

MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *BLOOKET* DENGAN INTEGRASI NILAI KEISLAMAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Hilda Adelia Rilasanti¹, Usman Yudi², Aning Wida Yanti³, Ni'matus sa'diyah⁴
Pendidikan Matematika^{1,2,3}, Tarbiyah dan Keguruan^{1,2,3}, Universitas Islam Negeri
Sunan Ampel Surabaya^{1,2,3}, MTsN I Lamongan⁴
hildaadeliarila@gmail.com¹, usmanyudiwildan@gmail.com²,
aning.widayanti@uinsa.ac.id³, nikmasadiyah786@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media *Blooket*, dengan penyertaan nilai-nilai Islami, guna meningkatkan capaian belajar matematika siswa di MTsN 1 Lamongan. Pendekatan yang digunakan adalah metode deskriptif dengan analisis kuantitatif, serta dikategorikan sebagai penelitian eksperimen semu (quasi experimental) melalui desain *One-Shot Case Study* pada satu kelas yang menerima intervensi pembelajaran PBL dan evaluasi akhir menggunakan aplikasi Blooket. Nilai-nilai Islami diintegrasikan melalui aktivitas berdoa, tadarus, serta pembiasaan perilaku disiplin sepanjang proses belajar. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan PBL dengan bantuan Blooket serta nilai Islami mampu menumbuhkan motivasi, gairah belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, sekaligus memberikan dampak positif pada pembentukan karakter keagamaan siswa. Meskipun demikian, variasi capaian belajar siswa menunjukkan kebutuhan akan bimbingan tambahan dan penguatan metode pembelajaran supaya kombinasi teknologi dan nilai Islami dapat menghasilkan efek yang lebih maksimal. Temuan ini menegaskan bahwa media Blooket dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sedangkan PBL membangun dasar berpikir kritis dan pemahaman konsep. Secara keseluruhan, penerapan PBL berbantuan Blooket yang terintegrasi nilai Islami efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan potensi prestasi belajar siswa, sekaligus menanamkan kedisiplinan dan karakter religius.

Kata Kunci: Problem Based Learning; Blooket, Nilai Islam, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berlangsung secara sistematis dan terencana untuk mengembangkan potensi individu, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu membentuk kemampuan berpikir, berperilaku, dan bertindak yang dibutuhkan agar

mampu beradaptasi dengan tantangan kehidupan serta berkontribusi dalam pembangunan masyarakat. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses pendidikan. Oleh karena itu, dalam konteks penelitian ini, pilihan model pembelajaran dan metode yang tepat sangat penting untuk mempengaruhi factor utama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun, selama proses pembelajaran berlangsung, berbagai hambatan masih sering muncul. Tantangan yang sering dihadapi siswa berupa kesulitan” siswa dalam memahami dan menguasai isi pelajaran. Kondisi ini menyebabkan pencapaian belajar yang rendah, khususnya pada bidang studi yang bersifat abstrak, seperti halnya matematika. Masalah ini biasanya timbul karena pendekatan pembelajaran masih berpusat pada pengajaran (*teacher-centered*), yang membentuk siswa cenderung tidak aktif dan kurang terlibat dalam proses berpikir. Hasilnya, perkembangan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengatasi masalah belum mencapai tingkat optimal.

Kondisi yang sama juga terlihat di MTsN 1 Lamongan sebagai lokasi penelitian, di mana proses pembelajaran matematika masih menghadapi beberapa kendala. Meskipun demikian, madrasah ini memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan sekolah umum, yakni adanya perpaduan antara pembelajaran akademik dan pembinaan karakter Islami. Melalui berbagai kegiatan seperti shalat dhuha, tadarus Al-Qur'an yang suratnya ditentukan setiap kelasnya msing-masing, doa bersama sebelum pelajaran dimulai, serta pembiasaan sikap disiplin dan tanggung jawab, Lembaga pendidikan ini mendorong pengembangan nilai-nilai spiritual dan moral pada siswa. Sebagai hasil dari upaya tersebut, diharapkan pembelajaran di MTsN 1 Lamongan dapat mengintegrasikan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan nilai spiritual secara harmonis.

Matematika memiliki posisi krusial dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang logis, analitis, dan terstruktur. Meski begitu, dalam praktiknya, sejumlah besar siswa masih menganggap pelajaran ini sebagai subjek yang rumit dan penuh tantangan. Kondisi ini mendorong para pendidik untuk mengadopsi metode pengajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif, inovasi, serta kemampuan siswa untuk belajar mandiri. Salah satu strategi efektif yang bisa diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL). Berdasarkan penjelasan Kamdi

(2007), PBL adalah metode pendidikan yang memosisikan siswa sebagai inti dari proses belajar melalui pendekatan penyelesaian masalah yang bersifat ilmiah. Melalui cara ini, siswa tidak hanya mendapatkan wawasan tentang topik yang sedang dipelajari, tetapi juga diasah dengan tujuan memperdalam kemampuan berpikir kritis serta mengembangkan kemampuan praktis dalam mengatasi berbagai permasalahan.

Sejalan dengan itu, Ibrahim dan Nur (2000:13) serta Ismail (2002:1) dalam Rusman (2014:243) menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam model *Problem Based Learning* terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasi siswa untuk belajar, (3) membimbing pengalaman individual atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan masalah. Setiap tahapan dalam model ini saling berkaitan untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pada sintaks pertama, yaitu orientasi siswa pada masalah, guru membuka pembelajaran dengan salam, doa bersama, serta pembacaan Al-Qur'an atau Asmaul Husna. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai pengantar pembelajaran, tetapi juga menjadi bentuk integrasi nilai-nilai Islami seperti pembiasaan religius, kedisiplinan beribadah, serta pembentukan karakter spiritual siswa. Setelah kegiatan tersebut, guru menyajikan permasalahan kontekstual terkait luas permukaan dan volume tabung serta kerucut melalui media Power Point, kemudian memberikan pertanyaan pemantik yang menghubungkan konsep hubungan antara matematika dan kehidupan nyata siswa, misalnya mengapa tangki air berbentuk tabung atau mengapa tumpeng berbentuk kerucut. Sintaks kedua adalah mengorganisasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, di mana guru mengelompokkan mereka ke dalam tim kecil, membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta membimbing mereka memahami petunjuk pengerjaan. Tahap ini bertujuan menumbuhkan sikap kerja sama, saling menghargai, dan tanggung jawab dalam tim. Sintaks ketiga, yaitu membimbing pengalaman individual atau tim, dilaksanakan dengan mendorong siswa untuk berdiskusi dan menemukan solusi atas permasalahan dalam LKPD dengan bimbingan guru. Guru memastikan seluruh siswa berpartisipasi aktif dan memahami langkah-langkah pemecahan masalah. Sintaks keempat adalah mengembangkan dan menyampaikan hasil karya,

di mana setiap tim akan menyampaikan hasil kerjanya kepada teman-temannya. Kelompok lain memberikan komentar atau saran, sedangkan guru memberikan apresiasi dan meluruskan konsep yang kurang tepat. Sintaks kelima, yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, dilakukan dengan mengevaluasi proses diskusi dan hasil dalam menyelesaikan masalah. Pada langkah ini, guru memanfaatkan *Blooket* sebagai media kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan. Selain itu, siswa juga diarahkan untuk membuat produk kreatif seperti pantun atau puisi sebagai bentuk pembelajaran berdiferensiasi. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi, pembacaan hamdalah, dan salam penutup sebagai bagian dari pembiasaan religius madrasah.

Berdasarkan karakteristik tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran matematika di MTsN 1 Lamongan dirancang tidak hanya untuk membentuk kemampuan menilai dan menganalisis secara kritis oleh siswa, tetapi juga selaras dengan visi madrasah dalam menanamkan nilai-nilai Islami. Hal ini diwujudkan melalui perpaduan antara sintaks PBL, pembiasaan religius khas madrasah, serta pemanfaatan media digital interaktif *Blooket*. Dengan demikian, setiap langkah pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi akademik, melainkan juga penguatan karakter spiritual dan sosial peserta didik.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar. Melalui model ini, peserta didik dihadapkan pada masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mereka terdorong untuk memanfaatkan pengetahuan yang sudah dimiliki serta mencari informasi tambahan dari berbagai sumber guna menemukan solusi (Lidnillah). Penerapan PBL yang dikombinasikan dengan media *Blooket* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini karena PBL memulai pembelajaran dengan memperkenalkan masalah, yang menstimulasi siswa untuk menggali informasi dan secara aktif menghubungkan pengetahuan lama dengan konsep baru.

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ditandai penggunaan masalah kontekstual yang keinginan dan kesiapan siswa dalam mempelajari materi pelajaran

secara aktif. PBL mengintegrasikan berbagai keterampilan dan pengalaman siswa melalui kerja sama dalam menyelesaikan masalah autentik yang bersifat terbuka. Model ini bertujuan melatih siswa agar dapat berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kurnia, Rifai, Nurhayati, 2015). Selain menerapkan model pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu menjelaskan materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar agar berlangsung lebih efektif (Dewi dkk., 2019). Sejalan dengan itu, Ferry dkk) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan signifikan dalam mendorong motivasi peserta didik, yang pada gilirannya membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Selain menentukan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran interaktif turut berperan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. *Blooket* adalah salah satu platform permainan edukatif berbasis daring yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kuis interaktif yang menyenangkan, jadi siswa tidak hanya belajar tetapi juga bisa dengan bermain. *Blooket* menawarkan berbagai metode permainan, sebanyak 14 variasi, sehingga siswa tetap termotivasi dan tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, *Blooket* digunakan sebagai media untuk melakukan evaluasi hasil belajar siswa dengan tes yang hanya dilakukan satu kali di akhir pembelajaran.

Blooket merupakan media pembelajaran interaktif berbasis web yang hadir sejak tahun 2020 dalam bentuk game-kuis, dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Platform ini menyediakan beragam mode permainan yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memilih serta merasakan pengalaman belajar yang berbeda dan lebih menyenangkan. *Blooket*, atau disebut juga “*Blu-Kit*”, dirancang untuk mendukung pembelajaran yang intuitif, menarik, serta mampu menjadikan proses belajar lebih interaktif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Nabila, Dinda Nurhamidah yang berjudul “penerapan *blooket* sebagai media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menengah kejuruan” diperoleh hasil bahwa penggunaan *Blooket* sebagai media digital dapat meningkatkan keterlibatan

dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan respon yang positif terhadap mode permainan interaktif yang disediakan oleh Blooket.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media Blooket memiliki peran positif dalam pembelajaran. Dalam penelitian Anggun Siska Pratiwi, Muhammad Safaruddin Najwa, dan Syailin Nichla Choirin Attalina yang berjudul '*Pengaruh Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas 4 di SDN 1 Krasak*', ditemukan bahwa penggunaan *Blooket* mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih bersemangat dan aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penelitian Nani Nur'aeni (2023) dengan judul '*Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket*' juga menunjukkan hal serupa. Hasilnya memperlihatkan bahwa penerapan model kooperatif TGT yang memanfaatkan *Blooket* lebih berdampak pada peningkatan motivasi belajar dibandingkan hasil belajar, dengan efektivitas yang termasuk sangat tinggi. Temuan-temuan ini memperkuat bukti bahwa *Blooket* dapat menghadirkan pembelajaran yang menarik sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memperlihatkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh media *Blooket* dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sekaligus meningkatkan prestasi belajar mereka. Selain itu, diharapkan pembelajaran ini mampu membangun siswa lebih aktif, antusias, dan tidak merasa jenuh selama proses belajar. Penelitian ini juga diinginkan untuk menjadi contoh atau referensi bagi guru lain untuk menerapkan metode pembelajaran yang menarik, relevan dengan perkembangan zaman, serta memanfaatkan teknologi secara efektif di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan rancangan *One-Shot Case Study*. Dalam rancangan tersebut, subjek penelitian hanya diberikan intervensi satu kali tanpa pretest atau kelompok kontrol, diikuti oleh pemberian posttest. Di sini, satu kelas berperan sebagai kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan

penerapan model PBL dengan bantuan media *Blooket*. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Lamongan yang beralamat di Jalan Veteran No. 36, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, dengan menyesuaikan jadwal kegiatan pembelajaran matematika pada materi Luas Permukaan dan Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung (Tabung dan Kerucut).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTsN 1 Lamongan tahun pelajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kelas yang terpilih sebagai sampel penelitian adalah kelas VII G yang berjumlah 28 siswa. Kelas ini dipilih karena memiliki karakteristik yang heterogen dan dianggap mewakili populasi secara proporsional, serta memiliki kesiapan dalam penggunaan media digital *Blooket* selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kelas VII G berperan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar berbentuk kuis digital melalui aplikasi *Blooket*. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator Kompetensi Dasar (KD) pada materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi lengkung (tabung dan kerucut). Tes diberikan sekali (*posttest*) setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Skor yang diperoleh siswa dari hasil kuis digital dijadikan sebagai data utama dalam menilai capaian hasil belajar, dengan rentang nilai antara 0 hingga 100.

Prosedur penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi persiapan, pelaksanaan, pemberian *posttest*, dan analisis data. Tahap persiapan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran berdasarkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang terintegrasi nilai-nilai Islami serta penyusunan soal kuis digital melalui aplikasi *Blooket*. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran di kelas VII G menggunakan model PBL berbantuan *Blooket*, dimulai dari kegiatan orientasi siswa pada masalah, pengorganisasian kelompok belajar, bimbingan penyelidikan, penyajian hasil karya, hingga evaluasi menggunakan media *Blooket*. Selanjutnya, tahap pemberian *posttest* dilakukan setelah seluruh

sintaks pembelajaran selesai untuk mengukur tingkat penguasaan materi oleh siswa. Tahap terakhir yaitu pengumpulan dan analisis data, di mana skor hasil posttest yang diperoleh dari aplikasi *Blooket* dikumpulkan dan dianalisis untuk menggambarkan capaian hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dari hasil posttest dianalisis menggunakan statistik deskriptif, meliputi perhitungan nilai rata-rata (mean), median, modus, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Selain itu, dihitung pula persentase ketuntasan belajar siswa, yaitu perbandingan antara jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan total jumlah siswa dalam kelas. KKM yang berlaku di MTsN 1 Lamongan adalah 85. Analisis statistik deskriptif ini digunakan untuk menilai sejauh mana efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islami terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa.

Tabel 1. Desain *One-Shot Case Study*

Kelompok	Perlakuan (X)	Tes (O)
Eksperimen	Penerapan Model PBL Berbantuan Blooket dalam pembelajaran di kelas	Posttest Hasil Belajar (Via Blooket)

Keterangan :

X = Perlakuan, yaitu proses pembelajaran yang menerapkan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *Blooket*.

O = Tes hasil belajar (*posttest*) yang diberikan sekali di akhir pembelajaran dalam bentuk kuis di *Blooket*.

Tidak ada pretest dan tidak ada tim kontrol karena desainnya *One-Shot Case Study*.

C. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 1 Lamongan, tepatnya di kelas VII G, pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan (2×40 menit) dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket* pada materi Luas Permukaan dan Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung (Tabung dan Kerucut). Seluruh kegiatan dilakukan di ruang kelas yang telah dilengkapi perangkat digital,

dan dipandu langsung oleh guru mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk melihat keterlibatan siswa selama pembelajaran serta mengukur hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

Pembelajaran matematika pada topik luas permukaan dan volume bangun ruang sisi lengkung, seperti tabung dan kerucut, diterapkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang di bantu dengan media interaktif Blooket. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya dalam tujuan memperkuat konsep dan kemampuan siswa dalam menghadapi permasalahan tetapi juga untuk membentuk karakter yang religius, disiplin, dan kreatif. Dalam pelaksanaannya, siswa mengikuti tahapan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) secara sistematis, mulai dari pengenalan masalah hingga tahap evaluasi melalui media interaktif. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari setiap sintaks yang diterapkan.

Pada sintaks pertama, Proses pembelajaran diawali dengan salam dari guru, kemudian siswa diperkenalkan pada permasalahan sebagai fokus pembelajaran, doa bersama, serta pembacaan Al-Qur'an yang telah disepati oleh tiap kelas masing-masing atau Asmaul Husna. Suasana kelas menjadi tenang dan penuh perhatian, karena kegiatan ini bukan hanya menjadi pembuka pelajaran, tetapi juga menanamkan disiplin ibadah, kedisiplinan, dan karakter spiritual pada siswa. Setelah itu, guru menyajikan masalah kontekstual melalui media Power Point, misalnya menanyakan mengapa tangki air berbentuk tabung atau mengapa tumpeng berbentuk kerucut, sehingga siswa mulai mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari. Guru membagikan pertanyaan pemantik yang mendorong rasa ingin tahu, membuat siswa termotivasi sebagai sarana menemukan solusi baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam kelompok.



Gambar 1. Suasana siswa mengikuti doa dan pemaparan masalah awal oleh guru.

Pada sintaks kedua, mengorganisasikan peserta didik, siswa dibagi ke tim kecil dan diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Setiap kelompok didorong untuk bekerja sama, saling menghargai, dan membagi tanggung jawab dalam mengerjakan soal. Guru berkeliling kelas, memantau interaksi antar siswa, dan memberikan arahan bila ada kebingungan. Pada tahap ini terlihat bagaimana nilai kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin mulai terbentuk, karena siswa belajar untuk mendengarkan pendapat teman dan menyepakati strategi penyelesaian masalah bersama.



Gambar 2. Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil saat mengerjakan LKPD.

Pada sintaks ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, suasana kelas menjadi lebih aktif. Siswa mendiskusikan LKPD, mencoba mencari jawaban sendiri, dan membandingkan hasil kerja kelompok dengan konsep yang diajarkan. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan petunjuk bila diperlukan, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi. Beberapa siswa tampak antusias mengajukan pertanyaan, mencoba menggambar bangun ruang, atau menghitung secara mandiri sebelum mempresentasikan jawaban kelompok.



Gambar 3. Siswa mendiskusikan LKPD dengan bimbingan guru.

Tahap keempat, mengembangkan dan menyampaikan hasil karya, membawa dinamika kelas ke puncaknya. Setiap tim menyampaikan hasil diskusi kepada teman-temannya, sementara tim yang lain memberikan komentar atau masukan. Suasana menjadi interaktif dan penuh diskusi, di mana guru memberi apresiasi terhadap usaha siswa dan meluruskan kesalahan konsep. Pada tahap ini,

kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan keberanian siswa dalam menyampaikan ide terlihat meningkat.



Gambar 4. Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan teman-temannya.

Pada sintaks Kelima, meninjau dan mengevaluasi langkah-langkah guru dalam menyelesaikan masalah, guru mengevaluasi hasil diskusi dan proses kerja kelompok, kemudian memanfaatkan *Blooket* sebagai media kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa secara menyenangkan. Siswa tampak bersemangat karena kuis berbentuk permainan, namun guru tetap menekankan pentingnya menjawab dengan tepat, bukan hanya cepat. Selain itu, siswa juga diberi kesempatan membuat produk kreatif berupa pantun atau puisi terkait materi, sehingga pembelajaran menjadi berdiferensiasi dan kreatif. Proses diakhiri dengan refleksi, penyimpulan materi, pembacaan hamdalah, dan salam penutup, memperkuat pembiasaan religius di kelas.



Gambar 5. Siswa mengikuti kuis interaktif blooket .

Setelah dilaksanakannya sintaks *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan nilai Islami dan penggunaan media interaktif Blooket, dilakukan posttest untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi lengkung (tabung dan kerucut). Hasil pengerjaan post-test melalui Blooket menampilkan skor tiap siswa sekaligus mencerminkan tingkat partisipasi, motivasi, dan keterlibatan mereka selama pembelajaran. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis pencapaian hasil belajar secara menyeluruh sekaligus mengevaluasi efektivitas penerapan PBL dengan media interaktif.



Gambar 6. Hasil pengerjaan melalui Media *Blooket*

Untuk mengevaluasi pencapaian belajar siswa setelah diterapkannya sintaks PBL dengan dukungan media interaktif *Blooket*, dilakukan pengumpulan data melalui posttest. Nilai post-test diperoleh dari hasil kuis yang terdiri dari 6 soal. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sehingga nilai maksimal adalah 6. Nilai akhir siswa dihitung berdasarkan jumlah jawaban benar dan kemudian dikonversi ke skala 100 menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{6} \times 100$$

Nilai yang diperoleh siswa dari hasil *posttest* kemudian dikonversi ke skala 0–100 dan digunakan sebagai dasar untuk menganalisis pencapaian hasil belajar secara keseluruhan sekaligus mengevaluasi efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Blooket*.

Untuk memperoleh gambaran umum mengenai hasil belajar siswa, dilakukan analisis statistik deskriptif yang mencakup perhitungan nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata (mean), median, modus, dan standar deviasi. Hasil analisis deskriptif tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Posttest Siswa

Statistik	Nilai
Jumlah siswa	28
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	40
Rata-rata (mean)	67,21
Median	69,50
Modus	42, 58, 80
Standar deviasi	14,55
Jumlah siswa tuntas	13
Persentase ketuntasan	46,43%

Dalam studi ini, statistik deskriptif digunakan untuk menilai dan memberikan gambaran umum tentang hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media *Blooket* yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami. Analisis deskriptif meliputi perhitungan nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, serta nilai maksimum dan minimum, serta persentase ketuntasan belajar. Rata-rata digunakan untuk menunjukkan tingkat pencapaian umum siswa, median menggambarkan posisi nilai tengah dari seluruh data, sementara modus menampilkan nilai yang paling sering muncul. Adapun standar deviasi berfungsi untuk mengetahui tingkat penyebaran nilai siswa terhadap rata-rata hasil belajar. Hasil dari analisis ini menjadi acuan dalam menilai efektivitas penerapan model PBL berbantuan *Blooket* dengan integrasi nilai Islami sebagai indikator kemajuan belajar peserta didik.

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa hasil *posttest* siswa memiliki variasi nilai yang cukup luas. Dari total 28 siswa, nilai yang paling tinggi yang dicapai adalah 90, sedangkan nilai yang paling rendah sebesar 40. Rata-rata (mean) nilai siswa mencapai 67,21, sementara median sebesar 69,50 menunjukkan Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah 70. Nilai-nilai yang sering muncul, yakni 42, 58, dan 80, memperlihatkan adanya konsentrasi skor tertentu dalam pencapaian belajar siswa.

Agar informasi dapat tersampaikan dengan lebih jelas terhadap pencapaian hasil belajar siswa, nilai *posttest* selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategori predikat. Pengelompokan ini menggunakan standar penilaian yang umum dalam pendidikan, yaitu empat tingkatan predikat: Sangat Baik, Baik, Cukup, dan Kurang. Dengan cara ini, dapat terlihat distribusi capaian siswa dalam tiap kategori secara lebih sistematis. Adapun distribusi hasil belajar siswa berdasarkan kategori predikat disajikan pada Tabel 3 berikut. Adapun rincian rentang nilai dan predikatnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kategori Predikat

No	Predikat	Jumlah siswa	Persentase
90 - 100	Sangat Baik	1	3,57%
80 - 89	Baik	4	14,29%
70 - 79	Cukup	8	28,57%
< 70	Kurang	15	53,57%
Jumlah	-	28	100

Berdasarkan data di Tabel 3, sebagian besar siswa, yakni 15 orang (53,57%), masuk ke kategori Kurang karena skor mereka di bawah 70. Kemudian, 8 siswa (28,57%) berada di kategori Cukup, sedangkan 4 siswa (14,29%) termasuk kategori Baik. Hanya 1 siswa (3,57%) yang berhasil mencapai kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa kebanyakan peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 85) yang sudah diputuskan oleh sekolah. Walaupun ada beberapa siswa yang berprestasi Baik dan Sangat Baik, lebih dari separuh siswa masih butuh pendalaman konsep dan latihan ekstra untuk menguasai materi luas permukaan serta volume bangun ruang sisi lengkung (tabung dan kerucut) dengan baik.

Berdasarkan hasil evaluasi akhir, rata-rata nilai hasil posttest siswa setelah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Blooket* adalah 67,21, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 85. Hasil ini menunjukkan bahwa secara umum, sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kemampuan baik dalam memahami konsep, sementara sebagian lainnya memerlukan penguatan konsep dan latihan lebih intensif. Observasi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa beberapa siswa cenderung menjawab soal secara terburu-buru karena sifat kompetitif dari media *Blooket*, sehingga lebih berfokus pada kecepatan untuk menang daripada ketelitian dalam memahami materi.

Meskipun penggunaan *Blooket* terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa, hasil belajar yang dicapai belum sepenuhnya mencerminkan pemahaman mendalam terhadap materi. Hal ini disebabkan oleh sifat kompetitif dari permainan, yang lebih menekankan kecepatan menjawab daripada ketelitian dalam memahami konsep. Beberapa siswa bahkan cenderung terburu-buru dalam menjawab soal karena motivasi untuk menang lebih dominan dibandingkan keinginan memahami materi secara konseptual. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabila (2024), yang menyatakan bahwa *Blooket* efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, namun belum memberikan dampak optimal terhadap penguasaan materi. Penelitian Rahmawati dan Yusuf (2023) juga mendukung hal ini, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan

digital lebih berperan dalam meningkatkan semangat belajar daripada memperdalam pemahaman konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan penguatan konsep, pembiasaan berpikir kritis, serta pendampingan guru yang lebih intensif agar penggunaan media seperti Blooket tidak hanya menumbuhkan antusiasme, tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Blooket* yang dikombinasikan dengan nilai-nilai Islami berpotensi meningkatkan hasil belajar sekaligus menanamkan kedisiplinan, inisiatif pribadi, dan kemampuan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) fokus terhadap penyajian masalah kontekstual sebagai titik awal untuk mendorong siswa agar dapat berpikir kritis, menggali konsep, serta mengembangkan pengetahuan secara mandiri maupun dalam kelompok. Dalam penerapan PBL, siswa didorong untuk aktif mencari solusi, berdiskusi, serta melatih siswa dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah pada materi yang membutuhkan penguasaan konsep mendalam, misalnya luas permukaan dan volume bangun ruang. Penggunaan media Blooket dalam pembelajaran PBL memberikan peran penting khususnya pada tahap evaluasi dan penguatan materi. Sebagai platform kuis interaktif yang berbentuk permainan, *Blooket* mampu meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus memotivasi persaingan positif. Media ini juga memungkinkan pengujian pemahaman konsep siswa secara langsung melalui soal-soal yang relevan dengan materi yang telah dipelajari, serta menyediakan umpan balik instan berupa skor dan peringkat yang membantu guru melakukan evaluasi dengan cepat. Selain itu, *Blooket* mendorong terjadinya kolaborasi dan kompetisi yang sehat antar siswa, baik dalam bentuk individu maupun kelompok, yang sesuai dengan prinsip PBL yang menekankan pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama. Oleh karena itu, penggunaan *Blooket* dan PBL saling melengkapi, di mana PBL membentuk dasar berpikir kritis dan pemahaman yang mendalam, sedangkan *Blooket* memperkuat proses pembelajaran dengan evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, sehingga secara keseluruhan mampu mendorong semangat belajar serta prestasi akademik siswa secara optimal.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didampingi oleh media *Blooket* serta pengintegrasian nilai-nilai Islami dalam pengajaran matematika di MTsN 1 Lamongan berdampak positif pada peningkatan motivasi, partisipasi aktif, dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Penguatan nilai Islami melalui aktivitas seperti berdoa, tadarus, dan pembiasaan perilaku beragama turut berkontribusi dalam membangun karakter disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran pada kalangan peserta didik. Meskipun kemajuan terjadi dalam pencapaian belajar, hasil tersebut belum sepenuhnya mencapai standar izin yang ditentukan. Temuan ini membuktikan bahwa *Blooket* berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran dengan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif, namun siswa tetap membutuhkan pendampingan serta penguatan materi agar dapat menguasai konsep secara lebih dalam. Oleh karena itu, fungsi guru menjadi krusial dalam memberikan bimbingan serta metode pengajaran tambahan supaya pendekatan yang menyenangkan ini benar-benar efektif meningkatkan prestasi belajar. Secara umum, penerapan PBL dengan bantuan *Blooket* terbukti cukup ampuh dalam memperbaiki hasil belajar sambil menanamkan nilai-nilai karakter Islami

Daftar Pustaka

- Anggraheni, M., Zuhri, M. S., & Sumarmiyati, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Waktu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Satuan Waktu. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 253-264.
- Hakim, M. A. A., Sunarto, S., & Totalia, S. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS dalam Mata Pelajaran Ekonomi di Sma N 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 2(2).
- Hotimah, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.
- Khakim1, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022, 2(2), 347-358.

- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan model pembelajaran Arrange berbantu media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Bejarum. *Jurnal Sustainable*, 6(2), 650-656.
- Linggi, N. S. (2023). model problem based learning berbantuan blooket untuk meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV.
- Lubis, M.A., & Azizan, N. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika di SMP Muhammadiyah 07 Medan Perjuangan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 6(02), 150-163
- Mazlin, M., Al Idrus, A., Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Model Problem Based Learning Berbantuan Booklet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X MA Darul Ihsan Lelong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1775-1782.
- Muhammad Ali Rif'an Fauzi 1, S. A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Game Edukatif dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biolog. *Jurnal Biologi Volume: 1, Nomor 3, 2023, Hal: 1-11*.
- Nabila1, D. N. (2024). Penerapan Blooket sebagai Media Digital terhadap Pembelajaran Bahasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Nabila, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Blooket terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 9(2), 55–63.
- Prastianto, L. P. (n.d.). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbantuan Alat Evaluasi Blooket. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 9(2).
- Rahayu, S. T., Saputra, D. S., & Susilo, S. V. (2019, October). Pentingnya model problem based learning dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 448-454).
- Rahmawati, L., & Yusuf, M. (2023). *Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika: Dampaknya terhadap Motivasi dan Pemahaman Konseptual*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 44–52.
- Sari1Jasiah, M. (2025). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*.

- Septa Devi Auliatul Alifah¹, S. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning(PBL) Berbantuan Media 3D Watercycle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Kasreman 1 Kasreman. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.
- Wulandari, F., Wahyuni, S., & Setyowati, R. (2022). Pengaruh Media Booklet terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2071-2080.