

PENINGKATAN PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING MELALUI MEDIA DIGITAL DAN APLIKASI BLOOKET DALAM MEMAHAMI MATERI HAKIKAT MENCINTAI ALLAH SWT., KHAUF, RAJA', DAN TAWAKAL KEPADA-NYA PADA SISWA KELAS X DI SMAN 1 TELAGASARI

Ana Tiara Syalwa¹, Chairunisa² Alkautsar Shaff³, Ardhi Nur Huda⁴, Dhea
Khoerunnisa⁵, Kholid Ramdhani⁶
Universitas Singaperbangsa Karawang

2210631110089@student.unsika.ac.id, 2210631110096@student.unsika.ac.id,
2210631110082@student.unsika.ac.id,
2210631110091@student.unsika.ac.id, 2210631110102@student.unsika.ac.id
Khalid.ramdhani@fai.unsika.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 30-05-25

Disetujui: 01-06-25

Kata Kunci:

Peningkatan
Pembelajaran;
Active Learning;
Aplikasi Blooket

Abstract: *This study aims to improve the understanding of students of class X.4 at SMAN 1 Telagasari on the material about the nature of loving Allah Swt., fear (khauf), hope (raja'), and tawakal to Him. This effort is done through the application of active learning that requires students to be actively involved with the support of digital-based learning media. This research was conducted as a response to the challenges of education in the modern era by integrating digital technology to create a learning atmosphere that is fun and easy to understand. The method used is pseudo-experimental research with a Non-Equivalent Control Group Design, using the Kemmis and McTaggart model which includes two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The results showed a gradual increase in student learning outcomes, namely from --- (pretest), increasing at the --- (material delivery 1) stage, then --- (material delivery 2), and finally reaching --- at the (post-test) stage.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X di SMAN 1 Telagasari terhadap materi mengenai hakikat mencintai Allah Swt., rasa takut (khauf), harapan (raja'), dan tawakal kepada-Nya. Upaya ini dilakukan melalui penerapan active learning yang bersifat menuntut kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan dukungan media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini dilaksanakan sebagai respon terhadap tantangan pendidikan di era modern dengan mengintegrasikan teknologi digital guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dipahami. Metode yang digunakan adalah penelitian Eksperimen Semu dengan desain Non-Equivalent Control Group Design, menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan bertahap dalam hasil belajar siswa, yakni dari (pretest), meningkat pada tahap (penyampaian materi 1), kemudian (penyampaian materi 2), dan akhirnya mencapai pada tahap (post-test).

PENDAHULUAN

Di abad ke-21, peningkatan pesat teknologi digital telah berdampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan harus berubah sesuai dengan

arus digitalisasi saat ini. Ini akan memungkinkan mereka untuk membuat proses belajar yang lebih efisien, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan generasi modern. Menurut Sudrajat (2020), salah satu masalah besar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana memanfaatkan teknologi dengan bijak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pendidikan agama, yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter spiritual siswa.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membangun moralitas, akhlak, dan spiritualitas siswa. Mencintai Allah SWT, khauf (takut), raja' (harapan), dan tawakal adalah salah satu materi PAI yang paling penting untuk dipahami. Namun, siswa seringkali tidak tertarik dengan pembelajaran PAI, terutama ketika pembelajaran hanya berfokus pada ceramah dan hafalan. Hal ini menyebabkan materi menjadi lebih sulit untuk dipahami dan tidak membekas dalam kehidupan siswa (Neliwati et al., 2023).

Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran harus diubah. Salah satu contohnya adalah metode pembelajaran aktif yang menggunakan teknologi digital dan memadukan gamifikasi media. Salah satu alternatif untuk media pembelajaran berbasis permainan adalah aplikasi Blooket. Ini adalah platform interaktif yang memungkinkan guru menyampaikan pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang diajarkan (Setiawan & Fauziah, 2022).

Dalam penelitian ini, penulis ingin meneliti bagaimana penerapan pembelajaran interaktif langsung yang didukung media digital dan gamifikasi dengan aplikasi Blooket dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMAN 1 Telagasari tentang materi hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja, dan tawakal. Diharapkan penelitian ini dapat berfungsi sebagai solusi strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital. Selain itu, itu juga akan menjadi referensi bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Metode eksperimen semu digunakan dalam penelitian ini. Ini menggunakan desain Grup Kontrol Non-Equivalent dan pendekatan model Kemmis dan McTaggart. Pre-test, penyampaian materi pertama, penyampaian materi kedua, dan post-test adalah empat tahap di mana penelitian ini dilakukan. Siswa kelas X.4 SMAN 1 Telagasari, yang terletak di Kecamatan Telagasari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat, adalah subjek penelitian ini. Mereka berjumlah 32 siswa. Studi tersebut dilakukan selama empat sesi pertemuan.

Pada 17 April 2025, tahap pertama dimulai untuk mengelola izin sekolah. Tahap kedua berlangsung pada tanggal 21, 22, 28, dan 29 April 2025 untuk melakukan kegiatan penelitian secara langsung. Perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi adalah komponen dari keempat pertemuan tersebut. Untuk mengukur kemampuan

berpikir kritis siswa, data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari dua puluh soal yang memiliki tingkat kesulitan yang bervariasi dari mudah hingga sulit. Untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa, analisis kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75; penelitian dianggap berhasil jika setidaknya 75% siswa mencapai nilai minimal tersebut.

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan metode analisis deskriptif, yang merupakan jenis analisis yang dimaksudkan untuk menyajikan atau menggambarkan data secara menyeluruh tanpa melakukan interpretasi yang mendalam (Saefullah, 2024). Analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata siswa, menghitung persentase ketuntasan belajar untuk setiap siklus, dan membandingkan hasil pre-test dan post-test. Data yang diperoleh diolah dan ditampilkan dalam bentuk distribusi nilai dan persentase ketuntasan sehingga penelitian dianggap berhasil apabila terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang materi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian dan Keunggulan Pembelajaran Metode Active Learning melalui Media Digital menggunakan Aplikasi Blooket

Pembelajaran aktif, juga dikenal sebagai pembelajaran aktif, adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan instruksi guru tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan interaktif seperti diskusi, tanya jawab, latihan soal, dan kegiatan lainnya. Metode ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang subjek yang dipelajari (Bonwell, CC, & Eison, 1996).

Media digital merupakan alat bantu yang sangat penting untuk menerapkan pembelajaran aktif. Teknologi seperti komputer, tablet, dan internet memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel melalui visualisasi menarik, kuis interaktif, dan permainan edukatif, yang membantu siswa memahami dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Mayer, 2009).

Blooket adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang memungkinkan guru bermain kuis dengan siswa. Sambil bermain, siswa dapat menjawab pertanyaan baik secara individu maupun dalam kelompok. Blooket memiliki banyak mode permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan belajar Anda. Blooket memiliki kemampuan untuk membuat siswa lebih terlibat dan antusias selama proses pembelajaran karena bentuknya yang menyerupai game.

Dengan Blooket, metode pembelajaran aktif menjadi lebih baik karena siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi. Pembelajaran tidak terasa membosankan, dan materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa karena disajikan

dengan cara yang menyenangkan. Guru juga dapat melihat langsung hasil setiap siswa, yang memudahkan evaluasi proses belajar. Blooket membantu membuat kelas menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan.(Suyatno, 2016).

Keunggulan Metode Pembelajaran Active Learning melalui Media Digital dan Aplikasi Blooket

Siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya menerima pelajaran secara pasif. Salah satu cara untuk menggunakan pembelajaran aktif adalah dengan menggunakan media digital seperti aplikasi Blooket, yang merupakan permainan edukasi yang menggabungkan kuis dengan elemen permainan, membuat belajar lebih interaktif dan menyenangkan.(Wahyuni, S., & Sari, 2021).

Berikut beberapa keunggulan metode active learning menggunakan Blooket:

1. Meningkatkan Ketertarikan Siswa untuk Belajar: Blooket memiliki elemen permainan yang membuat belajar lebih menarik dan menantang.
2. Pembelajaran Interaktif dan Menarik: Siswa tidak hanya mendengarkan guru atau membaca buku, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, menjawab kuis, dan berkompetisi dengan teman yang sehat.
3. Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Materi: Siswa lebih mudah memahami pelajaran karena mereka aktif berpartisipasi dan sering mengulang materi dalam bentuk permainan.
4. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja dengan media digital yang fleksibel, yang membuat pembelajaran lebih fleksibel dan tidak terbatas oleh ruang kelas.
5. Blooket memiliki fitur laporan hasil kuis yang membantu guru melacak kemajuan dan pemahaman siswa secara real-time. Putri, RP et al., 2020).

Langkah-Langkah Umum Pelaksanaan Metode Pembelajaran Active Learning melalui Media Digital dan Aplikasi Blooket

Metode pembelajaran aktif melalui media digital seperti Blooket adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai sarana utama untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam materi. Untuk menjadi efektif dan bermakna, metode ini membutuhkan beberapa langkah yang terstruktur.

Perencanaan pembelajaran adalah langkah pertama. Pada tahap ini, pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan dicapai. Selanjutnya, guru membuat materi pelajaran dan membuat pertanyaan kuis untuk dimasukkan ke dalam aplikasi Blooket. Pertanyaan-pertanyaan ini disesuaikan dengan topik, seperti materi keagamaan tentang mencintai Allah, khauf, raja, dan tawakal, agar sesuai dengan konteks spiritual siswa.(Bonwell, C. C., & Eison, 1996)

Langkah kedua melibatkan menyiapkan media digital. Guru harus mendaftar di situs resmi Blooket, lalu membuat atau memilih kuis dari bank pertanyaan yang tersedia.

Sesuai dengan karakteristik siswa, guru dapat memilih berbagai mode permainan Blooket, seperti Tower Defense, Gold Quest, atau Factory. Setiap mode memiliki fitur interaktif yang dimaksudkan untuk membuat siswa lebih terlibat.

Langkah ketiga adalah menerapkan pelajaran. Sesi kuis dimulai dengan guru memberikan kode permainan kepada siswa. Siswa kemudian dapat mengakses kode melalui perangkat mereka masing-masing. Siswa aktif menjawab pertanyaan, mengevaluasi jawaban mereka, dan bersaing dalam suasana yang menyenangkan selama permainan. Guru membantu, mengarahkan diskusi, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif..(Mayer, 2009).

Langkah keempat adalah evaluasi dan refleksi. Setelah sesi permainan selesai, guru dapat mengakses laporan hasil kuis yang disediakan secara otomatis oleh Blooket. Laporan ini membantu guru menilai pemahaman siswa dan menentukan tindak lanjut pembelajaran. Siswa juga diajak untuk merefleksikan proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tertulis, guna menyadari apa yang telah mereka pelajari.

Langkah terakhir adalah tindak lanjut. Guru dapat memberikan tugas lanjutan, kuis pengayaan, atau kegiatan lain yang mendukung pembelajaran berkelanjutan. Guru juga dianjurkan untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi Blooket dan mencari cara untuk mengintegrasikannya lebih dalam ke proses pembelajaran berbasis digital.(Putri, R. P., & Santosa, 2010)

Memahami Makna Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakal kepada-Nya

A. Mencintai Allah SWT (Al-Syauq)

Syauq, juga dikenal sebagai rindu, adalah kondisi mental yang menyertai mahabbah. Artinya adalah rasa rindu yang berasal dari rasa cinta yang tulus. Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang Allah akan menimbulkan kegembiraan dan dorongan. Kegembiraan dan dorongan ini akan memicu cinta dan kerinduan. Untuk membentuk karakter dan kepribadian yang kuat, sifat syauq, atau cinta dan kerinduan kepada Allah, sangat penting untuk diterapkan pada usia remaja ini. Dengan menumbuhkan syauq, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman intelektual tentang konsep keimanan, tetapi juga menghayati konsep tersebut secara mendalam, yang menghasilkan hubungan batin yang kuat dengan Allah (Khoirurrijal, 2015). Hal ini akan memotivasi mereka untuk menjalankan ibadah dengan penuh kesungguhan dan menjauhkan diri dari perilaku negatif yang sering muncul pada masa remaja, seperti pergaulan bebas dan penyimpangan moral.

B. Khauf

Sifat Khauf adalah rasa takut kepada Allah SWT, sifat ini perlu diterapkan dalam lingkungan pendidikan, terutama sekolah, karena memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran spiritual dan moral seseorang. Dengan memiliki sifat Khauf, siswa

terdorong untuk menjauhi dosa dan maksiat serta lebih giat dalam menjalankan perintah Allah, karena rasa takut ini menjadi motivasi untuk memperbaiki diri dan meningkatkan kualitas ibadah (Agustina et al., 2023).

C. Raja'

Sifat Raja (Mengharap kepada Allah) meningkatkan keyakinan dan optimisme dalam beribadah dan menjalani hidup dengan keyakinan bahwa Allah akan memberikan ampunan, rahmat, dan balasan yang baik. Menurut Al-Ghazali, "Raja" adalah penantian yang penuh harapan kepada Allah yang didasarkan pada upaya dan upaya, sehingga harapan itu menjadi nyata dan menumbuhkan rasa optimis yang kuat dalam diri hamba (Dacholfany, 2014). Dalam penelitian ini, diharapkan siswa meneladani "sifat Raja" untuk membentuk kepribadian mereka di masa mendatang.

D. Tawakal

Nilai spiritual yang mendalam, yaitu kepercayaan penuh kepada Allah sebagai pengatur dan pemberi hasil terbaik, ditanamkan dalam sifat tawakal (berserah diri). Hal ini mendorong siswa untuk tetap tekun dan sabar menghadapi tantangan pendidikan karena mereka percaya bahwa usaha yang dilakukan tidak akan sia-sia di mata Allah. Selain itu, pendidik dapat menanamkan rasa syukur kepada siswa mereka sehingga mereka tidak hanya fokus pada hasil duniawi, tetapi juga membantu mereka membangun karakter dan iman yang kuat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Sekolah

Penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Telagasari beralamat di Jl. Raya Telagasari Timur, Kecamatan Telagasari, Jalan Syech Quro Telagasari 41381, Kabupaten Karawang Barat Jawa Barat Adapun waktu penelitian mulai dilakukan pada 17 April 2024 sampai dengan 21, 22, 28, 29 April 2025.

B. Hasil Pre Test & Post Test Kelas Kontrol di kelas X.5 SMAN 1 TELAGASARI

Jumlah siswa tuntas: 3 dari 25 Siswa (%).

No	Mahasiswa	Nilai kelas kontrol			
		pretest	posttest	N-gain	%
1	Raihan Fasha Nugraha	100	100	0,00	0%
2	Diana Arwa Ghina	100	100	0,00	0%
3	Renata Supraba	90	90	0,00	0%
4	Zahra Dwi F	75	85	0,40	40%
5	Elsa Mayliana	95	100	0,20	20%

6	Mutaiara Puspa Dewi	95	95	0,00	0%
7	Sultan A	85	90	0,33	33%
8	Ahmad	80	70	-0,50	-50%
9	Aliyudin azhar	90	95	0,50	50%
10	Saprudin A	40	60	0,33	33%
11	Siti Khumairah	90	95	0,50	50%
12	Tia Aulia	75	95	0,80	80%
13	Hilda Maulida	95	95	0,00	0%
14	Salwa Nurhanifah	65	80	0,42	42%
15	Tiara Sri Handiani	85	90	0,33	33%
16	Indah Dewi septianti	55	75	0,44	44%
17	Siska Apriani	80	95	0,75	75%
18	Sabrina Fitriani	90	90	0,00	0%
19	Laisya Dewi Prameswari	80	95	0,75	75%
20	Lisna N	75	80	0,20	20%
21	M fikri Alkautsar	75	90	0,60	60%
22	Husni Fadillah	95	95	0,00	0%
23	Siti Nurpadillah	95	95	0,00	0%
24	Riza Nurazizah	95	95	0,00	0%
25	Alya Fitri Aziza	95	95	0,00	0%
Rata-Rata		83,8	89,8	0,242	24,2%

Berdasarkan tabel hasil Pret Test-Post Test Kelas Kontrol di kelas X.5 SMAN 1 TELAGASARI yang berjumlah 25 Orang. pada penilaian Pre Test nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 100 serta rata-rata keseluruhan penilaian Pre Test adalah 83,8. Sedangkan penilaian Post Test nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 100 serta rata-rata keseluruhan penilaian Post Test adalah 89,8.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2x60 menit. Setelah berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan, Hasil dari Pre Test & Post Test Kelas Kontrol menunjukan bahwa terdapat 3 siswa yang tuntas sehingga mereka memiliki nilai 100.

C. Hasil Post Test & Post Test Kelas Eksperimen di kelas X.8 SMAN 1 TELAGASARI

Jumlah siswa tuntas: 1 dari 25 Siswa (%).

No	Mahasiswa	Nilai kelas Eksperimen			
		pretest	posttest	N-Gain	%
1	Vilpi Yuna A	90	90	0,00	0%
2	Haura Lakeisha	95	95	0,00	0%
3	Tiara Junita	85	90	0,33	33%
4	Zahra Tussipa	75	100	1,00	100%
5	Rizki Dwi M	86	86	0,00	0%
6	Yuniar	69	72	0,09	9%
7	Putri Alda S	75	72	-0,12	-12%
8	Agustian	89	89	0,00	0%
9	Denis	82	88	0,33	33%
10	Kendedes Iyan P	94	94	0,00	0%
11	Zulfan Raihan	94	91	0,50	50%
12	Rahma Alya	59	59	0,00	0%
13	Usisa Amelinas	85	89	0,26	26%
14	Kesya Octaviani	71	86	0,51	51%
15	Eliza	90	90	0,00	0%
16	Ghany Pangestu	90	90	0,00	0%
17	Chika Rahayu	93	93	0,00	0%
18	Diena Amanda	73	73	0,00	0%
19	Syifa Zahratu S	85	85	0,00	0%
20	Bila Noviyanti	91	91	0,00	0%
21	Raditya Rafif	71	71	0,00	0%
22	Adhitya Wira	85	95	0,66	66%
23	Annaya Anindya	88	88	0,00	0%
24	Tri Hidayani	65	75	0,28	28%
25	Lulan Kamelia A	80	95	0,75	74%
Rata-rata		82,4	85,8	0,183	18,3%

Berdasarkan tabel hasil Pret Test-Post Test Kelas Eksperimen di kelas X.8 SMAN 1 TELAGASARI yang berjumlah 25 Orang. pada penilaian Pre Test nilai terendah adalah 59 dan nilai tertinggi adalah 95 serta rata-rata keseluruhan penilaian Pre Test adalah 82,4. Sedangkan penilaian Post Test nilai terendah adalah 59 dan nilai tertinggi adalah 100 serta rata-rata keseluruhan penilaian Post Test adalah 85,8.

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2x60 menit. Setelah berlangsung

sebanyak 4 kali pertemuan, Hasil dari Pre Test & Post Test Kelas Eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa yang tuntas sehingga mereka memiliki nilai 100.

D.Selisih Pre Test & Post Test Kelas Control dan Experimen di kelas X.5 dan X.8 SMAN 1 TELAGASARI

No	Mahasiswa	Nilai Hasil Belajar	
		N-Gain Kontrol	N-Gain eksperimen
1	Siswa 1	0,00	0,00
2	Siswa 2	0,00	0,00
3	Siswa 3	0,00	0,33
4	Siswa 4	0,40	1,00
5	Siswa 5	0,20	0,00
6	Siswa 6	0,00	0,09
7	Siswa 7	0,33	-0,12
8	Siswa 8	-0,50	0,00
9	Siswa 9	0,50	0,33
10	Siswa 10	0,33	0,00
11	Siswa 11	0,50	0,50
12	Siswa 12	0,80	0,00
13	Siswa 13	0,00	0,26
14	Siswa 14	0,42	0,51
15	Siswa 15	0,33	0,00
16	Siswa 16	0,44	0,00
17	Siswa 17	0,75	0,00
18	Siswa 18	0,00	0,00
19	Siswa 19	0,75	0,00
20	Siswa 20	0,20	0,00
21	Siswa 21	0,60	0,00
22	Siswa 22	0,00	0,66
23	Siswa 23	0,00	0,00
24	Siswa 24	0,00	0,28
25	Siswa 25	0,00	0,75
	Rata-rata	0,242	0,183

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi *Hakikat Mencintai Allah SWT., Khauf, Raja', dan Tawakal*, diketahui adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas kontrol yang dalam hal ini adalah siswa kelas X.5 memperoleh nilai selisih (gain score) sebesar 0,242, sedangkan kelas eksperimen yaitu siswa kelas X.8 mencatatkan selisih sebesar 0,183. Ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Meskipun kelas eksperimen menggunakan metode Active Learning berbasis media digital melalui aplikasi Blooket, hasil belajar justru tidak menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti adaptasi siswa terhadap teknologi, efektivitas penggunaan media, serta kesiapan guru dan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Blooket secara optimal.

Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa penggunaan metode digital seperti Blooket masih memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, walaupun hasil akhir dalam bentuk nilai gain score belum maksimal, pendekatan digital tetap layak dikembangkan dengan perbaikan teknis dan pedagogis ke depannya.

PEMBAHASAN

Selama proses penelitian eksperimen semu, seluruh siswa yang hadir secara konsisten dilibatkan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain grup kontrol yang tidak sebanding. Sangat penting untuk menilai perkembangan dan peningkatan hasil belajar siswa jika kehadiran mereka konsisten dari awal pelaksanaan hingga akhir pelaksanaan. Dengan dukungan media digital dan pendekatan gamifikasi berbasis aplikasi Blooket, metode pembelajaran aktif terbukti cukup efektif dan memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Kesuksesan ini terjadi meskipun guru PAI di sekolah ini sebelumnya belum pernah menggunakan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Ini membuat metode ini pengalaman baru yang menarik bagi siswa. Selain itu, aplikasi Blooket membantu siswa menggunakan perangkat digital, khususnya ponsel, sebagai alat bantu pembelajaran. Ini adalah bagian dari upaya untuk memasukkan teknologi ke dalam sistem pendidikan untuk memenuhi tuntutan era digital yang berkembang pesat.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Siswa kelas X di SMAN 1 Telagasari telah menemukan bahwa penggunaan metode pembelajaran aktif berbasis media digital melalui aplikasi Blooket dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pendidikan agama Islam, khususnya tentang hakikat

mencintai Allah SWT, ketakwaan, raja, dan tawakal kepada-Nya. Penggunaan Blooket menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai spiritual.

Dalam situasi seperti ini, peran guru sangat penting untuk memasukkan pendekatan pembelajaran interaktif berbasis digital ke dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk terus belajar tentang keterampilan digital dan pedagogis agar mereka dapat membuat strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa saat ini. Untuk mendukung penggunaan pembelajaran digital yang efektif, sekolah juga diharapkan berpartisipasi dengan menyediakan fasilitas pendukung dan mengadakan pelatihan rutin.

Diharapkan juga bahwa siswa dapat memanfaatkan teknologi secara bijak dan memahami apa arti materi keagamaan yang dipelajari untuk diamalkan dalam kehidupan nyata. Untuk memperkuat hasil penelitian ini, studi lebih lanjut harus dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan keberlanjutan penerapan metode pembelajaran aktif berbasis digital pada materi PAI lainnya dan di berbagai jenjang pendidikan.

SARAN

Guru disarankan untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan media pembelajaran digital seperti Blooket dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, guru tidak hanya menyampaikan materi secara menarik dan interaktif, tetapi juga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa terhadap nilai-nilai spiritual yang diajarkan. Selain itu, penting bagi guru untuk mengikuti pelatihan teknologi pendidikan secara berkala guna meningkatkan keterampilan digital dan pedagogik mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Neliwati, N., Sari, R. P., & Amrina, D. (2023). *Minat Belajar Siswa terhadap Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Islam, 14(1), 45–56.
- Sudrajat, A. (2020). *Transformasi Pendidikan di Era Digital: Antara Tantangan dan Peluang*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 1–10.
- Zuhairini, et al. (1991). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Usaha Nasional.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Khoirurrijal, K. (2015). Pendidikan Dalam Dunia Sufistik. *Nizham Journal of Islamic Studies*, 3(2), 17–26.
- Saefullah, Agus. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam di TKIT Al-Hikmah. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 3(2), 66.

- Muhaimin. (2003). *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, A., & Fauziah, R. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Blooket dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(2), 112–120.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill Education.
- Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, DC: The George Washington University.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Putri, R. P., & Santosa, M. H. (2020). Penggunaan Aplikasi Blooket untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1), 23–30.