

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Blooket* terhadap Mata Pelajaran PAI di SMA Nurul Amal Palembang

Ayu Rahmadhani Putri¹, Muhammad Fauzi², M. Robbani³

¹ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; ayudhani1122@gmail.com

² Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; muhammadfauzi_uin@radenfatah.ac.id

³ Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; m.robbani_uin@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Learning media; Blooket application; Learning outcomes

Article history:

Received: 2025-01-14

Revised: 2025-02-11

Accepted: 2025-04-19

ABSTRACT

The background of this research is that there are still low learning outcomes in students because teachers only explain the material using the same learning methods and media. The purpose of this study is to find out whether there is an influence in the application of Blooket Application-based learning media on PAI subjects at SMA Nurul Amal Palembang. This research was conducted using a quantitative research design using the One Group Pretest Posttest research design. Based on the results of the study, the researcher grouped the learning outcomes into three groups, namely high, medium and low. From the results of the research, there is a significant difference in student learning outcomes, this is evidenced by the percentage of final grades where initially there were 5 students who got very low scores, but after being implemented there were only 3 students who had low scores.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ayu Rahmadhani Putri

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; ayudhani1122@gmail.com

PENDAHULUAN

Media pembelajaran bisa dideskripsikan sebagai alat yang berisi tentang informasi yang bisa dimanfaatkan dalam aktivitas belajar, sarana Pendidikan ini berperan besar agar peserta didik mampu mendapatkan pembelajaran baru, kecerdasan dan persaingan dalam dunia belajar.¹ Media pembelajaran tentunya mempunyai dua unsur penting yaitu unsur sarana dan prasarana (*Hardware*) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar yang telah dipersiapkan dan perangkat lunak (*software*). Merupakan materi atau bahan ajar yang telah dipersiapkan dan perangkat lunak (*software*). Merupakan materi atau bahan ajar yang telah disiapkan guru unruk diajarkan kepada peserta didik.² Efektivitas dalam proses belajar tentunya dikuasai oleh media serta metode yang dipakai oleh pendidik saat menyampaikan materi ajar, metode dan medoa pembelajaran saling berhubungan maka dari itu disaat memilih metode akan sangat berpengaruh dalam pemilihan media yang akan digunakan, dengan kata lain harus ada kesesuaian antara media dan metode yang akan digunakan demi terciptanya hasil belajar yang diinginkan.³ Perkembangan pola pikir dari pakar Pendidikan menghasilkan teori-teori baru mengenai Pendidikan. Kemajuan teknologi turut andil pada perubahan-perubahan yang harus dilakukan pada pola proses belajar mengajar.⁴ Teknologi dan Informasi yang berkembang sangat cepat juga mempengaruhi dunia Pendidikan. Karena hal itu juga siswa menjadi lebih mudah dalam menemukan informasi seputar Pendidikan

¹Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Fatma Sukmawati, 1st ed. (Tahta Media Group, 2021), [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf).

² Rudi Susilana and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemakaian, Penilaian)* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009).

³ Nirwazdi Jalinus and Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran*, ed. Irfan Fahmi, 1st ed. (Jakarta: KENCANA, 2016).

⁴ Abd Rahman et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1-8.

atau materi pembelajarannya tanpa adanya Batasan untuk mereka. Pada hakikatnya teknologi merupakan alat bantu manusia untuk membantu manusia dalam menyelesaikan masalah hidupnya. Dalam dunia Pendidikan dikenal dengan istilah teknologi Pendidikan, teknologi Pendidikan merupakan konsep komprehensif bagaimana dunia Pendidikan menerapkan teknologi, teknologi Pendidikan ini digunakan guru kelas dalam membantu proses pembelajaran.⁵

Media pembelajaran yang sama tentunya akan mampu menjadikan proses belajar menjadi biasa saja. Pendidik yang hanya mengajar dengan metode konvensional akan cenderung lemah dalam membuat siswa termotivasi pada saat proses pembelajaran dan tujuan dari suatu pembelajaran menjadi tidak lulus. Tentunya hal berikut mempengaruhi peserta didik menjadi menyimpang yang akhirnya membuat siswa memiliki tingkah laku kurang baik seperti tidur dikelas, mengobrol dengan temannya saat belajar dan tidak jarang ditemukan anak yang bolos sekolah. Maka dari itu pendidik dituntut untuk bisa mengoperasikan media pembelajaran yang pas dengan masa digital saat ini.⁶ Permasalahan mutu dalam dunia Pendidikan berdampak pada nilai jual suatu Lembaga pendidikan. Prestasi dan prestise lembaga menjadi sangat bergantung pada kualitas pembelajaran, sarana dan prasarana, fasilitas pendukung, guru dan siswa, serta hasil pembelajaran. Semakin bermutu lulusan yang dihasilkan maka nilai jual dan ketertarikan untuk masuk ke lembaga pendidikan tersebut semakin meningkat. Sebaliknya jika mutu rendah mengakibatkan mutu lulusan rendah juga ikut berdampak pada rendahnya minat dan daya serap masuk ke lembaga Pendidikan.⁷

Proses pembelajaran interaktif berbasis computer dianggap mampu mempunyai nilai plus dibandingkan media pembelajaran cetak/ Proses pembelajaran interaktif dapat memberikan stimun kepada peserta didik agar belajar dengan rasa semangat yang membara dikarenakan daya Tarik pada sistem multimedia yang dapat memberi sajian dalam bentuk teks, gambar, video dan animasi lainnya.⁸ Pada masa Millennial seperti sekarang ini sudah banyak sekali media pembelajaran yang berubungan teknologi tentu saja sangat canggih dan menarik. Penggunaan media pembelajaran yang pas dengan karakteristik dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa.⁹ Sebagai rujukan media pembelajaran yang pas untuk dipakai pada masa Millennial ini adalah penggunaan Aplikasi *Blooket*. Menurut hasil observasi awal yang peneliti lakukan maka terdapat beberapa masalah yang terjadi di SMA Nurul Amal Palembang yaitu jarang digunakannya media pembelajaran berbasis teknologi serta cenderung melakukan proses belajar mengajar secara monoton yang mengakibatkan ketidakaktifan peserta didik saat kegiatan pembelajaran, maka hasil belajar siswa pun menjadi tidak tuntas. Dari hasil pengumpulan data bahwa peran guru pendidikan agama Islam terdiri dari lima yaitu, *conservator* (pemelihara), *innovator* (pengembang), *transmitter* (penerus), *transformator* (penterjemah), dan organisator (penyelenggara).¹⁰ Selain itu Metode yang tepat dalam proses pendidikan agama Islam, apabila mengandung nilai-nilai instrinsik dan ekstrinsik yang sejalan dengan materi pelajaran dan fungsi. Sehingga dapat dipergunakan untuk diterapkannya nilai-nilai ideal yang terkandung dalam tujuan pendidikan Islam. Dan juga bisa menggunakan metode saintifik supaya pendidik lebih memperhatikan beberapa hal agar pembelajaran menjadi optimal.¹¹

METODE PENELITIAN

Pemanfaatan Aplikasi *Blooket* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan diteliti menggunakan pendekatan Kuantitatif dalam penelitian ini, sesuai dengan definisi permasalahan.

⁵ Anang Fathoni Et Al., *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*, Ed. Refita Amalia And Ardhan Hayuwaskita Haya, 1st Ed. (Bojongsari: Eureka Media Aksarawa, 2023).

⁶ Taufiq Subhanul Qodr, "Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *Journal of Curriculum Indonesia* 3, no. 2 (2020): 45, <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>.

⁷ Dodi Irawan, "Pendidikan Agama Islam Dalam Menciptakan Kepribadian Yang Baik Di Keluarga Dan Masyarakat," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 222–31, <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.14664>.

⁸ Muhammad Abror Amanullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37, <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.

⁹ Amanullah.

¹⁰ Syarnubi et al., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama," *Internasional Education Conference (IEC) FITK* Vol. 1, no. No. 1 (2023): pp.112-117.

¹¹ Ririn Eka Monicha et al., "Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era Milenialdi Sma Negeri 2 Rejang Lebong," *Tadrib* 6, no. 2 (2021): 199–214, <https://doi.org/10.19109/tadrib.v6i2.5925>.

Penelitian ini menggunakan data numerik untuk mengkarakterisasi keadaan populasi.¹² Ada dua puluh lima siswa kelas X di SMA Nurul Amal Palembang yang membentuk populasi penelitian ini. Alasan peneliti menggunakan kelas ini dikarenakan Aplikasi *Blooket* ini mampu membuat suasana belajar mengajar dikelas lebih aktif dan sangat cocok untuk menarik minat belajar siswa baru, sedangkan untuk sampelnya diambil dengan menggunakan metode acak karena jumlah kelas X di SMA Nurul Amal Palembang hanya memiliki satu kelas dengan total murid/siswa sebanyak 25 orang.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu berupa tes yang dimana tes dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam topik PAI, Tes dilaksanakan dua kali sebagai pretest dan posttest. Yang kedua yaitu observasi, Teknik melihat dan mendokumentasikan objek yang terlihat dari objek penelitian secara metodis dikenal dengan metode observasi yang dimana hal ini melibatkan hanya menggunakan mata sendiri dan melakukan perjalanan langsung ke Lokasi penelitian tanpa menggunakan instrument penelitian konvensional. Yang terakhir yaitu metode dokumentasi yang dimana mengumpulkan sejumlah data yang berbentuk surat, foto, catatan harian, cendera mata, dll. Peneliti mengumpulkan rujukan dari buku serta jurnal yang berkaitan terhadap penelitian ini, kemudian didalam teknisnya yaitu menggunakan rumus penganalisis data *T-Test*. Rumus penelitian *T-Test* digunakan untuk membandingkan efek penerapan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yang sama. Hal ini memungkinkan pengujian antara dua hipotesis yang sedang diteliti yaitu hipotesis pertama dan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru. Dalam pelaksanaannya, penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yang terstruktur. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Dengan memahami ketiga tahap ini, peneliti dapat melaksanakan penelitian secara lebih efektif dan efisien. Ada tiga tahap penelitian yang dilakukan saat pelaksanaan penelitian, sebagai berikut:

A. Aplikasi *Blooket*

Aplikasi *Blooket* merupakan situs gratis yang digunakan untuk media pembelajaran dan latihan soal. *Blooket* dirancang untuk memudahkan guru untuk membuat media latihan soal agar lebih menarik, *Blooket* dilengkapi banyak fitur menarik yang membuat daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar.¹³ Saat siswa menjawab pertanyaan yang ada pada *Blooket* maka jawaban siswa tersebut akan direkam secara otomatis, *Blooket* pun membantu siswa dalam mengenali prestasi dan upaya mereka dalam proses pembelajaran¹⁴ *Blooket* merupakan platform yang menggabungkan fitur game dengan pembelajaran. Dengan menggunakan *Blooket* siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan kuis dan tantangan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran. Kelebihan dari *Blooket* yaitu bisa memasukkan pertanyaan pada fitur bank kuis ataupun juga bisa menggunakan pertanyaan yang sudah ada. Selain itu, *Blooket* pun mampu menyalin template soal yang telah guru buat dan dapat mengatur durasi tampilan topik. Selain itu, *Blooket* juga memiliki kelebihan lain yaitu mampu diterapkan pada mata pelajaran manapun.¹⁵ Maka dari itu *Blooket* sangat efektif digunakan sebagai mengevaluasi hasil belajar siswa pada saat penerapan Aplikasi *Blooket* tentunya ada beberapa tahapan, yaitu :

1. Melakukan Ice breaking terhadap siswa.

¹² Grahita Chandrari, *T Pa Er*, 2017, <https://eprints.unmer.ac.id/eprint/3849/1/18>. Metode Riset Akuntansi dummy.pdf.

¹³ Kiki Dwi Sartika, Dwi Fita Heriyawati, and Sonny Elfianto, "The Use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery," *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education* 7, no. 2 (2023): 357, <https://doi.org/10.29240/ef.v7i2.7406>.

¹⁴ Heru Christianto, Arvinda Cenorita Lalang, and Dorthea Maria Woga Nay, "The Implementation of the Case Method with Blooket Media to Enhance Student Learning Outcomes in Radiochemical Material," *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry* 16, no. 1 (2024): 62–67, <https://doi.org/10.17807/orbital.v15i5.19375>.

¹⁵ Saiful Fadli And Marazaenal Adipta, "Pemanfaatan Blooket Games sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Maal Qadir Qamarul Huda Menemeng," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2024), <https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/dedikasi/article/view/82/82>.

2. Meminta siswa untuk mengeluarkan handphone nya lalu membuka laman www.blooket.com.
3. Lalu siswa diminta untuk mengisi nama pada aplikasi tersebut.
4. Siswa akan mendapat animasi berupa animasi hewan lucu sebagai tanda identitas mereka.
5. Lalu siswa mengisi soal yang telah disediakan.
6. Siswa juga sekalian memainkan game yang ada di aplikasi tersebut agar bisa membuka soal selanjutnya.
7. Jika siswa telah selesai mengisi soal maka hasil dari game tersebutpun bisa dilihat dan bisa dilihat siapa yang mendapatkan juara.

B. Hasil Belajar

Berdasarkan perkembangan pemikiran dari Benjamin Bloom, seorang psikolog pendidikan pada tahun 1956, beliau mengemukakan satu teori yaitu Teori Taksonomi Bloom. Teori Taksonomi Bloom kerap digunakan saat merancang tujuan pembelajaran dan segala bentuk aktivitas dalam proses pembelajaran. Di awal pembentukan Taksonomi Bloom, Dr. Benjamin Bloom hanya merumuskan dua kategori yaitu Kognitif (Pengetahuan) dan Afektif (emosional dan sikap). Lalu pada tahun 1966 dicetuskan lagi satu kategori yaitu Psikomotorik (keterampilan fisik).¹⁶ Berdasarkan pendapat dari Sudjana, sebagai perilaku yang berubah mencakup kognitif, afektif dan psikomotoris.¹⁷ Slameto mengartikan sebagai proses individu berusaha merubah perilakunya secara menyeluruh sebagai wujud interaksinya dan lingkungan sekitarnya¹⁸ Capaian pembelajaran merupakan keberhasilan diraih seorang murid ketika menjalani berbagai yang dilakukan pada tahap kegiatan pengajaran. Ketercapaian hasil siswa tersebut berupa dimensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikuasai murid setelah mendapatkan pengalaman belajar. Gagne dan Briggs, capaian pembelajaran adalah kemampuan individu setelah melalui rangkaian kegiatan pembelajaran tertentu.

C. Hasil Pembelajaran setelah penerapan Aplikasi Blooket

Sebelum memperoleh hasil belajar maka ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan observasi kelokasi penelitian yaitu SMA Nurul Amal Palembang. Kemudian dari hasil yang peneliti peroleh yaitu di SMA Nurul Amal Palembang capaian akademik peserta didik di bidang PAI, hasil pelajar siswa masih tergolong minim dan kegiatan mengembangkan pengetahuan maupun mengajar masih tergolong pasif. Lalu peneliti melakukan perancangan mengenai *Instrumen* yaitu soal Pretest dan Posttest yang dibimbing oleh dosen pembimbing peneliti. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan menggunakan butir soal *Pretest* dan *Posttest*, Pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, 14 Oktober 2024 di SMA Nurul Amal Palembang di kelas X, Mata Pelajaran yang diujikan adalah mata Pelajaran PAI materi Menghindari Akhlakul Mazmumah (Ghadhab) kemudian peneliti menjelaskan secara singkat mengenai materi Ghadhab kepada pelajar lalu menyampaikan soal berupa pertanyaan Pretest bagi pelajar untuk menunjukkan hasil belajar pasca soal Pretest dikerjakan.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Senin, 28 Oktober 2024 di SMA Nurul Amal Palembang dikelas X, Mata Pelajaran yang diujikan adalah mata Pelajaran PAI materi Menghindari Akhlakul Mazmumah (Ghadhab) kemudian peneliti menjelaskan materi mengenai materi Ghadhab kepada peserta didik yang disertai game seru yang diikuti oleh peserta didik. Setelah itu peneliti meminta agar peserta didik mengeluarkan Handphone atau laptop yang

¹⁶ Dewi Amaliah Nafiati, "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik," *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151-72, <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.

¹⁷ Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," *Teknodik* 9 (2005), <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/541>.

¹⁸ Ade Ade Payadnya, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022).

mereka bawa dan mengklik laman www.Blooket.com setelah itu peserta didik diminta untuk login dengan mengklik nama masing-masing sehingga mereka mendapatkan animasi hewan yang menjadi tanda pengenal mereka sewaktu game dimainkan. Setelah game dimulai disitu peserta bisa bermain game *Pumpkin Boom* sembari mengerjakan soal Posttest yang telah peneliti buat. Dalam pengerjaan soal Posttest yang ada di Aplikasi *Blooket* terdapat animasi berupa gambar yang relevan dengan pertanyaan yang dapat menstimun daya ingat peserta didik terhadap suatu materi ajar yang sedang di uji kan. Pada Uji Validitas Hasil *Pretest* dan *Posttest* nya menunjukkan nilai signifikasinya sebesar $1,085 > 0,05$, maka dinyatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas Data yang diperoleh menunjukkan masing-masing dari hasil tes menghasilkan nilai signifiikasi yang berdistribusi Homogen.

Hasil *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan bahwa nilai Signifikasinya sebesar $0,974 > 0,05$. Lalu untuk hasil uji hipotesis nya Pada hasil ini menunjukkan bahwa masing-masing dari hasil tes menghasilkan nilai signifikasinya sebesar $1,085 > 0,05$, maka dinyatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal dan berdasarkan Probabilitasnya taraf signifikansinya bernilai $0,974 > 0,05$ maka dinyatakan nilai tersebut berdistribusi normal. Serta nilai Signifikasi dari *T-Test* nya menunjukkan angka $0,64 > 0,05$ Sehingga hasil yang diperoleh pada masing-masing tes menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi *Blooket* sebagai media pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas X di SMA Nurul Amal Palembang. Berdasarkan hasil penelitian sebelum diterapkannya media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* peneliti mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga kelompok yaitu Tinggi, Sedang, Rendah. Pada hasil *Pretest* hasil belajar siswa menunjukkan nilai yang tergolong kategori Tinggi ada 4 orang dengan persentase 16%, Sedang ada 16 orang dengan persentasu 64% serta rendah ada 5 orang dengan persentase 20%. Sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* maka terdapat 6 orang yang mendapatkan nilai dengan kategori tinggi dengan persentase 24%, 16 orang yang mendapat kategori nilai sedang dengan persentase 64% serta hanya terdapat 3 orang yang mendapatkan kategori nilai rendah dengan persentase 12%.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini semata-mata agar dapat mengetahui mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* terhadap mata Pelajaran PAI kelas X SMA Nurul Amak Palembang. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian one group pretest- posttest design. Pada penelitian ini diselenggarakan di kelas X SMA Nurul Amal Palembang dengan jumlah siswa 25 orang. Kemampuan berfikir kritis siswa dapat diukur melalui pemahaman peserta didik saat memahami dan menjawab soal yang berkaitan dengan mata pelajaran PAI materi menghindari Akhlakul Mazmumah (Ghadhab). Penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* dipandang sebagai pilihan yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang telah tersedia pada kurikulum merdeka dengan langkah-langkah yang mendukung kemampuan berfikir kritis siswa. Hasil analisis bahwa proses pembelajaran sebelum diterapkan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* terhitung rendah sesuai dari tabel frekuensi nilai TSR siswa. Sedangkan untuk nilai siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Blooket* terhitung tinggi sesuai tabel frekuensi nilai TSR siswa. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Nabila dan Dinah Nurhamidah dengan judul "Penerapan *Blooket* sebagai media.

REFERENSI

- Ade Payadnya, Ade. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2022.
- Amanullah, Muhammad Abror. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8, no. 1 (2020): 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>.

- Chandrari, Grahita. *T Pa Er*, 2017. <https://eprints.unmer.ac.id/id/eprint/3849/1/18>. Metode Riset Akuntansi dummy.pdf.
- Christianto, Heru, Arvinda Cenorita Lalang, and Dorteia Maria Woga Nay. "The Implementation of the Case Method with Blooket Media to Enhance Student Learning Outcomes in Radiochemical Material." *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry* 16, no. 1 (2024): 62–67. <https://doi.org/10.17807/orbital.v15i5.19375>.
- Fadli, Saiful, and Marazaenal Adipta. "Pemanfaatan Blooket Games sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Interaktif Di Maal Qadir Qamarul Huda Menemeng." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2024). <https://ejournal.hamjahdiha.org/index.php/dedikasi/article/view/82/82>.
- Fathoni, Anang, Bayu Prasodjo, Winarni Jhon, and Dewanto Zulqadri Muhammad. *Media Dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital*. Edited by Refita Amalia and Ardhan Hayuwaskita Haya. 1st ed. Bojongsari: Eureka Media Aksarawa, 2023.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Khairani Harahap, and Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Edited by Fatma Sukmawati. 1st ed. Tahta Media Group, 2021. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf).
- Irawan, Dodi. "Pendidikan Agama Islam Dalam Menciptakan Kepribadian Yang Baik Di Keluarga Dan Masyarakat." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 11, no. 2 (2022): 222–31. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v11i2.14664>.
- Jalinus, Nirwazdi, and Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Edited by Irfan Fahmi. 1st ed. Jakarta: KENCANA, 2016.
- Monicha, Ririn Eka, Lukman Asha, Asri Karolina, Eka Yanuarti, Maryamah Maryamah, Mardeli Mardeli, and Nyayu Soraya. "Penanaman Nilai-Nilai Akhlak Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era Milenialdi Sma Negeri 2 Rejang Lebong." *Tadrib* 6, no. 2 (2021): 199–214. <https://doi.org/10.19109/tadrib.v6i2.5925>.
- Nafiati, Dewi Amaliah. "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik." *Humanika* 21, no. 2 (2021): 151–72. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>.
- Purwanto. "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi." *Teknodik* 9 (2005). <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/541>.
- Qodr, Taufiq Subhanul. "Media Pembelajaran Game Geograpiea Untuk Anak Sekolah Dasar Di Era Digital." *Journal of Curriculum Indonesia* 3, no. 2 (2020): 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Sartika, Kiki Dwi, Dwi Fita Heriyawati, and Sonny Elfianto. "The Use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery." *ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education* 7, no. 2 (2023): 357. <https://doi.org/10.29240/ef.v7i2.7406>.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemakaian, Penilaian)*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Syarnubi, Muhamad Fauzi, Baldi Anggara, Septia Fahiroh, Annisa Naratu Mulya, Desti Ramelia, Yumi Oktarima, and Iflah Ulvya. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Moderasi Beragama." *Internasional Education Conference (IEC) FITK* Vol. 1, no. No. 1 (2023): pp.112-117.