

PENGARUH PENGGUNAAN BLOOKET TERHADAP PENILAIAN SUMATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS X DI SMA NEGERI 1 KARAWANG

Al kautsar Shaf¹, Debibik Nabilatul Fauziah², Neng Ulya³

^{1,2,3} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa
Karawang

¹alkautsarshaf@gmail.com, ²debibiknabilatulfauziah@staff.unsika.ac.id,

³neng.ulya@fai.unsika.ac.id

ABSTRACT

The implementation of summative assessment in schools is still predominantly conducted using conventional methods or digital platforms that merely function as tools for collecting students' answers, resulting in low engagement during the assessment process. This study aimed to examine the effect of using the Blooket application as a summative assessment medium on the learning outcomes of Grade X students in Islamic Religious Education at SMA Negeri 1 Karawang. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 77 students selected through probability sampling. Data were collected using a 30-item multiple-choice achievement test administered as both a pretest and posttest. The data were analyzed using descriptive statistics, the Kolmogorov–Smirnov normality test, the Levene homogeneity test, and the Paired Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics 22. The findings revealed that the mean score increased from 63.10 to 81.21 in Class X1 and from 58.66 to 72.84 in Class X2 after implementing Blooket. The normality and homogeneity tests confirmed that the data met the assumptions for parametric analysis. Furthermore, the Paired Sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, the study concludes that Blooket has a positive and significant effect on students' summative assessment outcomes and can serve as an effective digital assessment medium to enhance student engagement and learning achievement in Islamic Religious Education.

Keywords: Blooket, Summative Assessment, Islamic Religious Education

ABSTRAK

Pelaksanaan penilaian sumatif di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional atau platform digital yang hanya berfungsi sebagai sarana pengumpulan jawaban peserta didik sehingga keterlibatan peserta didik selama proses penilaian masih relatif rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Blooket sebagai media penilaian sumatif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Karawang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* melalui rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 77 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik *probability sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berbentuk

30 soal pilihan ganda yang diberikan pada saat pretest dan posttest. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Kolmogorov–Smirnov*, uji *homogenitas Levene*, dan uji *Paired Sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 22*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 63,10 menjadi 81,21 pada kelas X1 dan dari 58,66 menjadi 72,84 pada kelas X2 setelah penggunaan aplikasi Blooket. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik. Selanjutnya, hasil uji *Paired Sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, bahwa penggunaan aplikasi Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil penilaian sumatif serta dapat menjadi media penilaian berbasis digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: *Blooket, Penilaian Sumatif, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang Pendidikan (Aldayana and Andriyanti 2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik. Transformasi tersebut juga sejalan dengan implementasi kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sekaligus media penilaian sehingga proses belajar lebih efektif dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik di era digital (Rusman 2011).

Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus memberikan umpan balik bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran. Salah satu bentuk penilaian yang memiliki peran penting adalah penilaian sumatif, yaitu penilaian yang dilakukan pada akhir suatu materi atau periode pembelajaran untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi peserta didik. Namun, pelaksanaan penilaian sumatif di sekolah masih didominasi oleh metode konvensional, seperti tes tertulis maupun penggunaan platform digital yang

hanya berfungsi sebagai media pengumpulan jawaban. Kondisi tersebut menyebabkan proses evaluasi kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam mengikuti penilaian (Uno and Koni 2011).

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pelaksanaan penilaian memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan mata pelajaran lain karena tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga berkaitan dengan pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan media penilaian yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus tetap dapat mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara objektif. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam pembelajaran abad ke-21 adalah gamification, yaitu penerapan elemen permainan pada kegiatan pembelajaran maupun penilaian untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik (Alsadoon, Alkhawajah, and Suhaim 2022).

Salah satu platform yang mengimplementasikan konsep gamifikasi adalah Blooket, yaitu

aplikasi berbasis permainan edukatif yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif dengan berbagai mode permainan. Blooket tidak hanya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan sebagai media evaluasi karena mampu memberikan umpan balik secara langsung, menciptakan suasana kompetitif yang sehat, serta meningkatkan fokus peserta didik selama mengerjakan soal. Karakteristik tersebut menjadikan Blooket berpotensi digunakan sebagai alternatif media penilaian sumatif yang lebih menarik dibandingkan metode evaluasi konvensional (Nasyifa and Armin 2025)

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Blooket memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. (Rahmawati, Sulistyowati, and Suswati 2025) menyimpulkan bahwa penggunaan Blooket efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian (Widiantika and Haerudin 2025) juga menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbantuan Blooket mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian (Pagisi, Jamaludin, and Hasdin 2025),

(Amalia and Sujarwati 2025), serta (Fahmi and Purnawan 2025) menjelaskan bahwa penggunaan Blooket mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh Blooket terhadap motivasi maupun hasil belajar pada mata pelajaran umum, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Blooket sebagai media penilaian sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang membahas efektivitas penggunaan Blooket sebagai media evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi Pendidikan Agama Islam. Kondisi tersebut menunjukkan adanya research gap yang perlu dikaji lebih lanjut sehingga dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media gamifikasi dalam penilaian pembelajaran PAI.

Fenomena tersebut juga ditemukan di SMA Negeri 1 Karawang. Berdasarkan hasil observasi awal pelaksanaan penilaian sumatif PAI masih didominasi oleh

penggunaan Google Form. Meskipun media tersebut memudahkan guru dalam mengelola hasil penilaian, proses pelaksanaannya cenderung monoton sehingga peserta didik kurang antusias. Ketika Blooket digunakan dalam kegiatan evaluasi, peserta didik terlihat lebih aktif, fokus, dan antusias karena sistem permainan yang interaktif serta adanya batasan waktu yang membantu meminimalkan peluang kecurangan. Namun demikian, penggunaan Blooket sebagai media utama dalam penilaian sumatif belum diterapkan secara optimal sehingga efektivitasnya terhadap hasil penilaian peserta didik masih perlu dibuktikan melalui penelitian.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Blooket terhadap hasil penilaian sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 1 Karawang. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi penilaian berbasis teknologi, khususnya pada pembelajaran PAI, serta menjadi referensi bagi guru dalam memilih media penilaian yang lebih interaktif,

efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* menggunakan rancangan *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan hasil penilaian sumatif peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan aplikasi Blooket sebagai media penilaian pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut (Sugiyono 2022), desain *One Group Pretest–Posttest* digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan sehingga pengaruh suatu perlakuan dapat diketahui secara empiris.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Karawang pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian berjumlah 327 peserta didik kelas X, sedangkan sampel penelitian sebanyak 77 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik *probability sampling* dengan rumus Slovin sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama

untuk dipilih sebagai sampel penelitian (Sugiyono 2022). Selama penelitian, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pretest menggunakan Google Form, kemudian mengikuti penilaian sumatif menggunakan aplikasi Blooket, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk 30 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Data dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistics 22* melalui analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan hasil pretest dan posttest, dilanjutkan dengan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov–Smirnov*, uji homogenitas menggunakan *Levene Test*, serta uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan aplikasi Blooket terhadap hasil penilaian sumatif peserta didik (Sugiyono 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

SMA Negeri 1 Karawang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan pembelajaran yang inovatif dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran maupun evaluasi. Sekolah ini didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten, sarana dan prasarana yang memadai, serta lingkungan belajar yang kondusif sehingga mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, penerapan Kurikulum Merdeka mendorong pemanfaatan berbagai media pembelajaran dan evaluasi berbasis digital untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan SMA Negeri 1 Karawang sebagai lokasi yang relevan untuk penelitian mengenai penggunaan aplikasi Blooket sebagai media penilaian sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X.

Hasil Penelitian

Implementasi aplikasi Blooket sebagai media penilaian sumatif dilakukan pada 77 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Karawang. Penilaian

dilaksanakan menggunakan 30 soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah. Peserta didik mengerjakan pretest menggunakan Google Form sebelum perlakuan, kemudian mengikuti penilaian sumatif menggunakan aplikasi Blooket dan diakhiri dengan posttest. Seluruh hasil penilaian direkap secara otomatis oleh sistem Blooket dan dianalisis menggunakan *IBM SPSS Statistics 22*.

Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kelas	N	Pretest (Mean $\pm$ SD)	Posttest (Mean $\pm$ SD)
X1	39	63,10 $\pm$ 21,09	81,21 $\pm$ 11,70
X2	38	58,66 $\pm$ 20,24	72,84 $\pm$ 13,53

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai posttest pada kedua kelas lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Pada kelas X1 terjadi peningkatan sebesar 18,11 poin, sedangkan pada kelas X2 meningkat sebesar 14,18 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil penilaian sumatif setelah penggunaan aplikasi Blooket.

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data	Kolmogorov-Smirnov (Sig.)	Keterangan
Pretest X1	0,200	Normal
Posttest X1	0,123	Normal
Pretest X2	0,200	Normal
Posttest X2	0,177	Normal

Berdasarkan Tabel 2 hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest kelas X1 maupun X2 lebih besar dari 0,05. Nilai signifikansi pretest X1 sebesar 0,200, posttest X1 sebesar 0,123, pretest X2 sebesar 0,200, dan posttest X2 sebesar 0,177. Dengan demikian, seluruh data penelitian dinyatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Uji Homogenitas

Tabel 2 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	Sig.	Keterangan
0,605	0,439	Homogen

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji homogenitas diperoleh nilai Based on Mean signifikansi sebesar 0,439. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05

sehingga data penelitian dinyatakan homogen. Artinya, varians data antara kelompok penelitian memiliki kesamaan atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Uji Hipotesis

Tabel 3 Hasil uji Hipotesis

Kelas	t	Sig.
X1	-5,615	0,000
X2	-3,874	0,000

Berdasarkan tabel 4 hasil *uji Paired Sample T-Test* pada kelas X1 dan X2 diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan aplikasi Blooket.

Pembahasan

Penggunaan Aplikasi Blooket dalam Penilaian Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA Negeri 1 Karawang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Karawang, penggunaan aplikasi Blooket sebagai media penilaian sumatif diawali dengan penyusunan instrumen berupa soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan materi Al-Kulliyatu Al-Khamsah. Soal kemudian

dimasukkan ke dalam fitur *Create Set* pada aplikasi Blooket beserta pilihan jawaban dan kunci jawaban sehingga sistem dapat melakukan penilaian secara otomatis.

Sebelum penilaian dimulai, peserta didik diberikan pengarahan mengenai penggunaan aplikasi Blooket, kemudian mengakses soal menggunakan *Game ID* melalui telepon pintar masing-masing. Selama proses penilaian, peserta didik mengerjakan soal secara individu, sedangkan sistem Blooket secara otomatis menghitung skor berdasarkan ketepatan jawaban dan menampilkan hasil penilaian. Data hasil penilaian selanjutnya diunduh sebagai data posttest untuk dianalisis lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian, peserta didik mampu mengikuti seluruh tahapan penilaian dengan baik. Mereka dapat mengakses aplikasi tanpa mengalami kendala yang berarti, mengerjakan soal sesuai waktu yang ditentukan, serta berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, suasana penilaian menjadi lebih interaktif karena peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk menyelesaikan soal dan

memperoleh skor terbaik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Blooket tidak hanya mendukung proses penilaian secara teknis, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pelaksanaan evaluasi.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh (Prensky 2017), yang menjelaskan bahwa unsur permainan dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran maupun evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Pada penelitian ini, unsur gamifikasi diwujudkan melalui fitur poin, leaderboard, variasi mode permainan, dan umpan balik hasil secara langsung. Fitur-fitur tersebut menjadikan proses penilaian lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi utama penilaian sumatif, yaitu mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah proses pembelajaran selesai.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori *Game-Based Learning*, penggunaan aplikasi Blooket menunjukkan bahwa media evaluasi berbasis gamifikasi mampu mendukung pelaksanaan penilaian sumatif secara lebih interaktif, efektif, dan efisien. Melalui

sistem yang terintegrasi, Blooket memudahkan penyajian soal, pelaksanaan penilaian, serta rekapitulasi hasil secara otomatis. Oleh karena itu, aplikasi Blooket dapat menjadi salah satu alternatif media penilaian sumatif berbasis digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Perbedaan Hasil Penilaian Sumatif Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi Blooket pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA Negeri 1 Karawang

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, terdapat perbedaan hasil penilaian sumatif peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Blooket pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 1 Karawang. Pada kelas X1, nilai rata-rata meningkat dari 63,10 pada pretest menjadi 81,21 pada posttest, sedangkan pada kelas X2 meningkat dari 58,66 menjadi 72,84. Selain itu, selisih rata-rata sebesar 18,11 poin pada kelas X1 dan 14,18 poin pada kelas X2 menunjukkan bahwa hasil penilaian setelah penggunaan Blooket lebih tinggi dibandingkan sebelum perlakuan.

Peningkatan hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Blooket mampu mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Fitur gamifikasi seperti sistem poin, *leaderboard*, batas waktu pengerjaan, serta tampilan visual yang menarik mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan antusias dalam mengerjakan soal. Selama pelaksanaan penelitian, peserta didik juga menunjukkan partisipasi yang aktif dan berusaha memperoleh hasil terbaik, sehingga proses penilaian berlangsung lebih kondusif dan melibatkan peserta didik secara optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Djemari 2017) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pelaksanaan penilaian. Penggunaan media evaluasi berbasis digital memungkinkan proses penilaian berlangsung secara lebih sistematis, efisien, dan memberikan umpan balik hasil secara cepat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam evaluasi tidak hanya mempermudah pelaksanaan

penilaian, tetapi juga mendukung terciptanya proses evaluasi yang lebih berkualitas.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang digunakan, dapat dipahami bahwa penggunaan aplikasi Blooket menghasilkan perbedaan hasil penilaian sumatif sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan nilai yang diperoleh peserta didik menunjukkan bahwa Blooket tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi berbasis digital, tetapi juga mampu mendukung keterlibatan peserta didik selama proses penilaian sehingga pelaksanaan evaluasi menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, aplikasi Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media penilaian sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pengaruh Penggunaan Aplikasi Blooket terhadap Penilaian Sumatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMA Negeri 1 Karawang

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-Test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga penggunaan aplikasi Blooket

berpengaruh positif dan signifikan terhadap penilaian sumatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 1 Karawang. Dengan demikian, perubahan hasil penilaian yang terjadi setelah penggunaan aplikasi Blooket merupakan pengaruh dari perlakuan yang diberikan selama penelitian.

Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Blooket sebagai media penilaian sumatif tidak hanya mengubah pelaksanaan evaluasi menjadi berbasis digital, tetapi juga menciptakan proses penilaian yang lebih interaktif. Fitur gamifikasi seperti sistem poin, *leaderboard*, batas waktu pengerjaan, dan umpan balik hasil secara langsung mendorong peserta didik untuk lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam menyelesaikan soal. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil penilaian sumatif serta menunjukkan bahwa penerapan media evaluasi berbasis gamifikasi dapat mendukung pelaksanaan penilaian yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *Game-Based Learning* yang dikemukakan oleh (Prensky 2017), yang menyatakan bahwa penerapan unsur permainan dalam

pembelajaran maupun evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selain itu, (Djemari 2017) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk memperoleh informasi mengenai pencapaian kompetensi peserta didik. Dalam penelitian ini, pemanfaatan aplikasi Blooket sebagai media evaluasi berbasis digital mampu mendukung pelaksanaan penilaian secara lebih efektif, efisien, dan terorganisasi tanpa mengurangi fungsi utama penilaian sebagai alat untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Musfirah, Pisba, and Rahmanto 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Blooket mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan evaluasi berbasis gamifikasi. Temuan serupa juga dikemukakan oleh (Putri, Fauzi, and Robbani 2025) yang menyatakan bahwa Blooket memberikan dampak positif terhadap hasil belajar karena mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses evaluasi. Selain itu, penelitian (Amalia and Sujarwati 2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Blooket sebagai media

evaluasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Meskipun dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda, ketiga penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Blooket memberikan pengaruh positif terhadap hasil penilaian maupun hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, teori yang digunakan, dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap penilaian sumatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 1 Karawang. Penggunaan Blooket tidak hanya mendukung pelaksanaan evaluasi secara lebih efektif dan efisien, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses penilaian. Oleh karena itu, aplikasi Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media penilaian sumatif berbasis digital untuk mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Blooket dapat diimplementasikan dengan baik sebagai media penilaian sumatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA Negeri 1 Karawang. Penggunaan aplikasi ini mampu mendukung pelaksanaan penilaian secara lebih interaktif melalui penyajian soal berbasis gamifikasi dan pengolahan hasil secara otomatis. Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan hasil penilaian sumatif sebelum dan sesudah penggunaan Blooket, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pada kelas X1 dari 63,10 menjadi 81,21 serta pada kelas X2 dari 58,66 menjadi 72,84. Selain itu, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga penggunaan aplikasi Blooket berpengaruh positif dan signifikan terhadap penilaian sumatif peserta didik. Dengan demikian, aplikasi Blooket dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media penilaian sumatif berbasis digital yang mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif,

efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldayana, Yunisma, and Erna Andriyanti. 2025. "Students' Perceptions of Using Blooket As a Gamified Learning Tool To Enhance Vocabulary and Reading Comprehension in Senior High School." *Journal of English Educational Study (JEES)* 8(2):251–60.
- Alsadoon, Elham, Amirah Alkhawajah, and Ashwag Bin Suhaim. 2022. "Effects of a Gamified Learning Environment on Students' Achievement, Motivations, and Satisfaction." *Heliyon* 8(8):e10249. doi:10.1016/j.heliyon.2022.e10249.
- Amalia, Fitri, and Iis Sujarwati. 2025. "Indonesian Journal of Educational Development." *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)* 6(1):29–40.
- Djemari, Mardapi. 2017. *Pengukuran Penilaian Dan Evaluasi Pendidikan (Djemari Mardapi)*. 2018th ed. edited by N. Medika. Jakarta.
- Fahmi, Sahal, and Ari Purnawan. 2025. "Language Teachers' Strategies for Enhancing Vocabulary Mastery: A Retrospective Study Using Blooket." *Journal of Foreign Language Teaching and Learning* 10(1):50–73. doi:10.18196/ftl.v10i1.25455.
- Musfirah, Syauqi, Daud Pisba, and Muhammad Arifin Rahmanto.

2025. "Blooket as a Gamification Tool in Aqidah Akhlak Learning: Implications for Student Outcomes." 5:58–71. doi:10.31958/jies.v5i1.14778.
- Nasyifa, Nazry, and Diah Safithri Armin. 2025. "Teachers' Perspectives On The Blooket Application As A Learning Tool In The English Language Frasa: English Education And Literature Journal." *FRASA: English Education and Literature Journal* 6(2):161–71.
- Pagisi, Febriana M., Jamaludin Jamaludin, and Hasdin Hasdin. 2025. "The Effectiveness of Using Blooket Gamification in Increasing Motivation and Understanding of Pancasila Education Learning Concepts at SMPN 3 Banawa." *Eduvest - Journal of Universal Studies* 5(11):13251–58. doi:10.59188/eduvest.v5i11.5229 5.
- Prensky, Marc. 2017. "Digital Games-Based Learning: Time to Adoption." *Education and New Technologies: Perils and Promises for Learners* (2001):196–212. doi:10.4324/9781315644851.
- Putri, Ayu Rahmadhani, Muhammad Fauzi, and M. Robbani. 2025. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Blooket Terhadap Mata Pelajaran PAI Di SMA Nurul Amal Palembang." 7(1):200–205.
- Rahmawati, Cindy, Prihatin Sulistyowati, and Hermin Suswati. 2025. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Melalui Model Game Based Learning Pada Kelas 2 SD (Penanganan Peserta Didik Kinestetik) Pendahuluan Pembelajaran Di Jenjang Sekolah Dasar Memerlukan Pendekatan Yang Sesuai Dengan Karakteristik Pe." 2(1):180–91.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 1st ed. Jakarta: Rajawali Press.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Administrasi Dan Metode R&D*. BANDUNG: Alfabeta.
- Uno, Hamzah B., and Satria Koni. 2011. *ASSESSMENT PEMBELAJARAN*. 1st ed. edited by D. Ispurwanti. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiantika, Wafa, and Dodi Ahmad Haerudin. 2025. "Efektivitas Model Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Blooket Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Smp Negeri 2 Cikijing." 6(5):8199–8206.