

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh Della Puspita Sari NIM 2122283 dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Blooket terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Laboratorium UIN Bukittinggi”**. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 1448 H / 2026 M.

Penelitian ini dilakukan karena masih rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Fiqih. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media yang menarik menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa jenuh, dan kurang antusias selama kegiatan belajar berlangsung. Di sisi lain perkembangan teknologi memberikan berbagai alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Blooket*, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan yaitu *one group pretest posttest design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII MTs Laboratorium UIN Bukittinggi yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 12 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *total sampling*. Penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu media pembelajaran *Blooket* (X) sebagai variabel bebas, sedangkan variabel terikat (Y) adalah minat belajar siswa. Data diperoleh melalui penyebaran angket yang berisi 20 butir pernyataan, kemudian dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Blooket* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikan 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, hasil rekapitulasi menunjukkan perbandingan minat belajar siswa. Pada *pre-test* rata-ratanya adalah 68 dengan nilai tertinggi (Max) mencapai 82 dan nilai terendah (Min) 56. Pada *Pos-test*, rata-ratanya meningkat menjadi 78 dengan standar, nilai maksimum (85), dan nilai minimum (Min) 73. dan berdasarkan grafik pada bab pembahasan terlihat bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah diterapkannya media pembelajaran *Blooket*. Dengan demikian, berdasarkan hipotesis yaitu H_a diterima H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media *blooket* dibandingkan sebelum penerapannya.

Kata Kunci: *Blooket*, Minat Belajar

ABSTRACT

This thesis was written by Della Puspita Sari (Student ID: 2122283) entitled **“The Effect of Using Blooket-Based Learning Media on Students' Learning Interest in Fiqh Subjects MTs Laboratorium UIN Bukittinggi”**. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sjech M. Djamil Djambek State Islamic University (UIN) Bukittinggi, 1448 H / 2026 CE.

This research was conducted due to the low level of students' interest in learning Fiqh. The teacher-centered learning process and the limited use of engaging learning media caused students to become passive, easily bored, and less enthusiastic during the learning process. Meanwhile, technological advancements have provided various alternative learning media capable of creating a more interactive learning environment. One of these media is Blooket, a game-based learning platform designed to increase students' engagement in the learning process. Therefore, this study aimed to determine the effect of using Blooket-based learning media on students' learning interest in Fiqh subjects.

This study employed a quantitative research approach using an experimental method with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. The population consisted of all seventh-grade students of MTs Laboratory UIN Bukittinggi, comprising one class with a total of 12 students. The sample was selected using the *total sampling* technique. The study involved two variables: Blooket-based learning media (X) as the independent variable and students' learning interest (Y) as the dependent variable. Data were collected through a questionnaire consisting of 20 statements and analyzed using the *Paired Sample t-test*.

The results of the study indicate that the use of Blooket-based learning media has a significant effect on students' interest in learning. This is indicated by a p-value of 0.001, which is less than 0.05. Additionally, the summary results show a comparison of students' interest in learning: in the pre-test, the average was 68, with a maximum score (Max) of 82 and a minimum score (Min) of 56. In the post-test, the average increased to 78, with a maximum score of 85 and a minimum score of 73. Based on the graph in the discussion chapter, it is evident that all indicators improved after the implementation of the Blooket learning medium. Thus, it can be concluded that students' interest in learning increased after using the Blooket medium compared to before its implementation of the *Blooket* learning platform. Thus, it can be concluded that students' interest in learning increased after using Blooket compared to before its implementation.

Keywords: *Blooket*, Interest in Learning

المخلص

أُعِدَّتْ هذه الرسالة العلمية من قِبَل دِلَا فوسبيتَا ساري، رقم القيد ٢١٢٢٢٨٣، بعنوان «تأثير استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على بلوكيت في اهتمام الطلاب بالتعلّم في مادة الفقه في المدرسة المتوسطة الإسلامية المختبرية التابعة لجامعة الشيخ محمد جميل جمبيك الإسلامية الحكومية بوكيتنغي». وهي من إعداد قسم التربية الإسلامية، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة الشيخ محمد جميل جمبيك الإسلامية الحكومية

بوكيتنغي، سنة ١٤٤٨ هـ / ٢٠٢٦ م

أُجريت هذه الدراسة بسبب انخفاض اهتمام الطلاب بالتعلّم أثناء دراسة مادة الفقه. إذ إن عملية التعليم التي لا تزال تتركز على المعلم، إلى جانب قلة استخدام الوسائل التعليمية المشوقة، تجعل الطلاب يميلون إلى السلبية، ويشعرون بالملل بسهولة، ويقل حماسهم أثناء عملية التعلّم. ومن ناحية أخرى، يوفر تطور التكنولوجيا بدائل متنوعة للوسائل التعليمية التي يمكن أن تخلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً. ومن الوسائل التي يمكن الاستفادة منها وسيلة بلوكيت، وهي منصة تعليمية قائمة على الألعاب صُممت لزيادة مشاركة الطلاب وانخراطهم في عملية التعلّم. ولذلك، تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على بلوكيت في اهتمام

الطلاب بالتعلّم في مادة الفقه

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي بطريقة البحث التجريبي، بتصميم المجموعة الواحدة للاختبار القبلي والاختبار البعدي. وشمل مجتمع البحث جميع طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية المختبرية التابعة لجامعة الشيخ محمد جميل جمبيك الإسلامية الحكومية بوكيتنغي، ويتكون من فصل واحد يضم اثني عشر طالباً. وتم اختيار العينة باستخدام أسلوب العينة الكلية. وتتكون هذه الدراسة من متغيرين، وهما الوسيلة التعليمية بلوكيت (س) بوصفها المتغير المستقل، واهتمام الطلاب بالتعلّم (ص) بوصفه المتغير التابع. وُجمعت البيانات من خلال توزيع استبانة تتكون من عشرين عبارة، ثم حُللت البيانات باستخدام اختبار «ت» للعينات

المزدوجة

أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الوسيلة التعليمية القائمة على بلوكيت له تأثير دال إحصائياً في اهتمام الطلاب بالتعلّم. ويتضح ذلك من قيمة الدلالة البالغة ٠,٠٠١، وهي أصغر من ٠,٠٥. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج التلخيص وجود فرق في مستوى اهتمام الطلاب بالتعلّم؛ ففي الاختبار القبلي بلغ المتوسط ٦٨، وبلغت أعلى قيمة ٨٢ وأدنى قيمة ٥٦. أما في الاختبار البعدي، فقد ارتفع المتوسط إلى ٧٨، وبلغت أعلى قيمة ٨٥ وأدنى قيمة ٧٣. واستناداً إلى الرسم البياني الوارد في باب المناقشة، يتضح أن جميع المؤشرات شهدت زيادة بعد تطبيق الوسيلة التعليمية القائمة على بلوكيت. وبناءً على فرضية البحث، فقد قُبِلت الفرضية البديلة ورُفِضت الفرضية الصفرية (ح₀)، وبذلك يمكن الاستنتاج أن اهتمام الطلاب بالتعلّم قد ازداد بعد استخدام (ح_a)

الكلمات المفتاحية: بلوكيت، اهتمام الطلاب بالتعلّم