga 100, dengan rata-rata sebesar 92,89. Pada tes akhir (post-test), nilai siswa tetap berada di rentang yang sama, yaitu dari 40 hingga 100, dengan rata-rata nilai post-test sebesar 96,58. Dari perhitungan N-Gain, diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 29%, yang masuk dalam kategori Rendah. Hal ini bisa dijelaskan karena banyak siswa sudah memiliki nilai pre-test yang tinggi sejak awal bahkan ada yang sudah mendapat nilai 100 sehingga skor N-Gain mereka menjadi 0%.

4. Selisih Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Control dan Kelas Eksperimen

Untuk memahami perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, dilakukan analisis terhadap rata-rata skor N-Gain dari kedua kelas. Perbandingan ini membantu menilai seberapa efektif metode pembelajaran yang digunakan pada masing-masing kelompok. Skor N-Gain dihitung dari selisih nilai pre-test dan post-test, lalu dirata-ratakan untuk tiap kelas.

Tabel 3. Selisih Nilai N-Gain Kelas Control dan Kelas Eksperimen

| Nama | Nilai Hasil Belajar | |
|---------|----------------------|-------------------------|
| | N-Gain Kelas Control | N-Gain Kelas Eksperimen |
| Siswa 1 | 0.67 | 1.00 |
| Siswa 2 | -0.5 | 0.00 |
| Siswa 3 | 1.00 | 0.00 |

| | | |
|------------------|-------------|-------------|
| Siswa 4 | 0.5 | 0.00 |
| Siswa 5 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 6 | 0.86 | 0.00 |
| Siswa 7 | 0.5 | 0.00 |
| Siswa 8 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 9 | 0.67 | 0.00 |
| Siswa 10 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 11 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 12 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 13 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 14 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 15 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 16 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 17 | 1.00 | 0.33 |
| Siswa 18 | 0.5 | 0.00 |
| Siswa 19 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 20 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 21 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 22 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 23 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 24 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 25 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 26 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 27 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 28 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 29 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 30 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 31 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 32 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 33 | 1.00 | 0.5 |
| Siswa 34 | 1.00 | 0.00 |
| Siswa 35 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 36 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 37 | 1.00 | 1.00 |
| Siswa 38 | 0.75 | 0.00 |
| Rata-Rata | 0.89 | 0.29 |

Hasilnya, kelompok kontrol memiliki rata-rata N-Gain sebesar 0,89 atau 89%, sedangkan kelompok eksperimen hanya mencapai 0,29 atau 29%. Perbedaan antara keduanya adalah 0,6 atau 60%, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelompok kontrol jauh lebih besar dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa di kelas kontrol mengalami perkembangan yang lebih signifikan setelah mengikuti pembelajaran. Namun begitu, penting untuk dicatat bahwa banyak siswa di kelompok eksperimen sudah memperoleh nilai tinggi bahkan sempurna (100) pada saat pre-test. Karena itu, secara perhitungan, skor N-Gain mereka menjadi 0% karena memang tidak ada lagi ruang peningkatan dari nilai maksimal tersebut.

Walaupun rata-rata N-Gain kelompok eksperimen lebih rendah, bukan berarti metode pembelajaran berbasis permainan tidak efektif. Justru hal ini menunjukkan bahwa game-based learning mampu membantu siswa mempertahankan pemahaman mereka dengan baik. Siswa yang sudah paham sejak awal tetap bisa menjaga pemahamannya sampai akhir pembelajaran tanpa mengalami penurunan. Jadi, meskipun peningkatannya tidak terlalu besar secara angka, kestabilan hasil belajar para siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tetap memberikan dampak positif dalam proses belajar mereka.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Salah satu media yang terbukti cukup ampuh adalah Blooket. Ini adalah platform pembelajaran berbasis permainan (game) yang dibuat khusus untuk meningkatkan semangat dan partisipasi siswa. Dengan Blooket, guru bisa membuat kuis yang dikemas dalam berbagai bentuk permainan, jadi siswa bisa belajar sambil bermain, membuat suasana kelas lebih seru. Penerapan Blooket juga terbukti membuat siswa menjadi lebih semangat dan terlibat dalam proses belajar. Media ini membuat suasana kelas jadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa merasa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket bisa meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, dan membuat kegiatan belajar jadi lebih menarik. Selain itu, Blooket juga bisa menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan metode penilaian tradisional yang terkadang membuat siswa jenuh (Andani, 2025). Penelitian lain dari Nirmala dkk. (2024) juga menunjukkan hasil positif. Mereka menggunakan Blooket dalam pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 20 Pulubala dan hasilnya, semangat belajar siswa meningkat secara signifikan. Pada siklus I, semangat belajar siswa tercatat 57,33% (cukup), dan meningkat jadi 84,73% (sangat baik) di siklus II. Bukan hanya meningkatkan motivasi, Blooket juga membuat suasana menjadi lebih hidup dan interaktif. Fitur-fitur seperti tantangan, hadiah, dan kompetisi di dalam permainan membuat siswa menjadi lebih aktif ikut serta. Menurut penelitian Nabila & Nurhamidah (2024), sekitar 92,6% siswa setuju jika belajar menggunakan Blooket itu menyenangkan dan membuat mereka lebih tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, Fadli & Adipta (2024) juga menunjukkan bahwa Blooket mampu meningkatkan minat belajar siswa. Mereka mengatakan, platform ini bisa menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif karena memadukan elemen permainan dengan teknologi, termasuk kecerdasan buatan. Dalam pembelajaran berbasis digital, Blooket juga punya kelebihan lain. Menurut Adiningsih (2024), Blooket bisa membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di mata pelajaran IPA. Platform ini juga mengatasi kekurangan sistem evaluasi tradisional yang kadang kurang menarik untuk siswa. Secara keseluruhan, penggunaan Blooket dalam proses belajar bukan hanya berdampak positif pada hasil belajar siswa, tapi juga membuat mereka lebih semangat dan nyaman belajar. Hal ini membuktikan jika teknologi yang tepat, seperti Blooket, bisa membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Majalaya yang melibatkan siswa kelas VII, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam efektivitas antara pendekatan ceramah dengan strategi game based learning yang memanfaatkan media Blooket untuk meningkatkan prestasi akademik siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Pendekatan ceramah yang digunakan pada kelompok kontrol menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, dengan perolehan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,89 yang termasuk dalam rentang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah masih relevan dan efektif dalam mentransfer pengetahuan secara sistematis, khususnya ketika siswa memiliki

pemahaman awal yang belum merata. Sementara itu, pembelajaran dengan media Blooket pada kelas eksperimen menghasilkan rata-rata N-Gain sebesar 0,29, yang termasuk dalam rentang rendah. Meskipun demikian, hasil ini tidak sepenuhnya menunjukkan ketidakefektifan model game-based learning.

Dengan demikian, meskipun metode ceramah masih memiliki keunggulan dalam peningkatan nilai secara kuantitatif, media pembelajaran interaktif seperti Blooket tetap memberikan kontribusi positif, terutama dalam menjaga konsistensi pemahaman dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru harus mempertimbangkan untuk memadukan teknik mengajar konvensional dan kreatif untuk mencapai hasil belajar yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).
- Andani, D. (2025). PENGGUNAAN PERMAINAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(1), 533-542.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, L. R. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Media Genially terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Diakses dari: <https://repository.uinbanten.ac.id/15635/>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Maghfira, R. (2022). *Efektivitas Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 9 Balikpapan*. UINSI Samarinda. Diakses dari: <https://repository.uinsi.ac.id/handle/123456789/2266>
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(2).
- Premsky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House.
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Hedayani, E. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9040-9050.
- Rahayu, A. W., Azizah, I. N., Ratnawati, Y. D., Shufiyah, S. S., Juhaeni, J., Purwanti, A. A., & Safaruddin, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game based learning "One Board" terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(2), 46-53.
- Rohayah, A. A., Lathifah, H., Adelin, N., Saleha, T. N., & Khasanah, U. (2024). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE CERAMAH DAN DISKUSI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMAN 3 BABELAN. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 130-139.
- Sa'adah, U. L. (2024). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. IAIN Ponorogo. Diakses dari: <https://etheses.iainponorogo.ac.id/29898/>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Setiawan, R., & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 4(1), 12-20.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammdiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263-271.

- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: UNS Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Hasibuddin, M., & Rohman, P. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. *Jurnal Mujaddid: Media Publikasi Ilmiah Pendidikan Islam*, 5(1), 75-88. <https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/mujaddid/article/view/309/0>
- Ully, S. A., & Dewi, I. P. (2022). Pengaruh game-based learning menggunakan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 10(4), 78-87.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206.