

**EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI BERBASIS *BLOOKET*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
AL – QUR’AN HADITS DI MAN 1 CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan



Oleh
MUHAMAD RIDWAN
NIM. 2108101101

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
1446 H/2025 M**

ABSTRAK

**Muhamad Ridwan : Efektivitas Metode Gamifikasi Berbasis *Blooket*
Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Al – Qur'an Hadits Di MAN 1 Cirebon**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits akibat metode pembelajaran konvensional yang masih dominan serta kurang memanfaatkan platform pembelajaran digital di MAN 1 Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan subjek sebanyak 36 siswa kelas XI-8, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa skor rata-rata N-Gain mencapai 0,7153 atau setara dengan 71,53% yang termasuk dalam kategori sedang ke tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penerapan *Blooket*. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, *leaderboard*, dan *feedback* langsung berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan *Blooket* sebagai alternatif metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya dalam pengajaran pendidikan agama. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan gamifikasi pada mata pelajaran lain atau dalam lingkungan madrasah berbeda guna memperluas kajian efektivitasnya.

Kata kunci: Gamifikasi, *Blooket*, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadits, Pembelajaran Digital

ABSTRACT

Muhamad Ridwan: Effectiveness of the Blooket-Based Gamification

Method on Student Motivation in Learning

Al-Qur'an Hadith at MAN 1 Cirebon

This study was motivated by the low motivation of students to learn in the subject of Al-Qur'an Hadith due to conventional learning methods that are still dominant and do not utilize digital learning platforms at MAN 1 Cirebon. This study aims to examine the effectiveness of the Blooket-based gamification approach in increasing the learning motivation of grade XI students. The approach used was a quantitative experiment with a subject of 36 students in class XI-8, and data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and documentation. The results of descriptive analysis showed that the average N-Gain score reached 0.7153 or equivalent to 71.53% which is included in the medium to high category, which indicates a significant increase in learning motivation after the application of Blooket. Gamification elements such as points, challenges, leaderboards, and immediate feedback succeeded in creating a more interactive and fun learning atmosphere, encouraging active participation, and fostering student confidence. This study recommends the use of Blooket as an alternative technology-based interactive learning method, especially in teaching religious education. Future researchers are advised to apply gamification to other subjects or in different madrasah environments to expand the study of its effectiveness.

Keywords: Gamification, Blooket, Learning Motivation, Al – Qur'an Hadith, Digital Learning.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

LEMBAR PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI BERBASIS *BLOOKET*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
AL – QUR’AN HADITS DI MAN 1 CIREBON

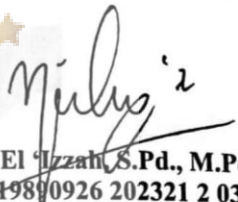
Oleh:

MUHAMAD RIDWAN

NIM. 2108101101

Menyetujui,

Pembimbing I **Pembimbing II**

Dra. Hj Darrotul Jannah, M.Ag. **Neily El Izzah, S.Pd., M.Pd.**
NIP. 19641212 201411 2 001 **NIP. 19890926 202321 2 036**

Mengetahui:

Ketua Jurusan PAI,
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON


Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S., M.Pd.I.
NIP. 19811003 201411 2 002

NOTA DINAS

Kepada Yth
Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, serta koreksi terhadap penelitian skripsi kepada mahasiswa yang bernama:

Nama : MUHAMAD RIDWAN

NIM : 2108101101

Judul : EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI BERBASIS *BLOOKET*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN AL – QUR'AN HADITS DI MAN 1 CIREBON

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Waramatullah Wabarakatuh

Cirebon, 28 Mei 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
Menyetujui,
SYEKH NURJATI CIREBON

Pembimbing I

Pembimbing II


Dra. Hj Darrotul Jannah, M.Ag.
NIP. 19641212 201411 2 001


Neily El Izzah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19890926 202321 2 036

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMAD RIDWAN
NIM : 2108101101
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “EFEKTIVITAS METODE GAMIFIKASI BERBASIS *BLOOKET* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN AL – QUR’AN HADITS DI MAN 1 CIREBON” ini beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan, dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau terdapat klaim terhadap keaslian karya saya ini.



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 28 Mei 2025

Yang menyatakan

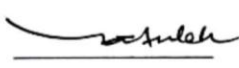
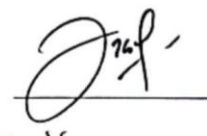
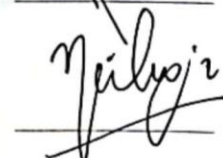
Muhamad Ridwan

2108101101

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Metode Gamifikasi Berbasis *Blooket* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al – Qur’an Hadits Di MAN 1 Cirebon” oleh MUHAMAD RIDWAN, NIM 2108101101, telah di-*munaqosyah*-kan pada hari Rabu, 11 Juni 2025 di hadapan Dewan Penguji dan dinyatakan Lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Tim <i>Munaqosyah</i>	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S., M.Pd.I. NIP. 19811003 201411 2 002	03 - 7 - 2025	
Sekretaris Jurusan Zahrotus Saidah, MA.Pd. NIP. 19870528 201801 2 001	03 - 7 - 2025	
Penguji I Dra. Hj Umamatul Khaeriyah, M.Ag. NIP. 19670706 200112 2 003	19 - 06 - 2025	
Penguji II Zahrotus Saidah, MA.Pd. NIP. 19870528 201801 2 001	25 - 6 - 2025	
Pembimbing I Dra. Hj Darrotul Jannah, M.Ag. NIP. 19641212 201411 2 001	26 - 6 - 2025	
Pembimbing II Neily El 'Izzah, S.Pd., M.Pd. NIP. 19890926 202321 2 036	26 - 6 - 2025	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 19720107 200312 1 001

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas nikmat dan hidayah-Nya serta kelancaran dan kemudahan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suprpto dan Ibu Ponirah yang senantiasa memberikan doa serta dukungan yang tiada henti untuk keberhasilan putra-putrinya. Terima kasih karena selalu berusaha terbaik untuk anak-anaknya. Semoga bapak dan ibu panjang umur, sehat selalu, dan dimudahkan segala urusannya, aamiin.
2. Kakak saya dan adik tercinta. Terima kasih atas dukungan dan semangat yang diberikan, semoga dimudahkan segala urusannya.
3. Kepada Ibu Dr. Siti Maryam Munjiat S.S., M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Dra. Hj Darrotul Jannah, M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan juga Ibu Neily El Izzah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan serta arahan yang diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya.
5. Seluruh Dosen dan staff Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman selama perkuliahan di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
6. Kepada keluarga PAI C angkatan 2021. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan yang tidak mudah ini dan saling memberi dorongan, semoga semua mimpi kita terwujud.
7. Kepada diri sendiri karena telah berjuang dengan hebat. Terima kasih untuk tetap kuat melewati proses yang tidak mudah. Terima kasih karena sudah mengalahkan kemalasan sehingga bisa sampai di titik ini. Terima kasih.

MOTO HIDUP

“Jika orang lain bisa, maka kamu pasti bisa, untuk mendapatkan hal yang serupa, jangan pernah menyerah dan teruslah mencoba”.

“Hiduplah seperti padi, semakin berisi semakin merunduk”.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ١٥

“Haii orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”.



RIWAYAT HIDUP



Nama : Muhamad Ridwan
Tempat, Tanggal Lahir : Bekasi, 25 Mei 2003
Alamat : Kp. Jarakosta Rt 006/Rw 004
Ds. Sukadanau, Cikarang Barat,
Kabupaten Bekasi
Email : Crawfordwann98@gmail.com.
Jumlah Saudara : 4 (Empat)
Nama Bapak : Suprpto
Nama Ibu : Ponirah
Riwayat Sekolah : RA Al'Imaroh
SDIT Al'Imaroh
SMPIT Al'Imaroh
MA Al'Imaroh



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa penulis curahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, para tabi'in dan tabi'atnya yang telah memberikan jalan kebenaran dan teladan bagi semua umat Islam, serta pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kelalaian penulis, hal tersebut karena keterbatasan dan kurangnya pengetahuan yang penulis miliki. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan baru bagi penulis dan pembaca. Proses penyelesaian penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan-bantuan berbagai pihak, baik bantuan moril maupun material. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H Aan Jaelani, M.Ag. Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Saiffudin, M.Ag, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
3. Ibu Dr. Siti Maryam Munjiat, S.S,M.Pd.I. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
4. Ibu Zahrotus Saidah, MA.Pd. sekretaris jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
5. Ibu Dra. Hj Darrotul Jannah, M.Ag. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan berbagai arahan dan masukan serta bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Ibu Neily El Izzah, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan berbagai arahan dan masukan serta bimbingan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

7. Seluruh Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.
8. Staf Tata Usaha Pendidikan Agama Islam UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
9. Bapak Muhaemin, S.Ag., M.Pd.I Kepala Sekolah MAN 1 Kabupaten Cirebon.
10. Guru-guru di MAN 1 Kabupaten Cirebon yang sudah membantu saya dalam penelitian skripsi.
11. Murid –Murid kelas XI 8 di MAN 1 Kabupaten Cirebon yang sudah menjadi informan dalam penelitian ini.

Penulis ini menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan dari segi sisi maupun sistematika penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi bagi para penulis, pembaca serta mampu memperkaya ilmu pengetahuan dan membawa manfaat bagi kita semua.

Cirebon, 28 Mei 2025



Muhamad Ridwan

NIM. 2108101101

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
PENGESAHAN	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTO HIDUP	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Kerangka Teori.....	8
BAB II TINJAUAN TEORI.....	11
A. Motivasi Belajar	11
B. Gamifikasi dalam Pendidikan	22
C. Gamifikasi Berbasis <i>Blooket</i>	31
D. Efektivitas Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar.....	46
E. Pembelajaran Al -Qur'an Hadits.....	49
F. Penelitian Terdahulu	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	66
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	66
B. Waktu dan Tempat Penelitian	66

C. Sumber Data, Populasi dan Sampel	67
D. Variabel Penelitian	70
E. Teknik Pengumpulan Data	70
F. Instrumen Penelitian.....	72
G. Uji Instrumen Penelitian	76
H. Teknik Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	83
A. Deskripsi Hasil Data Angket.....	83
B. Hasil Penelitian	108
C. Pembahasan.....	110
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan	117
B. Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN - LAMPIRAN	126



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	68
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian	69
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Angket	71
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Anngket Instrumen Motivasi Belajar	72
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Angket Gamifikasi Berbasis Blooket.....	72
Tabel 3. 6 Angket Motivasi Belajar	73
Tabel 3. 7 Angket Gamifikasi Berbasis Blooket.....	75
Tabel 3. 8 Validitas Variabel X (Gamifikasi Berbasis Blooket).....	77
Tabel 3. 9 Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar).....	78
Tabel 3. 10 Realibilitas Variabel X (Gamifikasi Berbasis Blooket).....	79
Tabel 3. 11 Realibilitas Variabel Y (Motivasi Belajar).....	80
Tabel 3. 12 Uji Normalitas.....	80
Tabel 3. 13 Statistik Deskriptif	81
Tabel 3. 14 N-Gain Score.....	82
 Tabel 4. 1 Jumlah Sampel Siswa kelas XI MAN 1 Cirebon	 83
Tabel 4. 2 Kategori Skala Likert	83
Tabel 4. 3 Permainan Blooket Membuat Kegiatan Belajar Menjadi Menyenangkan Dan Tidak Membosankan.....	84
Tabel 4. 4 Saya Lebih Antusias Belajar Jika Menggunakan <i>Blooket</i> Dibanding Cara Biasa.....	84
Tabel 4. 5 Saya menikmati setiap sesi pembelajaran yang menggunakan <i>Blooket</i>	85
Tabel 4. 6 Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan <i>Blooket</i>	85
Tabel 4. 7.....	86
Tabel 4. 8 Saya Merasa Pembelajaran Menjadi Lebih Aktif Saat Guru Menggunakan Blooket	86
Tabel 4. 9 Saya Merasa Lebih Terlibat Secara Aktif Dalam Proses Pembelajaran Saat Menggunakan Blooket	87
Tabel 4. 10 Saya Bangga Ketika Berhasil Menjawab Soal Dengan Benar Saat Bermain Blooket	87
Tabel 4. 11 Saya merasa senang jika menjadi pemenang dalam permainan Blooket.....	88
Tabel 4. 12.....	88
Tabel 4. 13 Saya merasa lebih semangat belajar karena bisa bersaing dengan teman lewat Blooket	89

Tabel 4. 14 Saya menjadi lebih fokus belajar saat guru menggunakan Blooket dibanding metode biasa	89
Tabel 4. 15 Saya merasa Blooket membantu saya memahami materi dengan cara yang menyenangkan	90
Tabel 4. 16 Saya dapat mengingat kembali materi pelajaran dengan lebih mudah setelah bermain Blooket	90
Tabel 4. 17 Saya dapat bekerja sama atau berdiskusi dengan teman saat menggunakan Blooket	91
Tabel 4. 18 Saya merasa bahwa Blooket adalah alat bantu belajar yang inovatif dan efektif	91
Tabel 4. 19 Saya mudah memahami soal-soal dalam Blooket karena bahasanya sederhana dan interaktif	92
Tabel 4. 20 Saya merasa tampilan Blooket menarik dan tidak membosankan	92
Tabel 4. 21 Saya merasa Blooket mudah digunakan kapan saja dan di mana saja.....	93
Tabel 4. 22 Saya dapat mengetahui jawaban benar dan salah melalui fitur Blooket	93
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Rata -Rata Gamifikasi Blooket.....	94
Tabel 4. 24 Saya lebih fokus belajar saat guru menggunakan media audio visual dan permainan edukatif	95
Tabel 4. 25 Saya Berusaha Mendapatkan Nilai Terbaik Dalam Pembelajaran	Al-
Qur'an Hadits	95
Tabel 4. 26 Saya mudah merasa bosan jika guru menyampaikan materi secara monoton.....	96
Tabel 4. 27 Ketika guru menjelaskan materi saya berbicara dengan teman	96
Tabel 4. 28 Saya mencatat poin-poin penting selama pembelajaran berlangsung.....	97
Tabel 4. 29 Saya rajin mengerjakan tugas Al-Qur'an Hadis yang diberikan oleh guru	97
Tabel 4. 30 Saya merasa mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sangat bermanfaat.....	98
Tabel 4. 31 Saya merasa putus asa saat tidak dapat memahami materi pembelajaran dari guru.....	98
Tabel 4. 32 Saya yakin bahwa untuk meraih cita-cita saya harus belajar dengan sungguh-sungguh	99
Tabel 4. 33 Saya berusaha mempertahankan nilai baik yang sudah saya capai.....	99

Tabel 4. 34 Saya mempraktikan di kehidupan sehari - hari materi pelajaran yang didapatkan dari guru.....	100
Tabel 4. 35 Saya Merasa Senang Ketika Guru Al-Qur'an Hadis Memberikan Apresiasi Karena Menjawab Dengan Benar	100
Tabel 4. 36 Saya Merasa Termotivasi Ketika Guru Mengumumkan Nilai Tertinggi Di Kelas	101
Tabel 4. 37 Saya Merasa Senang Jika Guru Menilai Hasil Pekerjaan Rumah (PR).....	101
Tabel 4. 38 Saya Dapat Menyelesaikan Tugas Al-Qur'an Hadis Dengan Baik Ketika Belajar Di Kelas Yang Nyaman	102
Tabel 4. 39 Ruangan Yang Tidak Bising Membuat Saya Bersemangat Dalam Belajar	102
Tabel 4. 40 Saya Merasa Tidak Bersemangat Belajar Al-Qur'an Hadits Jika Suasana Kelas Tidak Mendukung.....	103
Tabel 4. 41 Saya Lebih Semangat Jika Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Menggunakan Permainan Edukatif Seperti Kuis Atau Game	103
Tabel 4. 42 Saya Mudah Menyerah Saat Menghadapi Materi Al - Qur'an Hadits Yang Sulit	104
Tabel 4. 43 Saya Senang Jika Guru Al-Qur'an Hadis Menggunakan Media Visual Dan Audio Dalam Pembelajaran	104
Tabel 4. 44 Rekapitulasi Rata – Rata Motivasi Belajar	105
Tabel 4. 45 Hasil Angket.....	106
Tabel 4. 46 Daftar Rekapitulasi Keseluruhan Angket.....	107
Tabel 4. 47 Pembagian Skor N-Gain.....	108
Tabel 4. 48 Kategori Tafsiran Efektivitas.....	108
Tabel 4. 49 N-Gain Skor Kelas XI 8	109
Tabel 4. 50 Data N-Gain	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal <i>Blooket</i>	39
Gambar 2. 2 Tampilan Daftar Akun <i>Blooket</i>	39
Gambar 2. 3 Tampilan Login <i>Blooket</i>	40
Gambar 2. 4 Tampilan Dashboard <i>Blooket</i>	41
Gambar 2. 5 Membuat Soal Dan Memberi Judul Kuis.....	41
Gambar 2. 6 Membuat Soal Dan Jawaban Pada Kuis	42
Gambar 2. 7 Memilih Permainan Yang akan Dimainkan	42
Gambar 2. 8 Guru Dapat Mengatur Waktu Dan Mulai Kuis	42
Gambar 2. 9 Guru Dapat Melihat Siswa Dan Memulai Permainan	43
Gambar 2. 10 Bergabung Mengerjakan Kuis Pada <i>Blooket</i>	43
Gambar 2. 11 Siswa Dapat Memilih Icon Permainan	44
Gambar 2. 12 Tampilan Permainan Gold Quest	44
Gambar 2. 13 Tampilan Pemenang Utama	45
Gambar 2. 14 Tampilan Hasil Leaderboard Kuis Siswa	45